

Note di release di *Leggende di Commander: Battaglia per Baldur's Gate*

Redatte da Jess Dunks

Ultima modifica: lunedì 28 marzo 2022

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

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

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

NOTE GENERALI

Legalità delle carte

Le carte di *Leggende di Commander: Battaglia per Baldur's Gate* con codice dell'espansione CLB sono permesse nei formati Commander, Legacy e Vintage. In particolare, non sono legali nei formati Standard, Pioneer o Modern.

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

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

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

Variante di gioco: Commander

Commander è un formato amatoriale creato e reso celebre dai fan. Il mazzo di ogni giocatore è guidato da un comandante, che è tradizionalmente una creatura leggendaria, anche se alcune carte non creatura possono essere i comandanti di un mazzo.

Commander viene giocato di solito in partite multiplayer Free-for-All amatoriali, sebbene siano comuni anche le partite a due giocatori. Ogni giocatore inizia con 40 punti vita. Ogni mazzo contiene esattamente 100 carte, compreso il comandante. Commander è inoltre un formato "singleton": ad eccezione delle terre base, ogni carta deve avere un nome diverso in inglese.

Fai riferimento alla sezione “Variante di gioco: Draft di Commander” più avanti per le regole modificate che saranno in vigore durante i draft di *Leggende di Commander: Battaglia per Baldur's Gate*.

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

La carta leggendaria scelta come comandante del mazzo gioca un ruolo fondamentale nelle partite e spesso apparirà più volte sul campo di battaglia.

- Di norma il tuo comandante è una creatura leggendaria, ma un esiguo numero di carte leggendarie (tre delle quali sono presenti in questa espansione) hanno l'abilità “[Questa carta] può essere il tuo comandante”. Una carta leggendaria non creatura non può essere scelta come comandante del tuo mazzo a meno che non abbia quell'abilità.
- Il tuo comandante inizia la partita in un'area di gioco separata, chiamata zona di comando. Le altre carte nel tuo mazzo vengono mescolate e formano il tuo grimorio.
- Mentre il tuo comandante è nella zona di comando, le sue abilità non influenzano la partita a meno che non specifichino altrimenti.
- Puoi lanciare il tuo comandante dalla zona di comando. Ogni volta che lo fai, costa {2} in più per essere lanciato per ogni volta che lo hai lanciato in precedenza dalla zona di comando durante la partita. Questo costo addizionale è noto in gergo come “tassa del comandante”.
- Se lanci il tuo comandante dalla zona di comando per un costo alternativo o “senza pagare il suo costo di mana”, la tassa del comandante si applica in ogni caso.
- Se il tuo comandante sta per essere aggiunto alla tua mano oppure messo nel tuo grimorio da qualsiasi zona, puoi invece scegliere di metterlo nella zona di comando.
- Se il tuo comandante sta per essere messo nel tuo cimitero o in esilio, viene messo in quella zona come di consueto. La volta successiva che vengono verificate le azioni di stato, se il tuo comandante è ancora in quella zona, puoi scegliere di metterlo nella zona di comando.

L'identità di colore del tuo comandante determina le altre carte che possono far parte del tuo mazzo. L'identità di colore di una carta comprende i suoi colori (prendendo in considerazione il suo indicatore di colore, se ne ha uno), oltre ai colori di qualsiasi simbolo di mana colorato nel testo delle regole.

- L'identità di colore viene stabilita prima dell'inizio della partita e non cambia durante il suo svolgimento, neanche se il tuo comandante diventa di un colore diverso o si trova in una zona nascosta.
- Le parole che indicano colori nel testo di una carta non contribuiscono all'identità di colore di una carta.
- Una carta può essere inclusa nel tuo mazzo se la sua identità di colore è parte dell'identità di colore del tuo comandante. Ad esempio, se l'identità di colore del tuo comandante è bianca e blu, il tuo mazzo può includere carte con un'identità di colore bianca, blu o bianca e blu. Può anche includere carte senza colori nelle loro identità di colore.
- Non puoi includere nel tuo mazzo una terra con un tipo di terra base se l'abilità di mana normalmente associata a quel tipo di terra base genera un colore di mana non presente nell'identità di colore del tuo comandante.

Oltre alle normali regole riguardanti la vittoria e la sconfitta in una partita, il formato Commander presenta una regola aggiuntiva: un giocatore a cui siano stati inflitti 21 o più danni da combattimento dallo stesso comandante nel corso della partita perde la partita.

- I giocatori devono prendere nota dei danni da combattimento che vengono loro inflitti da ogni comandante nel corso della partita.

- Questa regola comprende il comandante stesso di un giocatore, che può infliggere danno da combattimento al suo proprietario se è controllato da un altro giocatore o se il suo danno da combattimento viene deviato sul suo proprietario.

A differenza delle partite uno contro uno, le partite multiplayer possono continuare dopo che un giocatore perde e lascia la partita.

- Quando un giocatore lascia la partita, anche tutti i permanenti, le magie e le altre carte possedute da quel giocatore lasciano la partita.
- Se quel giocatore controllava abilità o copie di magie in attesa di risolversi, queste smettono di esistere.
- Se quel giocatore controllava permanenti posseduti da un altro giocatore, gli effetti che ne fornivano il controllo al giocatore che ha lasciato la partita terminano. Se questo non dà il controllo dei permanenti a un giocatore diverso (probabilmente perché sono entrati nel campo di battaglia sotto il controllo del giocatore che ha lasciato la partita), quei permanenti vengono esiliati.

Variante di gioco: Draft di Commander

Il Draft di Commander combina elementi del Booster Draft e di Commander. Invece di costruire un mazzo in anticipo, i giocatori draftano e costruiscono un mazzo per il Draft di Commander come parte dell'esperienza. Per draftare, avranno bisogno di tre buste ciascuno e dovranno sedersi intorno al tavolo in ordine casuale. Per iniziare, ognuno apre una busta, sceglie due carte e le mette davanti a sé a faccia in giù, poi passa le altre carte al giocatore che siede alla sua sinistra. Ogni giocatore prende due carte dalla busta che ha ricevuto e le mette davanti a sé a faccia in giù, formando una singola pila di carte draftate, per poi passare le carte restanti al giocatore alla sua sinistra. Il procedimento va ripetuto finché non sono state draftate tutte le carte del primo turno di buste. Dopodiché, i giocatori apriranno la loro seconda busta seguendo il procedimento appena descritto, con l'unica eccezione che stavolta passeranno le carte alla loro destra. Le carte della terza busta verranno passate ancora una volta al giocatore alla sinistra.

Ogni giocatore avrà così scelto sessanta carte che costituiscono il suo "insieme di carte", da usare (in combinazione al numero desiderato di terre base) per costruire un mazzo di esattamente 60 carte, incluso il comandante. Proprio come per i mazzi Commander Constructed, il mazzo può includere soltanto carte consentite dall'identità di colore del suo comandante. Tuttavia, a differenza dei mazzi Commander Constructed, i mazzi per il Draft di Commander possono includere più di una copia di qualsiasi carta, perciò non aver paura di scegliere doppioni.

Il Senza Volto

{5}

Creatura Incantesimo Leggendaria — Background

3/3

Se Il Senza Volto è il tuo comandante, scegli un colore prima che inizi la partita. Il Senza Volto è del colore scelto.

Scegli un Background (*Puoi avere un Background come secondo comandante.*)

Anche se sono presenti un gran numero di creature leggendarie in *Leggende di Commander: Battaglia per Baldur's Gate*, potrebbe capitarti di arrivare a fine draft e di non avere quella giusta a guidare il tuo mazzo. Niente paura, Il Senza Volto accorre in tuo aiuto. Il Senza Volto appare al posto di una carta comune in circa un sesto delle buste di *Leggende di Commander: Battaglia per Baldur's Gate*. Dopo il draft, puoi aggiungere fino a due copie di Il Senza Volto al tuo insieme di carte da utilizzare come comandanti del tuo mazzo (vedi "scegli un Background" più avanti). Questo significa che non devi draftare Il Senza Volto per giocarlo. Se ne hai bisogno per usarlo come comandante,

puoi prendere in prestito copie non utilizzate dagli altri giocatori nel draft, dalla tua collezione o da qualsiasi altra parte.

Il colore che scegli per Il Senza Volto durante la costruzione del mazzo determinerà la sua identità di colore. Ad esempio, se drafti carte rosse e verdi ma non hai una creatura leggendaria rosso-verde, puoi scegliere il colore rosso per una carta Il Senza Volto e il colore verde per un'altra. Se hai draftato una creatura leggendaria verde con l'abilità scegli un Background o un Background verde, puoi usare quella carta e scegliere il colore rosso per Il Senza Volto.

Dopo che tutti i giocatori hanno costruito il mazzo, inizierà una partita tradizionale di Commander. Questo formato di draft è ottimizzato per otto giocatori, che verranno poi divisi in due gruppi da quattro, ma puoi scegliere di giocare come preferisci!

Nuovo tipo di incantesimo: Background **Nuova abilità definita da parola chiave: scegli un Background**

Uno degli aspetti divertenti della creazione di un personaggio in una partita di *Dungeons & Dragons* è la scelta di un background per quel personaggio. Ti aiuta a decidere come interpretarlo e cosa lo ha portato al punto attuale. Analogamente, le carte incantesimo Background ti aiutano a definire il tuo comandante. Ognuna di esse conferisce un'abilità alle creature comandante che possiedi o ne modifica in altro modo le caratteristiche.

Accolito di Bahamut
{1}{G}
Incantesimo Leggendaro — Background
Le creature comandante che possiedi hanno “La prima magia Drago che lanci in ogni turno costa {2} in meno per essere lanciata”.

Alcune creature leggendarie in questa espansione hanno l'abilità definita da parola chiave scegli un Background. Scegli un Background è una variante dell'abilità partner. Significa che puoi avere due comandanti se uno di loro ha scegli un Background e l'altro è una carta Background.

Renari, Mercante di Meraviglie
{3}{U}
Creatura Leggendaria — Artefice Drago
2/4
Puoi lanciare magie Drago e magie artefatto come se avessero lampo.
Scegli un Background (*Puoi avere un Background come secondo comandante.*)

- Sebbene scegli un Background sia una nuova variante dell'abilità partner, le regole per partner non hanno subito modifiche. In particolare, i Background e le carte con scegli un Background non interagiscono con le carte che hanno un'altra abilità partner.
- Una carta, Il Senza Volto, ha scegli un Background ed è anche un Background. In un Draft di Commander che utilizza buste di *Leggende di Commander: Battaglia per Baldur's Gate*, puoi usare due copie di Il Senza Volto come tuoi comandanti (fai riferimento alla sezione “Draft di Commander”, sopra). Nota: durante la partita, la “regola delle leggende” si applicherà a queste due copie se dovessero essere sotto il tuo controllo contemporaneamente.

- Se nel tuo mazzo Commander sono presenti due comandanti, puoi includere solo carte le cui identità di colore rientrano nelle identità di colore combinate dei tuoi comandanti. Se Renari, Mercante di Meraviglie e l'Accolito di Bahamut sono i tuoi comandanti, il tuo mazzo può contenere carte con blu e/o verde nella loro identità di colore, ma non carte con bianco, nero o rosso.
- Entrambi i comandanti iniziano nella zona di comando, mentre le 98 carte restanti (o 58 in una partita di Draft di Commander) del tuo mazzo vengono mescolate e diventano il tuo grimorio.
- Se il tuo comandante perde l'abilità scegli un Background o smette di essere un Background durante la partita, a seconda dei casi, è ancora il tuo comandante.
- Una volta iniziata la partita, i tuoi due comandanti vengono considerati separatamente. Se ne lanci uno, non dovrai pagare {2} addizionale la prima volta che lanci l'altro. Un giocatore perde la partita dopo aver subito 21 danni da combattimento inflitti da uno qualsiasi di loro: non viene contata la somma dei danni inflitti da entrambi (anche se il tuo Background non è comunque una creatura, in genere).
- Se qualcosa si riferisce al tuo comandante mentre ne possiedi due, si riferisce a uno dei due a tua scelta. Se qualcosa ti dice di compiere un'azione sul tuo comandante (ad esempio, aggiungerlo alla tua mano dalla zona di comando per via del Faro di Comando), scegli uno dei tuoi comandanti nel momento in cui avviene l'effetto.
- Un effetto che verifica se controlli il tuo comandante viene soddisfatto se ne controlli uno o entrambi.
- Puoi scegliere due comandanti che siano dello stesso colore o colori.
- Molte carte in *Leggende di Commander: Battaglia per Baldur's Gate* fanno riferimento alle creature comandante che possiedi. Un Background in genere non è una creatura, quindi non sarà incluso in un effetto del genere. Se un'altra magia o abilità fa sì che il tuo Background diventi una creatura, tuttavia, verrà incluso. Qualsiasi effetto che fa riferimento al tuo comandante o a un comandante che possiedi o controlli senza specificare "creatura" si applicherà a un Background che è il tuo comandante, come di consueto.
- Se controlli un Background che garantisce una abilità alle creature comandante che possiedi, e possiedi più di una creatura comandante, ognuna di esse avrà quell'abilità. Ciò significa, ad esempio, che se controlli l'Accolito di Bahamut e due creature comandante che possiedi, la prima magia Drago che lanci in ogni turno costa {4} in meno per essere lanciata.

Nuova azione definita da parola chiave: esplora la Sottocittà

In questa espansione, debutta un nuovo dungeon, chiamato Sottocittà. Sottocittà funziona in modo leggermente diverso rispetto alle precedenti carte dungeon. Puoi esplorare la Sottocittà soltanto con l'iniziativa (vedi in basso).

Sottocittà

Dungeon — Sottocittà

Non puoi entrare in questo dungeon a meno che tu non “esplori la Sottocittà”.

Entrata Segreta — Passa in rassegna il tuo grimorio per una carta terra base, rivelala e aggiungila alla tua mano, poi rimescola. *(Conduce a: Forgia, Pozzo Dimenticato)*

Forgia — Metti due segnalini +1/+1 su una creatura bersaglio. *(Conduce a: Trappola!, Arena)*

Pozzo Dimenticato — Profetizza 2. *(Conduce a: Arena, Bottino)*

Trappola! — Un giocatore bersaglio perde 5 punti vita. *(Conduce a: Archivio)*

Arena — Sprona una creatura bersaglio. *(Conduce a: Archivio, Catacombe)*

Bottino — Crea una pedina Tesoro. *(Conduce a: Catacombe)*

Archivio — Pesca una carta. *(Conduce a: Trono dei Tre Morti)*

Catacombe — Crea una pedina creatura Scheletro 4/1 nera con minacciare. *(Conduce a: Trono dei Tre Morti)*

Trono dei Tre Morti — Rivela le prime dieci carte del tuo grimorio. Metti sul campo di battaglia una carta creatura scelta tra esse con tre segnalini +1/+1. Ha anti-malocchio fino al tuo prossimo turno. Poi rimescola.

Note sulla Sottocittà

- Non puoi esplorare la Sottocittà a meno che non ti venga richiesto di farlo, perché hai l’iniziativa all’inizio del tuo mantenimento o perché prendi l’iniziativa. In particolare, se non sei in un dungeon e un effetto ti richiede di esplorare il dungeon (*non* esplorare la Sottocittà), non puoi iniziare la Sottocittà.
- Allo stesso modo, quando ti viene richiesto di esplorare la Sottocittà, non puoi iniziare un dungeon che non sia la Sottocittà.
- Se non sei in un dungeon quando ti viene richiesto di esplorare la Sottocittà, metterai la Sottocittà nella zona di comando e sposterai il tuo indicatore esplorazione sull’Entrata Segreta (la prima stanza).
- Se sei già in un dungeon quando ti viene richiesto di esplorare la Sottocittà, ti sposti nella stanza successiva di quel dungeon. Se sei già nell’ultima stanza, completerai quel dungeon e inizierai la Sottocittà. Questo vale sia se sei già nella Sottocittà che in qualsiasi altro dungeon.

Note generali sui dungeon

- Le regole per i dungeon e per esplorare il dungeon non hanno subito modifiche significative dalla loro ultima apparizione.
- I dungeon vengono messi nella zona di comando dal di fuori della partita. Utilizzi un indicatore esplorazione per tenere traccia dei tuoi progressi attraverso di essi. Ogni dungeon è composto da una serie di stanze. Ogni stanza ha un’abilità innescata, il cui effetto è stampato in quella stanza. Quell’abilità è “Quando sposti il tuo indicatore esplorazione in questa stanza, [effetto]”.
- Quando sposti l’indicatore esplorazione nell’ultima stanza di un dungeon e l’abilità di quella stanza si risolve (o lascia la pila in altro modo), il dungeon viene completato e lascia la partita.

- Alcune carte verificano se hai completato un dungeon o se hai un'abilità che si innesca ogniqualvolta completi un dungeon. Il dungeon che hai completato può essere la Sottocittà o un altro dungeon: in entrambi i casi, queste abilità funzionano allo stesso modo.
- Ogniqualvolta un giocatore inizia un dungeon (esplorando il dungeon o esplorando la Sottocittà), nessun giocatore può rispondere fino a quando quel giocatore non è entrato nel dungeon e non si è innescata l'abilità della sua prima stanza.

L'Iniziativa

Alcune carte in questa espansione richiedono a un giocatore di *prendere l'iniziativa*. L'iniziativa è una designazione che un giocatore può avere (in modo analogo al monarca). Un giocatore con la designazione di iniziativa “ha l'iniziativa”. L'iniziativa prevede due regole intrinseche. In primo luogo, ogniqualvolta un giocatore prende l'iniziativa e all'inizio del mantenimento del giocatore con l'iniziativa, quel giocatore esplora la Sottocittà. In secondo luogo, ogniqualvolta una o più creature controllate da un giocatore infliggono danno da combattimento al giocatore che ha l'iniziativa, il primo giocatore prende l'iniziativa. Inoltre, alcune abilità faranno riferimento all'iniziativa e forniranno altri vantaggi.

Aarakocra Furtivo

{3} {U}

Creatura — Farabutto Uccello

1/4

Volare

Quando l'Aarakocra Furtivo entra nel campo di battaglia, prendi l'iniziativa.

Rasaad yn Bashir

{2} {W}

Creatura Leggendaria — Monaco Umano

0/3

Ogni creatura che controlli assegna danno da combattimento pari alla sua costituzione invece che alla sua forza.

Ogniqualvolta Rasaad yn Bashir attacca, se hai l'iniziativa, raddoppi la costituzione di ogni creatura che controlli fino alla fine del turno.

Scegli un Background (*Puoi avere un Background come secondo comandante.*)

- In una partita non c'è alcuna iniziativa finché un effetto non indica a un giocatore di prendere l'iniziativa. Dopo che gli viene richiesto di prenderla, il giocatore ha l'iniziativa fino a quando non la prende un altro giocatore.
- Solo un giocatore alla volta può avere l'iniziativa. Quando un giocatore prende l'iniziativa, qualsiasi altro giocatore che aveva l'iniziativa smette di averla.
- Un giocatore che ha attualmente l'iniziativa può prendere di nuovo l'iniziativa. Questo fa sì che quel giocatore esplori di nuovo la Sottocittà, ma non gli fa avere più designazioni di iniziativa.
- Se il giocatore con l'iniziativa lascia la partita, il giocatore attivo prende l'iniziativa nello stesso momento in cui quel giocatore lascia la partita. Se il giocatore attivo sta per lasciare la partita o se non ci sono giocatori attivi, il giocatore successivo in ordine di turno prende l'iniziativa.

- In una partita Two-Headed Giant, se entrambi i giocatori di una squadra infliggono contemporaneamente danno da combattimento al giocatore che ha l'iniziativa, il giocatore con l'iniziativa sceglierà l'ordine delle abilità innescate. Quindi, quando queste abilità si risolvono, un membro della squadra prende l'iniziativa (ed esplora la Sottocittà) e poi l'altro fa lo stesso. L'ultimo giocatore a prendere l'iniziativa la mantiene finché l'iniziativa non cambia di nuovo.

Riproposizione di una meccanica: carte avventuriero

Le Avventure fanno il loro ritorno per raccontare la storia di Baldur's Gate. Come in precedenza, le carte avventuriero sono carte permanente, ma ognuna ha un'Avventura, una serie di caratteristiche alternative delimitate da un bordo secondario a sinistra del suo riquadro di testo. Puoi lanciare la carta come la sua Avventura: se lo fai, potrai lanciarla come permanente in seguito. La novità di questa espansione è che non tutte le carte avventuriero sono carte creatura! Adesso appaiono anche su altri tipi di carte permanente.

Altare di Bhaal
 {1} {B}
 Artefatto
 {2} {B}, {T}, Esilia una creatura che controlli: Rimetti sul campo di battaglia una carta creatura bersaglio dal tuo cimitero. Attiva solo come una stregoneria.
 //
 Obolo d'Ossa
 {2} {B}
 Stregoneria — Avventura
 Crea una pedina creatura Scheletro 4/1 nera con minacciare TAPpata. *(Poi esilia questa carta. Puoi lanciare l'artefatto in seguito dall'esilio.)*

- Una carta avventuriero è una carta permanente in qualsiasi zona tranne la pila, nonché mentre è in pila se non è stata lanciata come Avventura. In tal caso, ignora le sue caratteristiche alternative. Ad esempio, mentre è nel tuo cimitero, l'Altare di Bhaal è una carta artefatto il cui valore di mana è 2.
- Quando lanci una magia come Avventura, usa le caratteristiche alternative e ignora tutte le caratteristiche normali della carta. Il colore della magia, il suo costo di mana, il suo valore di mana e simili sono determinati solo da quelle caratteristiche alternative. Se la magia lascia la pila, torna immediatamente a usare le sue caratteristiche normali.
- Se lanci una carta avventuriero come Avventura, usa solo le sue caratteristiche alternative per determinare se è legale lanciare quella magia.
- Se una magia viene lanciata come Avventura, il suo controllore la esilia invece di metterla nel cimitero del suo proprietario mentre si risolve. Fintanto che rimane esiliata, quel giocatore può lanciarla come magia permanente. Se una magia Avventura lascia la pila in qualsiasi modo diverso dalla risoluzione (probabilmente se viene neutralizzata o non riesce a risolversi perché i suoi bersagli sono diventati tutti illegali), quella carta non verrà esiliata e il controllore della magia non potrà lanciarla come permanente in seguito.
- Se una carta avventuriero finisce in esilio per qualsiasi altro motivo tranne che esiliando se stessa mentre si risolve, non ti darà il permesso di lanciarla come magia permanente.
- Devi comunque seguire eventuali regole sulla tempistica per la magia permanente che lanci dall'esilio. Normalmente, potrai lanciarla solo nella tua fase principale mentre la pila è vuota.
- Se un effetto copia una magia Avventura, quella copia viene esiliata mentre si risolve. Smette di esistere come azione di stato; non è possibile lanciare la copia dall'esilio.

- Un effetto può riferirsi a una carta, una magia o un permanente che “ha un’Avventura”. Questo si riferisce a una carta, una magia o un permanente che ha la serie di caratteristiche alternative di una carta avventuriero, anche se non vengono usate in quel momento e anche se quella carta non è mai stata lanciata come Avventura.
- Se un oggetto diventa una copia di un oggetto che ha un’Avventura, anche la copia ha un’Avventura. Se cambia zona, smetterà di esistere (se è una pedina) o smetterà di essere una copia (se è un permanente non pedina), quindi non potrai lanciarlo come Avventura.
- Se un effetto ti richiede di scegliere il nome di una carta, puoi scegliere il nome alternativo dell’Avventura. Considera solo le caratteristiche alternative per determinare se è un nome appropriato da scegliere.
- Lanciare una carta come Avventura non significa lanciarla per un costo alternativo. Gli effetti che ti consentono di lanciare una magia per un costo alternativo o senza pagare il suo costo di mana possono consentirti di applicarli all’Avventura.

Riproposizione di una meccanica: tirare un dado

In *Avventure nei Forgotten Realms*, avevamo introdotto per la prima volta il tiro dei dadi nelle carte di *Magic* a bordo nero, una meccanica che fa il suo ritorno in questa espansione. Molte carte ti dicono di tirare un dado e poi ti indicano cosa fare in base al risultato. Alcune carte hanno abilità che si innescano ogniqualvolta tiri un dado oppure ogniqualvolta ottieni un determinato risultato. Altre carte ancora modificano i tiri di dado.

Drago d’Ottone Antico
 {5} {B} {B}
 Creatura — Antico Drago
 7/6
 Volare
 Ogniqualvolta il Drago d’Ottone Antico infligge danno da combattimento a un giocatore, tira un d20. Quando lo fai, metti sul campo di battaglia sotto il tuo controllo un qualsiasi numero di carte creatura bersaglio con valore di mana totale pari o inferiore a X dai cimiteri, dove X è il risultato.

- Ogni dado è identificato dal suo numero di facce. Ad esempio, un d20 è un dado a venti facce. Ogni dado deve avere risultati ugualmente probabili e il tiro deve essere effettuato in modo corretto. Sebbene siano consigliati dadi fisici, sono consentiti sostituti digitali, a patto che abbiano lo stesso numero di risultati ugualmente probabili come specificato nelle istruzioni di tiro originali.
- Un’abilità che ti dice di tirare un dado specificherà anche cosa fare con il risultato di quel tiro. Molto spesso, le istruzioni si troveranno nel testo della carta sotto forma di una “tabella dei risultati”.
- L’istruzione di tirare un dado e l’effetto che si verifica in base al risultato sono in genere parte della stessa abilità. I giocatori non hanno la possibilità di rispondere all’abilità una volta venuti a conoscenza del risultato del tiro. Tuttavia, se un’abilità separata si innesca dopo il tiro di dado, come nel caso dell’abilità del Drago d’Ottone Antico, i giocatori conosceranno il risultato del tiro di dado mentre quell’abilità innescata riflessiva viene messa in pila e vengono scelti i suoi bersagli.
- Un effetto che dice “scegli un bersaglio, poi tira un d20” o simile segue sempre il normale processo di mettere un’abilità in pila e risolverla. Scegliere i bersagli fa parte dell’azione di mettere l’abilità in pila e il tiro del d20 avviene più tardi, mentre l’abilità si risolve.
- Alcuni effetti sono in grado di modificare il risultato di un tiro di dado e possono essere parte delle istruzioni per tirare un dado o venire da altre carte. Tutto ciò che fa riferimento al “risultato” di un tiro di

dado considera il risultato dopo queste modifiche. Tutto ciò che verifica il “risultato naturale” considera il numero mostrato sulla faccia del dado prima di queste modifiche.

- Alcune abilità, come quelle della Pixie Guida e della Classe del Barbaro, sostituiscono il tiro di un dado con il tiro di dadi extra e ignorano il risultato più basso. I risultati ignorati non vengono considerati ai fini dell’effetto che ti ha indicato di tirare un dado e non fanno innescare le abilità. A tutti gli effetti, una volta determinato quali dadi contano, è come se i dadi extra non fossero mai stati tirati.
- Alcuni effetti ti indicano di effettuare un altro tiro. In tal caso, userai lo stesso numero e tipo di dadi del tiro originale e quel tiro userà la stessa serie di risultati possibili.
- Durante una partita di Planechase, il tiro del dado planare farà innescare qualsiasi abilità che si inneschi ogniqualvolta un giocatore tira uno o più dadi. Tuttavia, qualsiasi effetto che faccia riferimento a un risultato numerico ignorerà il tiro del dado planare.

Riproposizione di una meccanica: miriade

Miriade è un’abilità innescata che sostanzialmente permette a una creatura di attaccare in tutte le direzioni possibili.

Esecutori Genasi

{1} {R}

Creatura — Sciamano Elementale

1/3

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

{1} {R}: Le creature che controlli chiamate Esecutori

Genasi prendono +1/+0 fino alla fine del turno.

- Il termine “giocatore in difesa” nelle regole di miriade (o qualsiasi altra abilità di una creatura attaccante) si riferisce al giocatore che la creatura con miriade stava attaccando o al controllore del planeswalker che la creatura stava attaccando nel momento in cui l’abilità si è risolta. Se quella creatura non sta più attaccando, “giocatore in difesa” si riferisce all’ultimo giocatore che la creatura ha attaccato o all’ultimo controllore del planeswalker che la creatura ha attaccato.
- Se il giocatore in difesa è il tuo unico avversario, non vengono messe pedine sul campo di battaglia.
- Scegli se ogni pedina attacca il giocatore o un planeswalker controllato dal giocatore mentre viene creata la pedina. Se sta attaccando un planeswalker, scegli tu quale.
- Nonostante le pedine entrino nel campo di battaglia come attaccanti, non sono mai state dichiarate come creature attaccanti. Le abilità che si innescano ogniqualvolta una creatura attacca non si innescheranno, inclusa l’abilità miriade delle pedine. Se è necessario pagare dei costi per far attaccare una creatura, tali costi non si applicano alle pedine.
- Le pedine entrano nel campo di battaglia contemporaneamente.
- Ogni pedina copia esattamente ciò che è stampato sulla creatura originale e nulla di più. Non copia se quella creatura è TAPpata o STAPpata, se ha dei segnalini, se ha Aure o Equipaggiamenti assegnati o qualsiasi effetto non di copia che abbia modificato la sua forza, la sua costituzione, i suoi tipi, il suo colore e così via.

- Eventuali abilità entra-in-campo della creatura copiata si innescheranno quando le pedine 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 copiata.
- Se miriade crea più di una pedina per ogni giocatore (a causa di un effetto come quello creato dalla Stagione del Raddoppio), puoi decidere separatamente per ogni pedina se quest’ultima attacca il giocatore o un planeswalker controllato da quel giocatore.

NOTE SPECIFICHE SULLE CARTE DI *LEGGENDE DI COMMANDER: BATTAGLIA PER BALDUR'S GATE*

Abdel Adrian, Protetto di Gorion

{4}{W}

Creatura Leggendaria — Guerriero Umano

4/4

Quando Abdel Adrian, Protetto di Gorion entra nel campo di battaglia, esilia un qualsiasi numero di altri permanenti non terra che controlli finché Abdel Adrian non lascia il campo di battaglia. Crea una pedina creatura Soldato 1/1 bianca per ogni permanente esiliato in questo modo.

Scegli un Background (*Puoi avere un Background come secondo comandante.*)

- Le pedine creatura Soldato rimangono sul campo di battaglia anche dopo il ritorno delle carte esiliate.
- Se Abdel Adrian lascia il campo di battaglia prima che la sua abilità entra-in-campo si sia risolta, non puoi esiliare alcun permanente non terra. In questo caso non creerai alcuna pedina creatura Soldato.
- Se esili un permanente non terra pedina in questo modo, smette di esistere. Non ritornerà sul campo di battaglia. Creerai comunque una pedina creatura Soldato al suo posto.
- Le carte che ritornano sul campo di battaglia dopo che Abdel Adrian ha lasciato il campo di battaglia ritornano sotto il controllo dei rispettivi proprietari.

Acrobazie di Lae'zel

{3}{W}

Istantaneo

Esilia tutte le creature non pedina che controlli, poi tira un d20.

1–9 | Rimetti sul campo di battaglia quelle carte sotto il controllo dei rispettivi proprietari all’inizio della prossima sottofase finale.

10–20 | Rimetti sul campo di battaglia quelle carte sotto il controllo dei rispettivi proprietari, poi esiliale di nuovo. Rimetti sul campo di battaglia quelle carte sotto il controllo dei rispettivi proprietari all’inizio della prossima sottofase finale.

- Le Aure assegnate alle creature esiliate verranno messe nei cimiteri dei rispettivi proprietari. Eventuali Equipaggiamenti diventeranno non assegnati e rimarranno sul campo di battaglia. Eventuali segnalini sulle

creature esiliate smetteranno di esistere. Quando le carte tornano sul campo di battaglia, saranno nuovi oggetti senza alcun legame con le carte che sono state esiliate.

- Le creature che controlli vengono esiliate prima che tu tiri un dado. In particolare, questo significa che, se una di quelle creature ha abilità che sostituiscono un tiro di dado o si innescano a causa di un tiro di dado, quelle non si verificheranno.
- Eventuali abilità che si innescano durante la risoluzione delle Acrobazie di Lae'zel dovranno aspettare di essere messe in pila finché le Acrobazie di Lae'zel non avranno finito di risolversi. Questo significa che, se ottieni 10–20, le eventuali abilità che si innescano quando le creature vengono esiliate la prima volta, ritornano sul campo di battaglia o vengono esiliate la seconda volta possono essere messe in pila in qualsiasi ordine. Il giocatore attivo mette per primo le sue abilità in pila in un ordine di sua scelta, seguito da ogni altro giocatore secondo l'ordine del turno. L'ultima abilità che viene messa in pila sarà la prima a risolversi.

Agente dei Ladri dell'Ombra

{1}{B}

Incantesimo Leggendaro — Background

Le creature comandante che possiedi hanno

“Ogniqualvolta questa creatura attacca un giocatore, se nessun avversario ha più punti vita di quel giocatore, metti un segnalino +1/+1 su questa creatura. Ha tocco letale e indistruttibile fino alla fine del turno”.

- L'abilità fornita dall'Agente dei Ladri dell'Ombra verifica se qualcuno degli avversari del giocatore attaccante ha più punti vita di quel giocatore in difesa. I punti vita del giocatore attaccante non sono inclusi in questo confronto.

Alaundo il Veggente

{2}{G}{U}

Creatura Leggendaria — Sciamano Umano

3/5

{T}: Pesca una carta, poi esilia una carta dalla tua mano e metti su di essa un numero di segnalini tempo pari al suo valore di mana. Ha “Quando l'ultimo segnalino tempo viene rimosso da questa carta, se è esiliata, puoi lanciarla senza pagare il suo costo di mana. Se lanci una magia creatura in questo modo, ha rapidità fino alla fine del turno”. Poi rimuovi un segnalino tempo da ogni altra carta che possiedi in esilio.

- L'abilità di Alaundo non equivale all'abilità sospendere. Tuttavia, se esili una carta con sospendere in questo modo, anche l'abilità sospendere ti farà rimuovere segnalini tempo da essa.
 - L'abilità di Alaundo rimuoverà i segnalini tempo da tutte le carte che possiedi in esilio, anche quelle che vi sono state messe in un altro modo, ad esempio con l'abilità sospendere.
 - Se esili una carta con un valore di mana pari a 0, come una carta terra, non verranno messi segnalini tempo su di essa. A meno che non trovi un modo per mettere su di essa dei segnalini tempo in esilio, l'abilità innescata che ottiene da Alaundo non si innescherà mai.
-

Amber Gristle O'Maul
{3}{R}
Creatura Leggendaria — Chierico Nano
3/3
Rapidità
Ogniqualevolta Amber Gristle O'Maul attacca, puoi scartare la tua mano. Se lo fai, pesca una carta per ogni giocatore attaccato.
Scegli un Background (*Puoi avere un Background come secondo comandante.*)

- Decidi se scartare la tua mano mentre l'abilità di Amber Gristle O'Maul si risolve. Nessun giocatore può rispondere dopo che hai deciso di scartare la tua mano ma prima che tu abbia pescato le carte.
- Puoi scegliere di scartare la tua mano anche se è vuota. Soprattutto se è vuota.

Angeli Combattenti di Tyr
{2}{W}{W}
Creatura — Cavaliere Angelo
4/4
Volare, miriade
Ogniqualevolta gli Angeli Combattenti di Tyr infliggono danno da combattimento a un giocatore, peschi una carta se quel giocatore ha più carte in mano di ogni altro giocatore. Poi crei una pedina Tesoro se quel giocatore controlla più terre di ogni altro giocatore. Infine guadagni 3 punti vita se quel giocatore ha più punti vita di ogni altro giocatore.

- Ogni condizione viene verificata mentre l'abilità innescata si risolve, non quando viene messa in pila.
- Ogni condizione viene verificata, anche se non ottieni il beneficio di una o più di esse. Puoi creare una pedina Tesoro anche se non hai pescato una carta, per esempio.

Archivista di Oghma
{1}{W}
Creatura — Chierico Halfling
2/2
Lampo
Ogniqualevolta un avversario passa in rassegna il suo grimorio, guadagni 1 punto vita e peschi una carta.

- L'abilità innescata dell'Archivista di Oghma non verrà messa in pila finché la magia o abilità che fa passare in rassegna il proprio grimorio all'avversario non ha finito di risolversi. In particolare, se quella magia o abilità fa innescare altre abilità (ad esempio, se l'avversario ha cercato una carta e l'ha messa sul campo di battaglia), quelle abilità e l'abilità innescata dell'Archivista di Oghma andranno in pila contemporaneamente. Il giocatore attivo mette in pila tutte le sue abilità nell'ordine che preferisce, poi ogni altro giocatore in ordine di turno fa lo stesso. L'ultima abilità che viene messa in pila in questo modo sarà la prima a risolversi e poi via via tutte le altre.
- L'abilità innescata dell'Archivista di Oghma non si innesca se tu passi in rassegna il grimorio di un avversario o se un avversario passa in rassegna il grimorio di un altro giocatore.

Arma del Patto

{3} {B}

Artefatto — Equipaggiamento

Fintanto che l'Arma del Patto è assegnata a una creatura, non perdi la partita se hai 0 o meno punti vita.

Ogniqualevolta la creatura equipaggiata attacca, pesca una carta e rivela. La creatura prende +X/+X fino alla fine del turno e tu perdi X punti vita, dove X è il valore di mana di quella carta.

Equipaggiare—Scarta una carta.

- Se un avversario prende il controllo della creatura a cui è assegnata l'Arma del Patto, ma non prende anche il controllo dell'Arma del Patto, controllerai comunque l'Arma del Patto e non perderai la partita se hai 0 o meno punti vita fintanto che è assegnata.
- Analogamente, se un avversario prende il controllo della creatura equipaggiata senza prendere il controllo dell'Arma del Patto e attacca con essa, pescherai una carta, la rivelerai e perderai punti vita.
- Se la pescata viene sostituita con un altro effetto, la creatura equipaggiata non riceverà alcun bonus alla sua forza e costituzione e tu non perderai punti vita. Questo vale anche se la pescata viene sostituita da una o più pescate.

Artigiano di Gilda

{1} {R}

Incantesimo Leggendaro — Background

Le creature comandante che possiedi hanno

“Ogniqualevolta questa creatura attacca un giocatore, se nessun avversario ha più punti vita di quel giocatore, crei due pedine Tesoro”. *(Sono artefatti con “{T}, Sacrifica questo artefatto: Aggiungi un mana di un qualsiasi colore”.)*

- L'abilità fornita dall'Artigiano di Gilda verifica se qualcuno degli avversari del giocatore attaccante ha più punti vita di quel giocatore in difesa. I punti vita del giocatore attaccante non sono inclusi in questo confronto.

Ascia a Due Mani

{2} {R}

Artefatto — Equipaggiamento

Ogniqualevolta la creatura equipaggiata attacca, raddoppia la sua forza fino alla fine del turno.

Equipaggiare {1} {R}

//

Fendente Ampio

{1} {R}

Istantaneo — Avventura

Una creatura bersaglio che controlli ha doppio attacco fino alla fine del turno. *(Poi esilia questa carta. Puoi lanciare l'artefatto in seguito dall'esilio.)*

- Per raddoppiare la forza di una creatura, quella creatura prende +X/+0, dove X è la forza di quella creatura mentre l'abilità innescata si risolve.

Avventuriera delle Caverne del Caos

{3} {R}

Creatura — Barbaro Umano

5/3

Travolgere

Quando l'Avventuriera delle Caverne del Caos entra nel campo di battaglia, prendi l'iniziativa.

Ogniqualevolta l'Avventuriera delle Caverne del Caos attacca, esilia la prima carta del tuo grimorio. Se hai completato un dungeon, puoi giocare quella carta in questo turno senza pagare il suo costo di mana.

Altrimenti, puoi giocare quella carta in questo turno.

- L'ultima abilità dell'Avventuriera delle Caverne del Caos verifica se hai completato un dungeon nel momento in cui esili una carta. Se non hai completato un dungeon in quel momento, non puoi lanciarla senza pagare il suo costo di mana, anche se completi un dungeon più avanti durante lo stesso turno.
- Se hai completato un dungeon quando l'ultima abilità dell'Avventuriera delle Caverne del Caos si risolve, puoi solo giocare la carta esiliata senza pagare il suo costo di mana. Non puoi scegliere di giocarla come di consueto.

Avventuriera della Tomba degli Orrori

{5} {U}

Creatura — Monaco Elfo

4/4

Quando l'Avventuriera della Tomba degli Orrori entra nel campo di battaglia, prendi l'iniziativa.

Ogniqualevolta lanci la tua seconda magia in ogni turno, copiala. Se hai completato un dungeon, copia invece quella magia due volte. Puoi scegliere nuovi bersagli per le copie. *(Una copia di una magia permanente diventa una pedina.)*

- Quando l'abilità innescata dell'Avventuriera della Tomba degli Orrori si risolve, crea una o due copie di una magia. Controlli ognuna delle copie. Le copie vengono create direttamente in pila, quindi non vengono "lanciate". Le abilità che si innescano quando un giocatore lancia una magia non si innescheranno. Poi le copie si risolveranno come normali magie, dopo che i giocatori avranno la possibilità di lanciare magie e attivare abilità.
- L'abilità innescata copierà la magia che l'ha fatta innescare anche se quella magia è stata neutralizzata prima che quell'abilità si sia risolta.
- Ogni copia avrà gli stessi bersagli della magia che sta copiando, a meno che tu non ne scelga altri. Puoi cambiare un qualsiasi numero di bersagli, anche tutti o nessuno di essi. Se non puoi scegliere un nuovo bersaglio legale al posto di un bersaglio, quest'ultimo non potrà essere cambiato (anche se il bersaglio attuale è illegale). Se ci sono più copie, puoi cambiare i bersagli di ognuna con altri bersagli legali.
- Se la magia che l'abilità dell'Avventuriera della Tomba degli Orrori copia è modale (cioè, se ha un elenco puntato di scelte), le copie avranno lo stesso modo o gli stessi modi. Non puoi scegliere altri modi.

- Se la magia che l'Avventuriera della Tomba degli Orrori copia ha una X il cui valore è stato determinato mentre è stata lanciata (come la Palla di Fuoco), la copia ha lo stesso valore di X.
- Non puoi scegliere di pagare alcun costo addizionale per le copie. In ogni caso, gli effetti basati sui costi addizionali pagati per la magia originale saranno copiati come se gli stessi costi fossero stati pagati anche per le copie. Per esempio, se sacrifichi una creatura 3/3 per lanciare Scagliare e poi lo copi con l'Avventuriera della Tomba degli Orrori, anche ogni copia di Scagliare infliggerà 3 danni al suo bersaglio.
- Una copia di una magia permanente che si risolve diventa una pedina, quindi la pedina non viene “creata”. Gli effetti che considerano la creazione di una pedina non interagiranno con una pedina che entra nel campo di battaglia perché l'abilità innescata ha copiato una magia permanente.

Baba Lysaga, Strega della Notte

{1}{B}{G}

Creatura Leggendaria — Warlock Umano

3/3

{T}, Sacrifica fino a tre permanenti: Se c'erano tre o più tipi di carta tra i permanenti sacrificati, ogni avversario perde 3 punti vita, tu guadagni 3 punti vita e peschi tre carte.

- Puoi sacrificare permanenti che non sono tipi di carta diversi per pagare il costo dell'abilità attivata di Baba Lysaga, ma se lo fai, non avrà alcun effetto.
- Considera i tipi di quei permanenti nel momento in cui hanno lasciato il campo di battaglia per verificare se c'erano tre o più tipi di carta tra i permanenti sacrificati.

Banda da Guerra di Gnoll

{5}{R}

Creatura — Gnoll

5/5

Questa magia costa {1} in meno per essere lanciata per ogni avversario a cui è stato inflitto danno in questo turno.

Minacciare

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

- Gli avversari che hanno lasciato la partita non verranno considerati al momento di determinare a quanti avversari è stato inflitto danno in questo turno.

Bane, Signore dell'Oscurità
{1}{W}{U}{B}
Creatura Leggendaria — Dio
5/2

Fintanto che i tuoi punti vita sono pari o inferiori alla metà dei tuoi punti vita iniziali, Bane, Signore dell'Oscurità ha indistruttibile.

Ogniqualevolta un'altra creatura non pedina che controlli muore, un avversario bersaglio può farti pescare una carta. Se non lo fa, puoi mettere sul campo di battaglia una carta creatura con costituzione pari o inferiore dalla tua mano.

- Se a Bane, Signore dell'Oscurità viene inflitto danno letale nello stesso momento in cui i punti vita del suo controllore diventano pari o inferiori alla metà dei suoi punti vita iniziali, Bane avrà indistruttibile nel momento in cui le azioni di stato verranno verificate e sopravvivrà.
- L'ultima abilità di Bane considera la costituzione della creatura che è morta, non la costituzione di Bane.

Bhaal, Signore degli Assassini
{2}{B}{R}{G}
Creatura Leggendaria — Dio
4/4

Fintanto che i tuoi punti vita sono pari o inferiori alla metà dei tuoi punti vita iniziali, Bhaal, Signore degli Assassini ha indistruttibile.

Ogniqualevolta un'altra creatura non pedina che controlli muore, metti un segnalino +1/+1 su una creatura bersaglio e spronala.

- Se a Bhaal, Signore degli Assassini viene inflitto danno letale nello stesso momento in cui i punti vita del suo controllore diventano pari o inferiori alla metà dei suoi punti vita iniziali, Bhaal avrà indistruttibile nel momento in cui le azioni di stato verranno verificate e sopravvivrà.

Capo Cuoco
{2}{G}
Incantesimo Leggendaria — Background

Le creature comandante che possiedi hanno “Questa creatura entra nel campo di battaglia con un segnalino +1/+1 addizionale” e “Le altre creature che controlli entrano nel campo di battaglia con un segnalino +1/+1 addizionale”.

- Se il tuo comandante entra nel campo di battaglia contemporaneamente ad altre creature, il comandante entrerà con un segnalino +1/+1 addizionale, ma non le altre creature. Questo perché un effetto di sostituzione creato da un oggetto che entra nel campo di battaglia può essere applicato solo a se stesso.
-

Cervello Antico

{5} {B} {B}

Creatura — Orrore

6/6

Minacciare

Ogniqualevolta il Cervello Antico attacca un giocatore, esilia tutte le carte dalla mano di quel giocatore, poi quel giocatore pesca altrettante carte. Puoi giocare terre e lanciare magie scelte tra le carte esiliate fintanto che rimangono esiliate. Se lanci una magia in questo modo, puoi spendere mana come se fosse mana di qualsiasi colore per lanciarla.

- Le carte vengono esiliate a faccia in su.
-

Chierica Convocaossa

{1} {B}

Creatura — Chierico Umano

2/1

{3} {B}, Sacrifica la Chierica Convocaossa: Rimetti sul campo di battaglia una carta creatura bersaglio dal tuo cimitero. Attiva solo come una stregoneria.

- La Chierica Convocaossa non può essere scelta come bersaglio della sua stessa abilità. Questo perché i bersagli vengono scelti per le abilità attivate prima che siano pagati i costi (come “Sacrifica la Chierica Convocaossa”).
-

Ciarlatano Spudorato

{1} {U}

Incantesimo Leggendaro — Background

Le creature comandate che possiedi hanno “{2} {U}:

Questa creatura diventa una copia di un'altra creatura bersaglio”.

- L'effetto di copia non ha una durata. Dura finché il comandante non lascia il campo di battaglia, anche se un altro effetto di copia con un ordine cronologico successivo (magari a causa di una nuova attivazione dell'abilità fornita dal Ciarlatano Spudorato) sostituirebbe l'effetto fintanto che è attivo.
 - Se il tuo comandante diventa una copia di qualcos'altro mentre controlli il Ciarlatano Spudorato, sarà ancora il tuo comandante e avrà ancora l'abilità che gli è stata fornita.
 - Se il Ciarlatano Spudorato è il tuo comandante e in qualche modo diventa una creatura, e usi l'abilità che fornisce a se stesso per farne una copia di un'altra creatura, non avrà più la sua abilità, quindi non fornirà più l'abilità attivata alle creature comandate che possiedi (compreso se stesso).
-

Coltivatore Scaglioso

{1}{G}

Creatura — Druido Drago

0/2

{T}: Aggiungi {G}. Quando spendi questo mana per lanciare una magia creatura Drago, guadagni 2 punti vita.

- Il mana creato dal Coltivatore Scaglioso può essere speso per qualsiasi cosa, non solo per magie creatura Drago.
- L'abilità innescata ritardata si innescherà indipendentemente dal fatto che il Coltivatore Scaglioso sia ancora sul campo di battaglia o meno.
- Se per lanciare una singola magia creatura Drago viene speso più di un {G} prodotto da un Coltivatore Scaglioso, si innescherà l'abilità innescata ritardata associata a ogni mana speso. Guadagnerai 2 punti vita altrettante volte.

Comandante Liara Portyr

{3}{R}{W}

Creatura Leggendaria — Soldato Umano

5/3

Ogniquale volta attacchi, le magie che lanci dall'esilio in questo turno costano {X} in meno per essere lanciate, dove X è il numero di giocatori attaccati. Esilia le prime X carte del tuo grimorio. Fino alla fine del turno, puoi lanciare magie scelte tra quelle carte esiliate.

- L'abilità innescata della Comandante Liara Portyr riduce il costo di tutte le magie che lanci dall'esilio, anche se le stai lanciando con un permesso diverso. Ad esempio, se stai lanciando una magia permanente esiliata con un'Avventura nello stesso turno in cui si è risolta questa abilità innescata, quella magia costa {X} in meno per essere lanciata.
- Se attacchi un planeswalker ma non attacchi anche il controllore di quel planeswalker, quel giocatore non conterà per il valore di X.
- La Comandante Liara Portyr non deve necessariamente essere tra le creature attaccanti.

Contingenza di Bane

{1}{U}{U}

Istantaneo

Neutralizza una magia bersaglio. Se quella magia bersaglia un comandante che controlli, invece neutralizza quella magia, profetizza 2, poi pesca una carta.

- Un "comandante che controlli" significa un permanente sul campo di battaglia che è un comandante ed è sotto il tuo controllo. Può essere il tuo comandante o un comandante posseduto da un altro giocatore. Non si riferisce al tuo comandante in qualsiasi altra zona. In particolare, se un giocatore usa la Contingenza di Bane per neutralizzare una magia che sta per neutralizzare il suo comandante, non profetizza né pesca una carta.
-

Cristallo dell'Oratore delle Pietre

{4}

Artefatto

{T}: Aggiungi {C} {C}.

{2}, {T}, Sacrifica il Cristallo dell'Oratore delle Pietre:

Esilia un qualsiasi numero di cimiteri di giocatori

bersaglio. Pesca una carta.

- Scegli un numero qualsiasi di giocatori bersaglio mentre metti in pila l'abilità del Cristallo dell'Oratore delle Pietre ed esili i loro cimiteri mentre si risolve. Non puoi bersagliare un giocatore e poi scegliere di non esiliare il suo cimitero.
 - Puoi scegliere di non bersagliare giocatori mentre attivi l'ultima abilità se vuoi solo pescare una carta.
-

Crotalo dei Teschi

{2} {G}

Creatura — Serpente

1/3

Tocco letale

Quando il Crotalo dei Teschi entra nel campo di battaglia, riprendi in mano una carta bersaglio dal tuo cimitero, poi scegli un avversario. Quel giocatore riprende in mano una carta dal suo cimitero.

- L'abilità entra-in-campo del Crotalo dei Teschi bersaglia solo la carta nel tuo cimitero. Se quella carta è un bersaglio illegale mentre l'abilità tenta di risolversi, l'abilità non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Nessun giocatore riprenderà in mano carte.
 - Scegli la carta bersaglio mentre metti in pila l'abilità innescata del Crotalo dei Teschi, ma scegli un avversario solo dopo avere ripreso in mano la carta.
 - L'avversario scelto sceglie quale carta riprendere in mano dal suo cimitero.
 - Puoi scegliere un avversario senza carte nel suo cimitero. In tal caso, non riprenderà in mano nulla.
-

Cucciolo di Belva Distorcente

{3} {U}

Creatura — Bestia Felino

2/2

Sfuggente — Ogniqualvolta lanci una magia non creatura, esilia fino a un permanente non terra bersaglio che controlli, poi rimetti quella carta sul campo di battaglia sotto il controllo del suo proprietario.

- Quando la carta torna sul campo di battaglia, sarà un nuovo oggetto senza alcun legame con la carta che è stata esiliata. Le Aure assegnate alla creatura esiliata verranno messe nei cimiteri dei rispettivi proprietari. Eventuali Equipaggiamenti diventeranno non assegnati e rimarranno sul campo di battaglia. Eventuali segnalini sul permanente esiliato smetteranno di esistere.
 - Se una pedina viene esiliata in questo modo, smetterà di esistere e non ritornerà sul campo di battaglia.
-

Cultista del Drago

{4} {R}

Incantesimo Leggendaro — Background

Le creature comandate che possiedi hanno “All’inizio della tua sottofase finale, se una fonte che controllavi ha inflitto 5 o più danni in questo turno, crea una pedina creatura Drago 4/4 rossa con volare”.

- L’abilità innescata fornita dal Cultista del Drago verifica l’ammontare totale di danno inflitto da una singola fonte, anche se quel danno non è stato inflitto tutto in una volta o non è stato inflitto allo stesso giocatore o permanente. Ad esempio, se una creatura 3/3 attaccante con doppio attacco infligge 3 danni a una creatura bloccante nella prima sottofase di danno da combattimento e 3 danni a un’altra creatura bloccante nella seconda sottofase di danno da combattimento, allora ha inflitto un totale di 6 danni e farà innescare questa abilità.
 - Devi controllare la fonte che ha inflitto il danno solo nel momento in cui il danno è stato inflitto. Se muore o cambia controllo dopo quel punto, questa abilità si innescherà comunque all’inizio della tua sottofase finale fintanto che controlli una creatura comandata con l’abilità.
-

Denaro di Sangue

{5} {B} {B}

Stregoneria

Distruggi tutte le creature. Per ogni creatura non pedina distrutta in questo modo, crei una pedina Tesoro TAPPata.

- Se una creatura non viene distrutta in questo modo per qualche motivo, ad esempio perché ha indistruttibile o perché è stata rigenerata, il controllore del Denaro di Sangue non creerà una pedina Tesoro al suo posto.
-

Deviazione di Gale

{3} {U} {U}

Istantaneo

Esilia una magia bersaglio, poi tira un d20 e aggiungi il valore di mana di quella magia.

1–14 | Puoi lanciare la carta esiliata fintanto che rimane esiliata e puoi spendere mana come se fosse mana di qualsiasi colore per lanciarla.

15+ | Puoi lanciare la carta esiliata senza pagare il suo costo di mana fintanto che rimane esiliata.

- Se la carta esiliata è una carta avventuriero, puoi lanciare la magia Avventura in questo modo.
 - Se la magia aveva {X} nel costo di mana, X sarà pari al valore che aveva in pila al momento di calcolare il suo valore di mana.
 - La Deviazione di Gale esilia la magia direttamente dalla pila senza neutralizzarla. Per questo motivo, è efficace contro magie che non possono essere neutralizzate.
-

Disputa da Taverna

{1}{G}

Stregoneria

Una creatura bersaglio che controlli lotta con una creatura bersaglio controllata dall'avversario alla tua sinistra. Poi quel giocatore può copiare questa magia e può scegliere nuovi bersagli per la copia.

- Ogni copia della Disputa da Taverna include anche l'opportunità di creare a sua volta una copia, quindi finché ci sono bersagli legali disponibili e le copie continuano a risolversi con successo, la disputa può proseguire.
- L'avversario alla tua sinistra può scegliere la creatura che controlla che era parte della lotta originale come primo bersaglio per la sua copia, anche se morirebbe dopo che la magia originale ha finito di risolversi. Se muore, tuttavia, sarà un bersaglio illegale quando la copia tenta di risolversi.
- Se un bersaglio è legale e l'altro è illegale mentre la Disputa da Taverna si risolve, nessuna creatura infliggerà danno. Tuttavia, l'avversario alla tua sinistra può comunque scegliere di copiare la Disputa da Taverna.
- Se entrambi i bersagli sono illegali quando la Disputa da Taverna tenta di risolversi, la Disputa da Taverna non avrà alcun effetto. Non verrà creata alcuna copia.
- In una partita a due giocatori, l'altro giocatore è l'avversario alla tua sinistra.
- Se l'avversario alla tua sinistra sceglie di copiare la Disputa da Taverna ma di non cambiare i suoi bersagli, entrambi i bersagli saranno probabilmente illegali quando la copia tenterà di risolversi (come minimo, entrambi i bersagli dovrebbero sopravvivere e cambiare controllo in risposta per essere ancora bersagli legali per la copia) e il giocatore alla sua sinistra non potrà copiarla.

Dividere il Bottino

{2}{G}

Stregoneria

Esilia fino a cinque carte permanente bersaglio dal tuo cimitero e separale in due pile. Un avversario sceglie una pila. Aggiungi alla tua mano quella pila e metti l'altra nel tuo cimitero. *(Le pile possono essere vuote.)*

- Decidi quale avversario sceglie la pila mentre Dividere il Bottino si risolve.
 - Una pila può contenere zero carte ma, se il tuo avversario sceglie quella pila, rimetterai tutte le carte nel tuo cimitero.
-

Divoratore di Cervelli

{3} {B}

Creatura — Orrore

2/4

Divorare il Cervello — Quando il Divoratore di Cervelli entra nel campo di battaglia, ogni avversario esilia una carta dalla propria mano finché il Divoratore di Cervelli non lascia il campo di battaglia.

Ladro di Corpi — Puoi giocare terre e lanciare magie scelte tra le carte esiliate con il Divoratore di Cervelli. Se lanci una magia in questo modo, puoi spendere mana come se fosse mana di qualsiasi colore per lanciarla.

- Devi comunque seguire tutte le normali regole sulla tempistica per le carte giocate in questo modo. Per esempio, puoi giocare una terra esiliata in questo modo solo durante la tua fase principale e solo se non hai ancora giocato una terra in questo turno.
- Se il Divoratore di Cervelli lascia il campo di battaglia prima che l'abilità *Divorare il Cervello* si risolva, gli avversari non esilieranno alcuna carta dalla propria mano.
- Se una carta esiliata con l'abilità *Divorare il Cervello* lascia l'esilio per qualsiasi motivo (molto probabilmente perché è stata giocata usando l'abilità *Ladro di Corpi*), non tornerà in mano all'avversario se il Divoratore di Cervelli lascia il campo di battaglia.

Domatrice di Suini Spensierata

{2} {G}

Creatura — Ranger Gnomo

1/4

Ogniqualvolta la Domatrice di Suini Spensierata attacca, puoi pagare {1} {G}. Se lo fai, crea una pedina creatura Cinghiale 2/2 verde TAPpata e attaccante.

- Mentre si risolve l'abilità innescata della Domatrice di Suini Spensierata, non puoi pagare il costo più volte per creare più di una pedina.
 - Scegli quale giocatore o planeswalker viene attaccato dalla pedina Cinghiale mentre questa entra nel campo di battaglia. Non deve necessariamente essere lo stesso giocatore o planeswalker attaccato dalla Domatrice di Suini Spensierata.
 - Sebbene la pedina creata sia una creatura attaccante, non è mai stata dichiarata come creatura attaccante. Questo significa che le abilità che si innescano ogniqualvolta una creatura attacca non si innescheranno quando essa entra nel campo di battaglia come attaccante.
-

Drago di Ametista
{4} {R} {R}
Creatura — Drago
4/4
Volare, rapidità
//
Cristallo Esplosivo
{4} {R}
Stregoneria — Avventura
Il Cristallo Esplosivo infligge 4 danni divisi a tua scelta
tra un qualsiasi numero di bersagli. *(Poi esilia questa
carta. Puoi lanciare la creatura in seguito dall'esilio.)*

- Scegli il numero di bersagli del Cristallo Esplosivo e come viene diviso il danno mentre metti in pila la magia. Ogni bersaglio deve ricevere almeno 1 danno.
- Se alcuni dei bersagli sono illegali mentre il Cristallo Esplosivo tenta di risolversi, la divisione originale del danno viene comunque applicata e il danno che sarebbe stato inflitto ai bersagli illegali va perduto. Non verrà inflitto invece a un bersaglio legale.

Drago di Smeraldo
{4} {G} {G}
Creatura — Drago
4/4
Volare, travolgere
//
Onda Dissonante
{2} {G}
Istantaneo — Avventura
Neutralizza un'abilità attivata o innescata bersaglio da
una fonte non creatura. *(Poi esilia questa carta. Puoi
lanciare la creatura in seguito dall'esilio.)*

- Le abilità attivate sono scritte nella forma “Costo: Effetto”. Alcune abilità definite da parola chiave (ad esempio equipaggiare) sono abilità attivate e hanno i due punti nel testo di richiamo.
- Le abilità innescate usano le espressioni “quando”, “ogniqualevolta” o “all’inizio di”. Spesso sono formulate come “[condizione di innesco], [effetto]”. Alcune abilità definite da parola chiave, ad esempio prodezza e miriade, sono abilità innescate e includono le espressioni “quando”, “ogniqualevolta” o “all’inizio di” nel testo di richiamo.
- Se neutralizzi un'abilità innescata ritardata che si innesca all’inizio della “prossima” occorrenza di una sottofase o fase specifica, quell'abilità non si innescherà di nuovo durante l'occorrenza successiva di quella sottofase o fase.
- Le abilità di mana non possono essere bersagliate. Un'abilità di mana attivata è un'abilità attivata che può produrre mana mentre si risolve, non richiede bersagli e non è un'abilità di fedeltà. Un'abilità di mana innescata è un'abilità innescata che può produrre mana mentre si risolve, si innesca alla risoluzione di un'abilità di mana attivata o quando viene agguanto del mana e non richiede bersagli.
- Le abilità che creano effetti di sostituzione, come un permanente che entra nel campo di battaglia TAPpato o con dei segnalini, non possono essere bersagliate. Anche le abilità che si applicano “mentre [questa creatura] entra nel campo di battaglia” sono effetti di sostituzione e non possono essere bersagliate.

- Le abilità attivate e innescate da fonti non creatura includono le abilità di carte non creatura che possono essere attivate o innescate da altre zone, come le abilità ciclo.

Drago del Terremoto

{14} {G}

Creatura — Drago Elementale

10/10

Questa magia costa {X} in meno per essere lanciata, dove X è il valore di mana totale dei Draghi che controlli.

Volare, travolgere

{2} {G}, Sacrifica una terra: Riprendi in mano il Drago del Terremoto dal tuo cimitero.

- Se un permanente ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0 quando calcoli il suo valore di mana.
- Il costo totale per lanciare il Drago del Terremoto viene vincolato prima che tu paghi quel costo. Per esempio, se controlli tre Draghi, ognuno con un valore di mana pari a 4, compreso uno che puoi sacrificare per aggiungere {C}, il costo totale del Drago del Terremoto è {2} {G}. Puoi quindi sacrificare il Drago nel momento in cui attivi le abilità di mana, appena prima di pagare il costo.
- Se il valore di mana totale dei Draghi che controlli è pari o superiore a 14, il Drago del Terremoto costa {G} per essere lanciato.
- Una volta che un giocatore ha dichiarato il lancio del Drago del Terremoto, nessun giocatore può compiere azioni per cercare di cambiare il numero di Draghi controllati dal suo controllore prima che il costo di quella magia venga vincolato.
- L'ultima abilità del Drago del Terremoto può essere attivata solo se si trova nel tuo cimitero.

Drago Verde in Agguato

{3} {G}

Creatura — Drago

4/4

Volare

Il Drago Verde in Agguato non può attaccare a meno che il giocatore in difesa non controlli una creatura con volare.

- La seconda abilità del Drago Verde in Agguato si applica solo mentre stai dichiarando le creature attaccanti. Non viene rimosso dal combattimento se la creatura con volare lascia il campo di battaglia, cambia controllore o perde volare dopo che il Drago Verde in Agguato è stato dichiarato attaccante.
 - Se una creatura attacca un planeswalker, il controllore di quel planeswalker è il giocatore in difesa.
-

Dragonide Ambiziosa

{3}{G}

Creatura — Barbaro Drago

0/0

La Dragonide Ambiziosa entra nel campo di battaglia con X segnalini +1/+1, dove X è la forza maggiore tra le creature che controlli e le carte creatura nel tuo cimitero.

- La Dragonide Ambiziosa non è ancora sul campo di battaglia quando il suo effetto verifica la creatura o la carta creatura con la forza maggiore, quindi tutte le creature che hanno un bonus alla loro forza basato sul numero di creature sul campo di battaglia non la considereranno finché non è entrata con i segnalini.

Dynaheir, Invocatrice Esperta

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

Creatura Leggendaria — Mago Umano

4/4

Rapidità

Puoi attivare le abilità delle altre creature che controlli come se quelle creature avessero rapidità.

{T}: Quando attivi un'abilità che non è un'abilità di mana la prossima volta in questo turno spendendo quattro o più mana per attivarla, copia quell'abilità. Puoi scegliere nuovi bersagli per la copia.

- Dynaheir, Invocatrice Esperta non conferisce rapidità alle creature che controlli, né ti permette di attaccare con esse come se avessero rapidità.
- Dynaheir ha ricevuto un aggiornamento al suo testo Oracle. Nello specifico, l'abilità innescata ritardata non si innesca se attivi un'abilità di mana che costa quattro o più mana per attivarla.

Elfa Tiratrice Scelta

{2}{G}

Creatura — Ranger Elfo

*/2

Raggiungere

La forza dell'Elfa Tiratrice Scelta è pari al numero di creature che controlli.

Quando l'Elfa Tiratrice Scelta entra nel campo di battaglia, infligge danno pari alla sua forza a una creatura bersaglio con volare controllata da un avversario.

- Se l'Elfa Tiratrice Scelta lascia il campo di battaglia mentre la sua abilità innescata è in pila, considera la forza che aveva quando ha lasciato il campo di battaglia per determinare quanti danni infligge.
-

Ellyn Harbreeze, Impicciona

{3}{W}

Creatura Leggendaria — Popolano Umano

2/4

{T}: Guarda le prime X carte del tuo grimorio, dove X è il numero di pedine che hai creato in questo turno.

Aggiungi una di quelle carte alla tua mano e metti le altre in fondo al tuo grimorio in ordine casuale.

Scegli un Background (*Puoi avere un Background come secondo comandante.*)

- L'abilità di Ellyn conta tutte le pedine che hai creato in quel turno prima della risoluzione dell'abilità, incluse sia le pedine non creatura che le pedine creatura. Non importa se quelle pedine sono ancora sul campo di battaglia o sotto il tuo controllo.
- Se un effetto crea una copia di una magia permanente, quella magia diventa una pedina sul campo di battaglia sotto il tuo controllo, ma quella pedina non è stata "creata". Non conterà per l'abilità di Ellyn.

Eredità Nobile

{1}{W}

Incantesimo Leggendaria — Background

Le creature comandante che possiedi hanno "Quando questa creatura entra nel campo di battaglia e all'inizio del tuo mantenimento, ogni giocatore può mettere due segnalini +1/+1 su una creatura che controlla. Per ogni avversario che lo fa, hai protezione da quel giocatore fino al tuo prossimo turno". (*Non puoi essere bersagliato, non ti può essere inflitto danno, né puoi essere incantato da nulla che sia controllato da quel giocatore.*)

- Protezione da un giocatore significa che hai protezione da ogni oggetto controllato da quel giocatore. Se un oggetto non ha un controllore (ad esempio una carta in un cimitero), il suo proprietario è considerato il suo controllore a questo scopo.
- Anche se tu avrai protezione dai giocatori che approfitteranno della generosa offerta, lo stesso non vale per i permanenti che controlli.
- Le creature possono comunque attaccarti mentre hai protezione dal loro controllore, anche se il danno che ti infliggerebbero sarà prevenuto.

Eremita di Bosco Ammantato

{2}{G}

Incantesimo Leggendaria — Background

Le creature comandante che possiedi hanno "All'inizio della tua sottofase finale, se una carta creatura è stata messa nel tuo cimitero da qualsiasi zona in questo turno, crea due pedine creatura Scoiattolo 1/1 verdi TAPpate".

- L'abilità fornita dall'Eremita di Bosco Ammantato si innesca se controlli una creatura con quell'abilità mentre inizia la sottofase finale e una carta creatura è stata messa nel tuo cimitero da qualsiasi zona in questo turno. Questo vale anche se nessuna creatura aveva questa abilità nel momento in cui la carta

creatura è finita nel cimitero o la carta creatura non è più nel tuo cimitero mentre inizia la tua sottofase finale.

- In particolare, questo significa che, se la tua creatura comandante muore e scegli di rimetterla nella zona di comando dal cimitero, poi di lanciarla di nuovo nello stesso turno, l'abilità fornita dall'Eremita di Bosco Ammantato si innescherà all'inizio della sottofase finale di quel turno.

Esperto di Dungeon

{1}{U}

Incantesimo Leggendaro — Background

Le creature comandante che possiedi hanno “Le abilità delle stanze dei dungeon che possiedi si innescano una volta in più”.

- L'abilità fornita dall'Esperto di Dungeon fa sì che la stessa stanza che hai esplorato si inneschi una volta in più. Non ti fa avanzare alla stanza successiva.
- Se controlli più di un permanente con questa abilità o un permanente con più istanze di questa abilità, la stanza si innesca altrettante volte in più. Ad esempio, se controlli Hama Pashar, Cercatrice di Rovine, l'Esperto di Dungeon e una creatura comandante che possiedi, le abilità delle stanze dei dungeon che possiedi si innescano altre due volte.

Esplosione Solare Plasmata

{3}{W}{W}

Stregoneria

Scegli una creatura che controlli, poi ogni avversario sceglie una creatura che controlla con forza pari o inferiore. Se hai scelto una creatura in questo modo, esilia ogni creatura non scelta da alcun giocatore in questo modo.

- Se non scegli una creatura, molto probabilmente perché non ne controlli nessuna, non verrà esiliata alcuna creatura.
- L'Esplosione Solare Plasmata non bersaglia nessuna delle creature scelte. Tutte le scelte vengono effettuate mentre l'Esplosione Solare Plasmata si risolve.

Evoca Non Morti

{4}{B}

Stregoneria

Puoi macinare tre carte. Poi rimetti sul campo di battaglia una carta creatura dal tuo cimitero. *(Per macinare una carta, metti nel tuo cimitero la prima carta del tuo grimorio.)*

- Se hai meno di tre carte nel tuo grimorio, non puoi scegliere di macinare alcuna carta in questo modo.
- Se è presente nel cimitero, rimetti sul campo di battaglia una carta creatura anche se hai scelto di non macinare tre carte.
- Puoi rimettere una carta creatura che hai macinato o una che era già nel tuo cimitero.

Flautista Firbolg
{4} {R} {R}
Creatura — Bardo Gigante
4/4

Esibizione Estasiante — Quando il Flautista Firbolg entra nel campo di battaglia, prendi il controllo di una creatura bersaglio che non controlli fino alla fine del turno. STAPPala. Ha rapidità e miriade fino alla fine del turno. *(Ogniqualvolta attacca, per ogni avversario diverso dal giocatore in difesa, puoi creare una pedina che è una copia di quella creatura TAPPata e che attacca quel giocatore o un planeswalker controllato da quel giocatore. Esilia le pedine alla fine del combattimento.)*

- L'abilità innescata del Flautista Firbolg può bersagliare qualsiasi creatura che non controlli, anche una che è STAPPata.
- Prendere il controllo di una creatura non ti fa prendere il controllo di alcuna Aura o Equipaggiamento ad essa assegnati.

Fonte di Magia
{3} {U}
Incantesimo
Le magie istantaneo e stregoneria che lanci costano {1} in meno per essere lanciate per ogni volta che hai lanciato un comandante dalla zona di comando in questa partita.

- Questo include i Background che sono tuoi comandanti.

Forestiero Ardito
{1} {G}
Incantesimo Leggendaro — Background
Le creature comandante che possiedi hanno
“Ogniqualvolta questa creatura attacca un giocatore, se nessun avversario ha più punti vita di quel giocatore, un'altra creatura bersaglio che controlli prende +X/+X fino alla fine del turno, dove X è la forza di questa creatura”.

- L'abilità fornita dal Forestiero Ardito verifica se qualcuno degli avversari del giocatore attaccante ha più punti vita di quel giocatore in difesa. I punti vita del giocatore attaccante non sono inclusi in questo confronto.
- Il valore di X viene determinato solo mentre si risolve l'abilità innescata fornita. Dopo che ciò è avvenuto, il valore di X non cambierà più avanti nel turno, neanche se cambia la forza della creatura comandante.
- Se la creatura comandante lascia il campo di battaglia prima che la sua abilità innescata si risolva, considera la forza che aveva quando ha lasciato il campo di battaglia per determinare il valore di X.

- Se la forza della creatura comandante è negativa mentre la sua abilità innescata si risolve, X si considera 0.
-

Fuggire Insieme

{1}{U}

Istantaneo

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

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

Fulmine del Re delle Tempeste

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

Istantaneo

Quando lanci la tua prossima magia istantaneo o stregoneria in questo turno, copiala X volte. Puoi scegliere nuovi bersagli per le copie.

- Quando l'abilità innescata ritardata del Fulmine del Re delle Tempeste si risolve, crea X copie di una magia. Controlli ognuna delle copie. Le copie vengono create direttamente in pila, quindi non vengono "lanciate". Le abilità che si innescano quando un giocatore lancia una magia non si innescheranno. Poi le copie si risolveranno come normali magie, dopo che i giocatori avranno la possibilità di lanciare magie e attivare abilità.
 - Il Fulmine del Re delle Tempeste creerà copie della magia che ha fatto innescare la sua abilità innescata ritardata anche se quella magia è stata neutralizzata prima che quell'abilità si sia risolta.
 - Ogni copia avrà gli stessi bersagli della magia che sta copiando, a meno che tu non ne scelga altri. Puoi cambiare un qualsiasi numero di bersagli, anche tutti o nessuno di essi. Se non puoi scegliere un nuovo bersaglio legale al posto di un bersaglio, quest'ultimo non potrà essere cambiato (anche se il bersaglio attuale è illegale). Se ci sono più copie, puoi cambiare i bersagli di ognuna con altri bersagli legali.
 - Se la magia che l'abilità del Fulmine del Re delle Tempeste copia è modale (cioè, se ha un elenco puntato di scelte), le copie avranno lo stesso modo o gli stessi modi. Non puoi scegliere altri modi.
 - Se la magia che il Fulmine del Re delle Tempeste copia ha una X il cui valore è stato determinato mentre è stata lanciata (come la Palla di Fuoco), la copia ha lo stesso valore di X.
 - Non puoi scegliere di pagare alcun costo aggiuntivo per le copie. In ogni caso, gli effetti basati sui costi aggiuntivi pagati per la magia originale saranno copiati come se gli stessi costi fossero stati pagati anche per le copie. Per esempio, se sacrifici una creatura 3/3 per lanciare Scagliare e poi lo copi con il Fulmine del Re delle Tempeste, anche ogni copia di Scagliare infliggerà 3 danni al suo bersaglio.
-

Furia Combattente Crudele

{3} {B}

Creatura — Barbaro Nano

1/5

Quando la Furia Combattente Crudele entra nel campo di battaglia, prendi l'iniziativa.

Castigo Chiodato — Ogniqualvolta la Furia Combattente Crudele viene bloccata da una creatura, il controllore di quella creatura perde 5 punti vita.

- Se la Furia Combattente Crudele viene bloccata da più di una creatura, la sua abilità innescata si innescherà una volta per ogni creatura che l'ha bloccata.
-

Genesi Maestosa

{6} {G} {G}

Stregoneria

Rivela le prime X carte del tuo grimorio, dove X è il valore di mana maggiore di un comandante che possiedi sul campo di battaglia o nella zona di comando. Puoi mettere sul campo di battaglia un qualsiasi numero di carte permanente scelte tra esse. Metti le altre in fondo al tuo grimorio in ordine casuale.

- Se il tuo comandante è sotto il controllo di un altro giocatore mentre la Genesi Maestosa si risolve, è ancora sul campo di battaglia e verrà comunque utilizzato per determinare il valore di X.
-

Giavellotto del Fulmine

{1} {R}

Artefatto — Equipaggiamento

Lampo

Quando il Giavellotto del Fulmine entra nel campo di battaglia, assegna a una creatura bersaglio che controlli.

Fintanto che è il tuo turno, la creatura equipaggiata prende +2/+0 e ha attacco improvviso.

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

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

Globo dei Draghi di Corniola

{2} {R}

Artefatto

{T}: Aggiungi {R}. Se questo mana viene speso per una magia creatura Drago, quella creatura ha rapidità fino alla fine del turno.

- Il mana creato dal Globo dei Draghi di Corniola può essere speso per qualsiasi cosa, non solo per magie creatura Drago.
 - Se il mana del Globo dei Draghi di Corniola viene speso per pagare una qualsiasi parte del costo della magia creatura Drago, incluso un costo alternativo o addizionale, il Drago avrà rapidità fino alla fine del turno.
 - Una magia istantaneo o stregoneria non è una magia creatura, anche se crea pedine creatura Drago.
 - Se il mana viene speso per una magia non Drago che diventa un Drago più avanti nel turno, quella creatura non avrà rapidità.
-

Globo dei Draghi di Giada

{2} {G}

Artefatto

{T}: Aggiungi {G}. Quando spendi questo mana per lanciare una magia creatura Drago, la creatura Drago entra nel campo di battaglia con un segnalino +1/+1 addizionale e ha anti-malocchio fino al tuo prossimo turno. *(Non può essere bersaglio di magie o abilità controllate dai tuoi avversari.)*

- Il mana creato dal Globo dei Draghi di Giada può essere speso per qualsiasi cosa, non solo per magie creatura Drago.
 - L'abilità innescata ritardata si innescherà indipendentemente dal fatto che il Globo dei Draghi di Giada sia ancora sul campo di battaglia o meno.
 - Se per lanciare una singola magia creatura Drago viene speso più di un {G} prodotto da un Globo dei Draghi di Giada, si innescherà l'abilità innescata ritardata associata a ogni mana speso. Quella creatura entrerà nel campo di battaglia con altrettanti segnalini +1/+1.
 - Se il mana viene speso per una magia creatura Drago, quella creatura avrà anti-malocchio non appena entra nel campo di battaglia. Non c'è alcuna possibilità di bersagliare la creatura prima che ottenga anti-malocchio.
-

Globo dei Draghi di Lapislazzuli

{2} {U}

Artefatto

{T}: Aggiungi {U}. Quando spendi questo mana per lanciare una magia creatura Drago, profetizza 2. *(Guarda le prime due carte del tuo grimorio, poi mettile in qualsiasi numero in fondo al tuo grimorio e le altre in cima in qualsiasi ordine.)*

- Il mana creato dal Globo dei Draghi di Lapislazzuli può essere speso per qualsiasi cosa, non solo per magie creatura Drago.
- L'abilità innescata ritardata si innescherà indipendentemente dal fatto che il Globo dei Draghi di Lapislazzuli sia ancora sul campo di battaglia o meno.
- Se per lanciare una singola magia creatura Drago viene speso più di un {U} prodotto da un Globo dei Draghi di Lapislazzuli, si innescherà l'abilità innescata ritardata associata a ogni mana speso. Profetizzerai 2 altrettante volte.

Glunch, il Dispensatore
 {1}{G}{W}
 Creatura Leggendaria — Medusa
 0/5
 Volare
 All'inizio della tua sottofase finale, scegli un giocatore.
 Mette due segnalini +1/+1 su una creatura che controlla.
 Scegli un secondo giocatore che pesca una carta. Poi
 scegli un terzo giocatore che crea due pedine Tesoro.

- Il primo giocatore scelto può scegliere su quale creatura mettere i segnalini.
- Puoi scegliere un giocatore che non controlla alcuna creatura come primo giocatore scelto.
- Tutti e tre i giocatori devono essere giocatori diversi, anche se puoi essere uno di loro. Se ci sono solo due giocatori nella partita, non sceglierai un terzo giocatore e nessuno creerà pedine Tesoro.

Gorion, Saggio Mentore
 {G}{W}{U}
 Creatura Leggendaria — Mago Umano
 3/4
 Cautela
 Ogniqualvolta lanci una magia Avventura, puoi copiarla.
 Puoi scegliere nuovi bersagli per la copia.

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

Gut, Anima Pura Zelota
 {2}{R}
 Creatura Leggendaria — Sciamano Goblin
 2/2
 Ogniqualvolta attacchi, puoi sacrificare un'altra creatura o un artefatto. Se lo fai, crea una pedina creatura Scheletro 4/1 nera con minacciare TAPPata e attaccante.
(Non può essere bloccata tranne che da due o più creature.)
 Scegli un Background *(Puoi avere un Background come secondo comandante.)*

- Scegli tu quale giocatore o planeswalker viene attaccato dallo Scheletro.
 - Gut non deve necessariamente essere tra le creature attaccanti.
 - Sebbene lo Scheletro sia una creatura attaccante, non è mai stato dichiarato come creatura attaccante. Questo significa che le abilità che si innescano ogniqualvolta una creatura attacca non si innescheranno quando esso entra nel campo di battaglia come attaccante.
 - Qualsiasi effetto che dice che lo Scheletro non può attaccare (ad esempio quello della Propaganda) influenza solo la dichiarazione delle creature attaccanti. Non impedirà allo Scheletro di entrare nel campo di battaglia attaccante.
 - Se Gut in qualche modo diventa un artefatto, puoi sacrificarlo per pagare la sua stessa abilità.
-

Halsin, Arcidruido di Smeraldo

{3}{G}

Creatura Leggendaria — Druido Elfo

2/4

{1}: Fino alla fine del turno, una pedina bersaglio che controlli diventa una creatura Orso verde con forza e costituzione base 4/4 in aggiunta ai suoi altri tipi e colori.

Scegli un Background (*Puoi avere un Background come secondo comandante.*)

- L'abilità attivata di Halsin, Arcidruido di Smeraldo sostituisce eventuali effetti precedenti che impostano un valore specifico per la forza e la costituzione base della creatura. Qualsiasi effetto che imposta il valore della forza o della costituzione e che inizia ad essere applicato dopo che l'abilità di Halsin si è risolta sostituirà questo effetto.
 - Gli effetti che cambiano la forza e/o la costituzione di una creatura, come quello creato dalla Crescita Titanica, si applicheranno alla creatura indipendentemente da quando hanno avuto inizio. Lo stesso vale per qualsiasi segnalino che ne cambi la forza e/o la costituzione e per gli effetti che scambiano forza e costituzione.
-

Ignobile Duplicazione di Irenicus

{3}{U}

Stregoneria

Crea una pedina che è una copia di una creatura bersaglio che controlli, tranne che la pedina ha volare e non è leggendaria se quella creatura è leggendaria.

- L'Ignobile Duplicazione di Irenicus ha ricevuto un aggiornamento al suo testo Oracle per chiarire che la pedina ha ancora volare anche se la creatura che sta copiando non è leggendaria.
-

Illithid Mietitore

{4} {U}

Creatura — Orrore

4/4

Ceremorfosi — Quando l'Illithid Mietitore entra nel campo di battaglia, gira a faccia in giù un qualsiasi numero di creature non pedina TAPPate bersaglio. Sono creature Orrore 2/2.

//

Impiantare Girini

{X} {U} {U}

Stregoneria — Avventura

TAPPA X creature bersaglio. Non STAPPano durante il prossimo STAP dei rispettivi controllori. *(Poi esilia questa carta. Puoi lanciare la creatura in seguito dall'esilio.)*

- Una volta che i permanenti sono a faccia in giù, nessun giocatore può mescolarli sul campo di battaglia o provare a nascondere o mascherare quale carta è quale.
- I giocatori possono guardare i permanenti a faccia in giù che controllano in qualsiasi momento.
- L'abilità innescata dell'Illithid Mietitore non può girare a faccia in giù le carte bifronte.
- Se un permanente a faccia in giù lascia il campo di battaglia, il suo proprietario deve rivelarlo a tutti i giocatori.
- Se una creatura entra nel campo di battaglia come una copia di una creatura a faccia in giù o se viene creata una pedina che ne è una copia, quella copia ha le stesse caratteristiche della creatura a faccia in giù (in questo caso, una creatura Orrore 2/2 senza altre caratteristiche), anche se la copia è a faccia in su.
- L'espansione *Leggende di Commander: Battaglia per Baldur's Gate* non include alcun modo per girare queste carte a faccia in su. Se un effetto di carte non incluse in questa espansione gira una carta a faccia in su, l'effetto che la fa diventare una creatura Orrore 2/2 termina.

Imoen, Mistificatrice Mistica

{2} {U}

Creatura Leggendaria — Mago Farabutto Umano

2/3

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

All'inizio della tua sottofase finale, se hai l'iniziativa, pesca una carta. Pesca un'altra carta se hai completato un dungeon.

Scegli un Background *(Puoi avere un Background come secondo comandante.)*

- La seconda abilità di Imoen si innesca solo se hai l'iniziativa mentre inizia la tua sottofase finale. Se si innesca, verificherà di nuovo se hai l'iniziativa mentre tenta di risolversi. Se non hai più l'iniziativa in quel momento, l'abilità non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. In particolare, se non hai l'iniziativa mentre inizia la tua sottofase finale, ma hai completato un dungeon, l'abilità non si innescherà e non pescherai carte.

Invenzione Ispirata

{4} {R}

Stregoneria

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

Crea tre pedine Tesoro. *(Sono artefatti con "{T}", Sacrifica questo artefatto: Aggiungi un mana di un qualsiasi colore".)*

- Devi pagare tutti i costi e seguire tutte le regole sulla tempistica per le carte giocate in questo modo. Per esempio, puoi giocare una terra esiliata in questo modo solo durante la tua fase principale e solo se non hai ancora giocato una terra in questo turno.

Inversione di Wyll

{2} {R}

Istantaneo

Scegli una magia o abilità bersaglio con uno o più bersagli. Tira un d20 e aggiungi la forza maggiore tra le creature che controlli.

1–14 | Puoi scegliere nuovi bersagli per quella magia o abilità.

15+ | Puoi scegliere nuovi bersagli per quella magia o abilità. Poi copiala. Puoi scegliere nuovi bersagli per la copia.

- Anche se non prendi il controllo della magia o abilità originale, controlli la copia. Quella copia viene creata in pila, quindi non viene “lanciata”. Le abilità che si innescano quando un giocatore lancia una magia non si innescheranno. La copia si risolverà come una normale magia o abilità, dopo che i giocatori avranno avuto la possibilità di lanciare magie e attivare abilità. La copia si risolverà prima della magia o abilità originale.
 - La copia avrà gli stessi bersagli della magia o dell’abilità che sta copiando, a meno che tu non ne scelga altri. Puoi cambiare un qualsiasi numero di bersagli, anche tutti o nessuno di essi. Se non puoi scegliere un nuovo bersaglio legale al posto di un bersaglio, quest’ultimo non potrà essere cambiato (anche se il bersaglio attuale è illegale).
 - Se la magia o abilità bersaglio è modale (cioè, se ha un elenco puntato di scelte), la copia avrà lo stesso modo o gli stessi modi. Non puoi scegliere altri modi.
 - Se la magia o abilità bersaglio ha una X il cui valore è stato determinato quando è stata lanciata, attivata o messa in pila (come la Palla di Fuoco), la copia ha lo stesso valore di X.
 - Non puoi scegliere di pagare alcun costo addizionale per la copia. In ogni caso, gli effetti basati sui costi addizionali pagati per la magia o abilità originale saranno copiati come se gli stessi costi fossero stati pagati per la copia. Per esempio, se sacrifichi una creatura 3/3 per lanciare Scagliare e poi lo copi con l’Inversione di Wyll, anche la copia di Scagliare infliggerà 3 danni al suo bersaglio.
 - Se la magia è una magia permanente con un bersaglio (come una magia Aura) e ne crei una copia, la copia diventerà una pedina che controlli. Poiché la magia diventa una pedina, la pedina non viene “creata”. Gli effetti che considerano la creazione di una pedina non interagiranno con una pedina che entra nel campo di battaglia perché l’Inversione di Wyll ha copiato una magia permanente.
-

Ispirazione di Candlekeep

{4}{U}

Stregoneria

Fino alla fine del turno, le creature che controlli hanno forza e costituzione base X/X, dove X è il numero di carte istantaneo, stregoneria e/o che hanno un'Avventura che possiedi in esilio e nel tuo cimitero.

- Il valore di X viene vincolato nel momento in cui l'Ispirazione di Candlekeep si risolve. La forza e la costituzione delle creature influenzate non cambieranno mentre le carte entrano ed escono dall'esilio e/o dal tuo cimitero.
- L'insieme di creature a cui si applica l'Ispirazione di Candlekeep è vincolato mentre si risolve. Le creature che entrano nel campo di battaglia sotto il tuo controllo dopo che si è risolta questa magia non vengono influenzate.

Jaheira, Amica della Foresta

{2}{G}

Creatura Leggendaria — Druido Elfo Umano

2/3

Le pedine che controlli hanno "{T}: Aggiungi {G}".

Scegli un Background (*Puoi avere un Background come secondo comandante.*)

- L'abilità di Jaheira conferisce l'abilità di mana a tutte le pedine che controlli, non solo alle pedine creatura.
- Sarai in grado di attivare le abilità di mana delle pedine creatura che controlli nel turno in cui vengono create solo se hanno rapidità. Al contrario, potrai attivare le abilità di mana delle pedine non creatura che controlli nel turno in cui vengono create (purché siano STAPPate).

Jon Irenicus, l'Infranto

{2}{U}{B}

Creatura Leggendaria — Mago Elfo

3/3

All'inizio della tua sottofase finale, scegli fino a una creatura bersaglio che controlli. Un avversario bersaglio prende il controllo di quella creatura. Metti due segnalini +1/+1 su di essa e TAPPala. È spronata per il resto della partita e ha "Questa creatura non può essere sacrificata". (*Attacca in ogni combattimento un giocatore diverso da te, se può farlo.*)

Ogniqualevolta una creatura che possiedi ma non controlli attacca, peschi una carta.

- Il proprietario di una pedina è il giocatore che l'ha creata.
 - Quando la prima abilità di Jon Irenicus si risolve, l'avversario prende il controllo di una creatura e quella creatura guadagna immediatamente "Questa creatura non può essere sacrificata" come parte della risoluzione dell'abilità. Quel giocatore non ha alcuna possibilità di sacrificare quella creatura prima che ottenga l'abilità.
-

Kagha, Arcidruida Ombra
{2} {B} {G}
Creatura Leggendaria — Druido Elfo
1/4

Ogniquale volta Kagha, Arcidruida Ombra attacca, ha tocco letale fino alla fine del turno. Macina due carte.
(Mettilo nel tuo cimitero le prime due carte del tuo grimorio.)

Una volta durante ogni tuo turno, puoi giocare una terra o lanciare una magia permanente tra le carte che sono state messe nel tuo cimitero dal tuo grimorio in questo turno.

- Devi seguire le normali regole sulla tempistica della carta che giochi dal tuo cimitero.
- Devi pagare tutti i costi quando lanci una magia in questo modo.
- Dopo che hai iniziato a lanciare la magia, perdere il controllo di Kagha non la influenza. Puoi finire di lanciarla come di consueto.
- Se giochi una terra o lanci una magia permanente dal tuo cimitero usando un altro metodo, non conterà come “una volta durante ogni tuo turno” per l’effetto di Kagha.
- Se giochi una terra o lanci una magia permanente dal tuo cimitero con Kagha, e poi prendi il controllo di una nuova Kagha nello stesso turno, puoi farlo di nuovo in quel turno.

Karlach, Furia dell’Avernus
{4} {R}
Creatura Leggendaria — Barbaro Tiefling
5/4
Ogniquale volta attacchi, se è la prima fase di combattimento del turno, STAPpa tutte le creature attaccanti. Hanno attacco improvviso fino alla fine del turno. Dopo questa fase, c’è una fase di combattimento addizionale.
Scegli un Background *(Puoi avere un Background come secondo comandante.)*

- In particolare, l’abilità innescata di Karlach non ti fornisce fasi principali addizionali. Questo significa che passerai direttamente dalla sottofase di fine combattimento di una fase di combattimento alla sottofase di inizio combattimento della successiva.
 - Karlach non deve necessariamente essere tra le creature attaccanti.
-

Keene Nove-Dita
{1}{B}{G}{U}
Creatura Leggendaria — Farabutto Umano
4/4

Minacciare
Egida—Paga 9 punti vita.
Ogniqualevolta Keene Nove-Dita infligge danno da combattimento a un giocatore, guardi le prime nove carte del tuo grimorio. Puoi mettere sul campo di battaglia una carta Cancelli scelta tra esse. Poi, se controlli nove o più Cancelli, aggiungi le altre alla tua mano. Altrimenti, metti le altre in fondo al tuo grimorio in ordine casuale.

- Se non metti una carta Cancelli sul campo di battaglia in questo modo, ma controlli già nove o più Cancelli, aggiungerai tutte le carte alla tua mano.

Kenku Artefice
{2}{U}
Creatura — Artefice Uccello
1/1

Omuncolo Servitore — Quando la Kenku Artefice entra nel campo di battaglia, scegli fino a un artefatto non creatura bersaglio. Metti tre segnalini +1/+1 su di esso. Quell'artefatto diventa una creatura artefatto Omuncolo 0/0 con volare.

- La Kenku Artefice non rimuove alcuna abilità che l'artefatto bersaglio possieda.
- L'artefatto mantiene i propri tipi, sottotipi o supertipi.
- Se l'artefatto bersaglio è un Equipaggiamento assegnato, diventa non assegnato. Se un Equipaggiamento senza riconfigurare diventa una creatura artefatto, non può essere assegnato a un'altra creatura.
- Se l'artefatto non creatura bersaglio è un Veicolo, la sua forza e costituzione saranno 0/0. Manovrare quel Veicolo non ripristinerà la sua forza e costituzione.
- La creatura artefatto risultante potrà attaccare nel tuo turno se è stata sotto il tuo controllo ininterrottamente dall'inizio del turno. In altri termini, non importa per quanto tempo è stata una creatura, solo per quanto tempo è stata sul campo di battaglia.

Korlessa, Cantrice delle Scaglie
{G}{U}
Creatura Leggendaria — Bardo Drago
1/4

Puoi guardare la prima carta del tuo grimorio in qualsiasi momento.
Puoi lanciare magie Drago dalla cima del tuo grimorio.

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

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

Ladro di Magazzini

{3} {R}

Creatura — Farabutto Tiefling

4/2

{2}, {T}, Sacrifica un artefatto o una creatura: Esilia la prima carta del tuo grimorio. Fino alla fine del tuo prossimo turno, puoi giocare quella carta.

- Devi pagare tutti i costi e seguire tutte le regole sulla tempistica quando giochi una terra o lanci una magia in questo modo. Per esempio, puoi giocare una terra in questo modo solo durante la tua fase principale mentre la pila è vuota e solo se non hai ancora giocato una terra in questo turno.

Linnorm del Terrore

{6} {G}

Creatura — Drago Serpente

7/6

Il Linnorm del Terrore non può essere bloccato da creature con forza pari o inferiore a 3.

//

Deviazione delle Scaglie

{3} {G}

Istantaneo — Avventura

Metti due segnalini +1/+1 su una creatura bersaglio e STAPPala. Ha anti-malocchio fino alla fine del turno.

(Poi esilia questa carta. Puoi lanciare la creatura in seguito dall'esilio.)

- Ridurre la forza di una creatura a un valore pari o inferiore a 3 dopo che ha bloccato il Linnorm del Terrore non lo farà diventare non bloccato.
- La Deviazione delle Scaglie può bersagliare una creatura STAPPata. Se la creatura bersaglio viene STAPPata mentre la Deviazione delle Scaglie si risolve, metterai comunque due segnalini +1/+1 su di essa e guadagnerà comunque anti-malocchio.

Lozhan, Erede dei Draghi
{3}{U}{R}
Creatura Leggendaria — Sciamano Drago
4/2

Volare

Ogniqualevolta lanci una magia Avventura o una magia Drago, Lozhan, Erede dei Draghi infligge danno pari al valore di mana di quella magia a un qualsiasi bersaglio che non sia un comandante.

- Se lanci una magia permanente non Drago che ha un'Avventura (piuttosto che l'Avventura stessa), l'abilità innescata di Lozhan non si innescherà.
 - Il valore di mana di una magia Avventura è basato sul costo di mana dell'Avventura, non sul costo di mana della carta permanente che ha l'Avventura.
 - “Qualsiasi bersaglio che non sia un comandante” include qualsiasi giocatore, oltre a qualsiasi creatura o planeswalker che non sia un comandante.
-

Marinaio della Costa della Spada

{1}{U}

Incantesimo Leggendaria — Background

Le creature comandante che possiedi hanno

“Ogniqualevolta questa creatura attacca un giocatore, se nessun avversario ha più punti vita di quel giocatore, questa creatura non può essere bloccata in questo turno”.

- L'abilità fornita dal Marinaio della Costa della Spada verifica se qualcuno degli avversari del giocatore attaccante ha più punti vita di quel giocatore in difesa. I punti vita del giocatore attaccante non sono inclusi in questo confronto.
-

Mastino di Ferro

{4}

Creatura Artefatto — Canide

4/4

Ogniqualevolta il Mastino di Ferro attacca, tira un d20 per ogni giocatore attaccato e ignora tutti i risultati tranne il più alto.

1–9 | Il Mastino di Ferro ti infligge danno pari alla sua forza.

10–19 | Il Mastino di Ferro infligge danno pari alla sua forza al giocatore in difesa.

20 | Il Mastino di Ferro infligge danno pari alla sua forza a ogni avversario.

- Una volta che l'abilità innescata del Mastino di Ferro ha iniziato a risolversi, nessun giocatore può lanciare magie o attivare abilità finché l'abilità innescata non si è risolta completamente. In particolare, questo significa che i giocatori non possono compiere azioni per modificare la forza del Mastino di Ferro dopo aver conosciuto il risultato dei tiri di dado ma prima che ai giocatori venga inflitto danno.
-

Mazzy, Paladina Rettaspada
{1}{R}{G}{W}
Creatura Leggendaria — Cavaliere Halfling
3/4

Ogniqualevolta una creatura incantata attacca uno dei tuoi avversari, prende +2/+0 e ha travolgere fino alla fine del turno.

Ogniqualevolta un'Aura che controlli viene messa nel tuo cimitero dal campo di battaglia, esiliala. Fino alla fine del tuo prossimo turno, puoi lanciare quella carta.

- Devi comunque pagare tutti i costi e seguire tutte le regole sulla tempistica quando lanci la carta dall'esilio.
 - In alcuni rari casi, l'Aura messa nel tuo cimitero non è una carta Aura. Può accadere a causa di effetti di copia, ad esempio. In questi casi, esilierai comunque la carta e potrai lanciarla.
-

Miiryum, Dragone Sentinella
{3}{G}{U}{R}
Creatura Leggendaria — Spirito Drago
6/6

Volare, egida {2}

Ogniqualevolta un altro Drago non pedina entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, crea una pedina che è una copia di quella creatura, tranne che la pedina non è leggendaria se quel Drago è leggendario.

- L'abilità innescata di Miiryum, Dragone Sentinella copia i valori stampati del Drago che è entrato nel campo di battaglia. Non copia eventuali segnalini su quella creatura, né gli effetti che hanno cambiato la sua forza, la sua costituzione, i suoi tipi, il suo colore e così via.
 - Se il Drago che è entrato nel campo di battaglia sta copiando qualcos'altro quando l'abilità innescata si risolve, la pedina sarà una copia di ciò che la creatura sta copiando.
-

Mimic Feroce
{2}
Artefatto — Tesoro
Lampo
{T}, Sacrifica il Mimic Feroce: Aggiungi un mana di un qualsiasi colore.
{3}: Il Mimic Feroce diventa una creatura artefatto
Polimorfo con forza e costituzione base 5/5 fino alla fine del turno.

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

Minsc e Boo, Eroi Senza Tempo

{2} {R} {G}

Planeswalker Leggendaro — Minsc

3

Quando Minsc e Boo, Eroi Senza Tempo entrano nel campo di battaglia e all'inizio del tuo mantenimento, puoi creare Boo, una pedina creatura leggendaria Criceto 1/1 rossa con travolgere e rapidità.

+1: Scegli fino a una creatura bersaglio con travolgere o rapidità. Metti tre segnalini +1/+1 su di essa.

-2: Sacrifica una creatura. Quando lo fai, Minsc e Boo, Eroi Senza Tempo infliggono X danni a un qualsiasi bersaglio, dove X è la forza di quella creatura. Se la creatura sacrificata era un Criceto, peschi X carte.

Minsc e Boo, Eroi Senza Tempo possono essere i tuoi comandanti.

- Se non c'è un bersaglio legale per l'innesco riflessivo nella seconda abilità di fedeltà di Minsc e Boo, o se il bersaglio è illegale mentre l'abilità tenta di risolversi, non pescherai carte neppure se la creatura sacrificata era un Criceto.
- La seconda abilità di fedeltà di Minsc e Boo non infliggerà danni extra se gridi "Punta agli occhi, Boo!" ma puoi sempre provarci.

Monello di Strada

{1} {R}

Incantesimo Leggendaro — Background

Le creature comandante che possiedi hanno "{1},

Sacrifica un'altra creatura o un artefatto: Questa creatura infligge 1 danno a un qualsiasi bersaglio".

- Se il tuo comandante è una creatura artefatto, puoi sacrificarlo per pagare il costo di questa abilità.
- Se il tuo comandante che aveva l'abilità fornita dal Monello di Strada in qualche modo non è una creatura nel momento in cui l'abilità si risolve, infliggerà comunque 1 danno.

Myrkul, Signore delle Ossa

{4} {W} {B} {G}

Creatura Leggendaria — Dio

7/5

Fintanto che i punti vita sono pari o inferiori alla metà dei tuoi punti vita iniziali, Myrkul, Signore delle Ossa ha indistruttibile.

Ogniqualevolta un'altra creatura non pedina che controlli muore, puoi esiliarla. Se lo fai, crea una pedina che è una copia di quella carta, tranne che è un incantesimo e perde tutti gli altri tipi di carta.

- Se a Myrkul, Signore delle Ossa viene inflitto danno letale nello stesso momento in cui i punti vita del suo controllore diventano pari o inferiori alla metà dei suoi punti vita iniziali, Myrkul avrà indistruttibile nel momento in cui le azioni di stato verranno verificate e sopravvivrà.

- L'ultima abilità crea una copia della carta com'era quando ha lasciato il cimitero, non della creatura quando ha lasciato il campo di battaglia.

Nave Nautiloide

{4}

Artefatto — Veicolo

5/5

Volare

Quando la Nave Nautiloide entra nel campo di battaglia, esilia il cimitero di un giocatore bersaglio.

Ogniquale volta la Nave Nautiloide infligge danno da combattimento a un giocatore, puoi mettere sul campo di battaglia sotto il tuo controllo una carta creatura esiliata con la Nave Nautiloide.

Manovrare 3

- Se la Nave Nautiloide lascia il campo di battaglia e più avanti ritorna sul campo di battaglia, è un nuovo oggetto che non ha ricordi dell'ultima volta che era sul campo di battaglia. In particolare, non puoi usare la sua terza abilità per mettere sul campo di battaglia le carte che sono state esiliate con essa l'ultima volta che era sul campo di battaglia.

Neera, Maga Selvaggia

{4} {U} {R}

Creatura Leggendaria — Sciamano Elfo Umano

2/7

Ogniquale volta lanci una magia, puoi metterla in fondo al grimorio del suo proprietario. Se lo fai, rivela carte dalla cima del tuo grimorio finché non riveli una carta non terra. Puoi lanciare quella carta senza pagare il suo costo di mana. Poi metti tutte le carte rivelate non lanciate in questo modo in fondo al tuo grimorio in ordine casuale. Questa abilità si innesca solo una volta per turno.

- Devi avere bersagli legali per lanciare una magia con bersagli, anche se intendi metterla in fondo al tuo grimorio in questo modo.
- Neera, Maga Selvaggia ha ricevuto un piccolo aggiornamento al suo testo Oracle per chiarire la sua funzione. Nello specifico, se scegli di non lanciare la carta non terra, verrà messa in fondo al tuo grimorio insieme alle altre carte rivelate.

Nube Letale

{4} {B} {B}

Stregoneria

Tutte le creature prendono -X/-X fino alla fine del turno, dove X è il valore di mana maggiore di un comandante che possiedi sul campo di battaglia o nella zona di comando.

- Se il tuo comandante è sotto il controllo di un altro giocatore mentre la Nube Letale si risolve, è ancora sul campo di battaglia e verrà comunque utilizzato per determinare il valore di X.

Oji, la Lama Eccelsa

{2} {W} {U}

Creatura Leggendaria — Monaco Umano

2/3

Quando Oji, la Lama Eccelsa entra nel campo di battaglia, guadagni 2 punti vita e profetizzi 2.

Ogniqualvolta lanci la tua seconda magia in ogni turno, esilia fino a una creatura bersaglio che controlli, poi rimettila sul campo di battaglia sotto il controllo del suo proprietario.

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

Passato Criminale

{2} {B}

Incantesimo Leggendaria — Background

Le creature comandante che possiedi hanno minacciare e “Questa creatura prende +X/+0, dove X è il numero di carte creatura nel tuo cimitero”. (*Una creatura con minacciare non può essere bloccata tranne che da due o più creature.*)

- Se un avversario controlla una creatura comandante che possiedi mentre controlli il Passato Criminale, X sarà il numero di carte creatura nel cimitero di quel giocatore, non il tuo.

Pastora di Orsigufo

{2} {G}

Creatura — Druido Goblin

1/4

All’inizio della tua sottofase finale, se le creature che controlli hanno una forza totale pari o superiore a 8, pesca una carta.

- L’abilità della Pastora di Orsigufo ha una clausola del “se” interposto, il che significa che verifica se le creature che controlli hanno una forza totale pari o superiore a 8 sia quando si innesca che mentre si risolve. Se vengono rimosse abbastanza creature o la loro forza totale è ridotta a meno di 8 prima che l’abilità tenti di risolversi, non pescherai una carta.
-

Pegaso Guardiano
{5}{W}
Creatura — Pegaso
3/3

Volare
All'inizio della tua sottofase finale, se un permanente che controllavi ha lasciato il campo di battaglia in questo turno, crea una pedina creatura Pegaso 1/1 bianca con volare.

//

Salvare il Puledro
{1}{W}
Istantaneo — Avventura

Esilia una creatura bersaglio che controlli, poi rimetti quella carta sul campo di battaglia sotto il controllo del suo proprietario. *(Poi esilia questa carta. Puoi lanciare la creatura in seguito dall'esilio.)*

- L'abilità innescata del Pegaso Guardiano si innescherà anche se il Pegaso Guardiano non era sotto il tuo controllo nel momento in cui il permanente che controllavi ha lasciato il campo di battaglia.
- Quando la carta esiliata da Salvare il Puledro torna sul campo di battaglia, sarà un nuovo oggetto senza alcun legame con la carta che è stata esiliata. Le Aure assegnate alla creatura esiliata verranno messe nei cimiteri dei rispettivi proprietari. Eventuali Equipaggiamenti diventeranno non assegnati e rimarranno sul campo di battaglia. Eventuali segnalini sulla creatura esiliata smetteranno di esistere.
- Se una pedina viene esiliata in questo modo, smetterà di esistere e non ritornerà sul campo di battaglia.

Pixie delle Moonshae
{3}{U}
Creatura — Spiritello
2/2

Volare
Quando la Pixie delle Moonshae entra nel campo di battaglia, pesca carte pari al numero di avversari a cui è stato inflitto danno da combattimento in questo turno.

//

Polvere di Pixie
{1}{U}
Istantaneo — Avventura

Fino a tre creature bersaglio hanno volare fino alla fine del turno. *(Poi esilia questa carta. Puoi lanciare la creatura in seguito dall'esilio.)*

- L'abilità innescata della Pixie delle Moonshae conta solo i giocatori che sono ancora in partita. Se a un avversario è stato inflitto danno ma poi ha lasciato la partita, quel giocatore non viene contato.
-

Planetar Forgiavento

{4}{W}

Creatura — Angelo

4/4

Lampo

Volare

Quando il Planetar Forgiavento entra nel campo di battaglia durante la sottofase di dichiarazione delle creature attaccanti, per ogni creatura attaccante, puoi cambiare il giocatore o il planeswalker che quella creatura sta attaccando. *(Non può attaccare il suo controllore o i planeswalker del suo controllore.)*

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

Possente Servitore di Leuk-o

{3}

Artefatto — Veicolo

6/6

Travolgere

Egida—Scarta una carta.

Ogniqualevolta il Possente Servitore di Leuk-o viene manovrato per la prima volta in ogni turno, se è stato manovrato da esattamente due creature, ha

"Ogniqualevolta questa creatura infligge danno da combattimento a un giocatore, peschi due carte" fino alla fine del turno.

Manovrare 4

- Un'abilità che si innesca ogniqualevolta un Veicolo "viene manovrato" si innesca quando si risolve la sua abilità manovrare. In questo caso, si innescherà solo se esattamente due creature sono state TAPPATE per pagare il costo di manovrare dell'abilità che l'ha reso manovrato per la prima volta in quel turno.
-

Prode di Vento Gelido

{3}{W}

Creatura — Guerriero Tiefling

3/3

Stile di Combattimento della Protezione — Quando il Prode di Vento Gelido entra nel campo di battaglia, esilia fino a una creatura non Guerriero bersaglio che controlli, poi rimettila sul campo di battaglia sotto il controllo del suo proprietario.

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

Raggadragga, Capo degli Squarciabudella

{2}{R}{G}

Creatura Legendaria — Cinghiale Umano

4/4

Ogni creatura con un'abilità di mana che controlli prende +2/+2.

Ogniqualevolta una creatura con un'abilità di mana che controlli attacca, STAPPala.

Ogniqualevolta lanci una magia, se sono stati spesi almeno sette mana per lanciarla, STAPPa una creatura bersaglio. Prende +7/+7 e ha travolgere fino alla fine del turno.

- La maggior parte delle abilità di mana che si trovano sulle creature sono abilità di mana attivate. Un'abilità di mana attivata è un'abilità attivata che può produrre mana mentre si risolve, non richiede un bersaglio e non è un'abilità di fedeltà.
- Alcune creature potrebbero avere abilità di mana innescate. Un'abilità di mana innescata è un'abilità innescata che può produrre mana mentre si risolve, si innesca con la risoluzione di un'abilità di mana attivata o con l'aggiunta di mana e non richiede un bersaglio.
- L'ultima abilità di Raggadragga può bersagliare qualsiasi creatura, comprese quelle STAPPate.

Rasaad yn Bashir

{2}{W}

Creatura Legendaria — Monaco Umano

0/3

Ogni creatura che controlli assegna danno da combattimento pari alla sua costituzione invece che alla sua forza.

Ogniqualevolta Rasaad yn Bashir attacca, se hai l'iniziativa, raddoppi la costituzione di ogni creatura che controlli fino alla fine del turno.

Scegli un Background (*Puoi avere un Background come secondo comandante.*)

- La prima abilità di Rasaad yn Bashir non cambia effettivamente la forza di alcuna creatura. Cambia solo l'ammontare di danno da combattimento che assegna. Tutte le altre regole e gli effetti che si basano su forza o costituzione useranno i valori reali.
 - Per raddoppiare la costituzione di una creatura, quella creatura prende +0/+X, dove X è la costituzione di quella creatura mentre l'abilità innescata si risolve.
-

Renari, Mercante di Meraviglie

{3} {U}

Creatura Leggendaria — Artefice Drago

2/4

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

Scegli un Background (*Puoi avere un Background come secondo comandante.*)

- La prima abilità si applica alle magie Drago e alle magie artefatto lanciate da qualsiasi zona, a condizione che qualcosa ti permetta di lanciarle. Per esempio, se un altro effetto ti permette di lanciare magie Drago dal tuo cimitero, Renari ti permetterà di farlo come se avessero lampo.
-

Richiamare nel Vuoto

{4} {B}

Stregoneria

Ogni giocatore sceglie segretamente una creatura che controlla e una creatura che non controlla. Poi quelle scelte vengono rivelate. Distruggi ogni creatura scelta in questo modo.

- Per scegliere segretamente le creature, ogni giocatore annoterà le proprie scelte senza mostrarle a nessuno. Poi le manterrà segrete finché tutti i giocatori non rivelano le proprie scelte contemporaneamente.
 - Se una creatura viene scelta più di una volta, viene distrutta solo una volta. Questo significa che un singolo segnalino scudo su di essa le consentirebbe di sopravvivere.
-

Rituale Druidico

{2} {G}

Stregoneria

Puoi macinare tre carte. Poi riprendi in mano fino a una carta creatura e fino a una carta terra dal tuo cimitero.

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

- Se hai meno di tre carte nel tuo grimorio, non puoi scegliere di macinare alcuna carta in questo modo.
 - La carta creatura e/o terra che riprendi in mano non deve necessariamente essere una delle carte che hai appena macinato. Può essere qualsiasi carta che si trova nel tuo cimitero in quel momento.
-

Rompicapo Irritante

{3}

Artefatto

Ogniqualevolta tiri uno o più dadi, metti un numero di segnalini carica pari al risultato sul Rompicapo Irritante.

{T}: Aggiungi un mana di un qualsiasi colore. Tira un d20.

{T}, Rimuovi 100 segnalini carica dal Rompicapo

Irritante: Passa in rassegna il tuo grimorio per una carta artefatto, mettila sul campo di battaglia, poi rimescola.

- Se un effetto ti richiede di tirare uno o più dadi e aggiungere un numero a quel tiro, il risultato è il totale dopo aver aggiunto quel numero.
- Se un effetto ti richiede di tirare più di un dado e di ignorare uno o più dadi, il risultato è solo ciò che non è stato ignorato.
- In una partita di Planechase, il risultato del tiro del dado planare non è un numero e non fa sì che la prima abilità del Rompicapo Irritante metta segnalini carica su di esso.
- Anche se include il tiro di un dado, la seconda abilità del Rompicapo Irritante è un'abilità di mana. Non usa la pila e ad essa non è possibile rispondere.

Safana, Tagliagole di Calimport

{2} {B}

Creatura Leggendaria — Farabutto Umano

3/2

Minacciare

All'inizio della tua sottofase finale, se hai l'iniziativa, crea una pedina Tesoro. Crea invece tre di quelle pedine se hai completato un dungeon.

Scegli un Background (*Puoi avere un Background come secondo comandante.*)

- La seconda abilità di Safana si innesca solo se hai l'iniziativa mentre inizia la tua sottofase finale. Se si innesca, verificherà di nuovo se hai l'iniziativa mentre tenta di risolversi. Se non hai più l'iniziativa in quel momento, l'abilità non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. In particolare, se non hai l'iniziativa mentre inizia la tua sottofase finale, ma hai completato un dungeon, l'abilità non si innescherà e non creerai alcun Tesoro.

Sapienza Draconica

{5} {U}

Istantaneo

Questa magia costa {2} in meno per essere lanciata se controlli un Drago.

Pesca tre carte.

- Il costo della Sapienza Draconica è determinato e vincolato mentre la lanci prima che qualsiasi abilità di mana venga attivata e prima che qualsiasi giocatore possa rispondere. In particolare, questo significa che nessun giocatore può rispondere per rimuovere il tuo Drago prima che il costo sia ridotto e, se sacrifichi quel Drago come parte di un'abilità di mana, il costo non verrà aumentato.

Scoperta della Stirpe

{3}{U}{U}

Incantesimo

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

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

- Scegli il tipo di creatura mentre la Scoperta della Stirpe entra nel campo di battaglia. I giocatori non possono compiere alcuna azione tra il momento in cui la scelta viene compiuta e quello in cui la Scoperta della Stirpe entra nel campo di battaglia. In particolare, questo significa che, se sta entrando nel campo di battaglia contemporaneamente a qualsiasi creatura del tipo scelto, la sua ultima abilità si innescherà.
- Devi scegliere un tipo di creatura esistente, come Umano o Guerriero. Non è possibile scegliere tipi di carta (come artefatto), né supertipi (come leggendario).

Sella del Cavaliere

{2}{G}

Artefatto — Equipaggiamento

La creatura equipaggiata prende +3/+3 e non può essere bloccata da creature con forza pari o inferiore a 3.

Equipaggiare {3}

- Ridurre la forza di una creatura dopo che ha bloccato una creatura equipaggiata con la Sella del Cavaliere non rimuoverà quella creatura bloccante dal combattimento, né farà diventare non bloccata la creatura equipaggiata.

Serpe della Costa della Spada

{5}{U}{U}

Creatura — Drago Serpe

6/6

La Serpe della Costa della Spada non può essere bloccata fintanto che hai lanciato una magia non creatura in questo turno.

//

Ondata Rovesciante

{1}{U}

Istantaneo — Avventura

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

- Lanciare una magia non creatura dopo che la Serpe della Costa della Spada è stata bloccata non la farà diventare non bloccata.
-

Sete di Astarion

{3} {B}

Istantaneo

Esilia una creatura bersaglio. Metti X segnalini +1/+1 su una creatura comandante che controlli, dove X è la forza della creatura esiliata in questo modo.

- Usa la forza della creatura quando ha lasciato il campo di battaglia per determinare il valore di X.
-

Sfocatura

{2} {U}

Istantaneo

Esilia una creatura bersaglio che controlli, poi rimetti quella carta sul campo di battaglia sotto il controllo del suo proprietario.

Pesca una carta.

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

Sigillo di Myrkul

{2} {B}

Incantesimo

All'inizio del combattimento nel tuo turno, macina una carta. Quando lo fai, se ci sono quattro o più carte creatura nel tuo cimitero, metti un segnalino +1/+1 su una creatura bersaglio che controlli e quella creatura ha tocco letale fino alla fine del turno. *(Per macinare una carta, metti nel tuo cimitero la prima carta del tuo grimorio.)*

- L'abilità innescata del Sigillo di Myrkul si innesca e viene messa in pila senza un bersaglio. Dopo che hai macinato una carta, se ci sono quattro o più carte creatura nel tuo cimitero, l'abilità innescata riflessiva si innescherà. Scegli il bersaglio per quell'abilità in quel momento.
-

Sivriss, Portavoce degli Incubi

{3} {B}

Creatura Legendaria — Warlock Chierico Serpente

3/3

{T}, Sacrifica un'altra creatura o un artefatto: Per ogni avversario, macini una carta, poi riprendi in mano quella carta dal tuo cimitero a meno che quel giocatore non paghi 3 punti vita. *(Per macinare una carta, metti nel tuo cimitero la prima carta del tuo grimorio.)*

Scegli un Background *(Puoi avere un Background come secondo comandante.)*

- Per risolvere l'abilità attivata, prima macini una carta per il primo avversario in ordine di turno. Quel giocatore sceglie se pagare o no 3 punti vita. Riprendi in mano la carta a meno che quel giocatore non abbia pagato i punti vita. Poi macini una carta per il prossimo avversario e così via.
 - Se Sivriiss in qualche modo diventa un artefatto, puoi sacrificarlo per pagare la sua stessa abilità.
-

Soldato Veterano

{1}{W}

Incantesimo Leggendaro — Background

Le creature comandante che possiedi hanno

“Ogniqualevolta questa creatura attacca un giocatore, se nessun avversario ha più punti vita di quel giocatore, per ogni avversario, crei una pedina creatura Soldato 1/1 bianca TAPPata e che attacca quell'avversario”.

- L'abilità fornita dal Soldato Veterano verifica se qualcuno degli avversari del giocatore attaccante ha più punti vita di quel giocatore in difesa. I punti vita del giocatore attaccante non sono inclusi in questo confronto.
 - Il Soldato Veterano ha ricevuto un aggiornamento al suo testo Oracle per chiarire la sua funzione. Nello specifico, viene creata una pedina creatura Soldato per ogni avversario del controllore del comandante attaccante.
-

Stringere un Accordo

{2}{W}

Stregoneria

Ogni avversario pesca una carta, poi tu peschi una carta per ogni avversario che ha pescato una carta in questo modo.

- Sebbene le pescate non siano facoltative, se un avversario non pesca una carta, magari perché un effetto di sostituzione ha sostituito la pescata con un altro effetto, quel giocatore non viene contato al momento di determinare quante carte peschi.
 - Se un avversario ha pescato più di una carta in questo modo a causa di un effetto di sostituzione, pescherai comunque solo una carta per quel giocatore.
-

Talpa Trivella

{1}

Creatura Artefatto — Talpa

1/1

{2}, {T}: Metti un segnalino +1/+1 sulla Talpa Trivella e scegli fino a una creatura comandante bersaglio che controlli. Metti un segnalino +1/+1 su di essa.

- Se bersagli una creatura comandante con l'abilità attivata della Talpa Trivella e quella creatura non è più un bersaglio legale mentre l'abilità si risolve, non metterai un segnalino +1/+1 sulla Talpa Trivella. Al contrario, se il bersaglio è ancora legale, metterai un segnalino sulla creatura comandante che controlli, anche se la Talpa Trivella non è più sul campo di battaglia mentre l'abilità si risolve.
-

Tasha, la Regina delle Streghe
{3}{U}{B}
Planeswalker Leggendaro — Tasha
4

Ogniqualevolta lanci una magia che non possiedi, crea una pedina creatura Demone 3/3 nera.
+1: Pesca una carta. Per ogni avversario, esilia fino a una carta istantaneo o stregoneria bersaglio dal cimitero di quel giocatore e metti un segnalino pagina su di essa.
−3: Puoi lanciare una magia scelta tra le carte in esilio con segnalini pagina senza pagare il suo costo di mana.
Tasha, la Regina delle Streghe può essere il tuo comandante.

- Puoi lanciare una magia scelta tra le carte esiliate solo mentre l'ultima abilità di fedeltà di Tasha si risolve. Non puoi aspettare e lanciare una magia scelta tra di esse in un secondo momento.

Thrakkus il Macellaio
{3}{R}{G}
Creatura Leggendaria — Popolano Drago
3/4

Travolgere
Ogniqualevolta Thrakkus il Macellaio attacca, raddoppia la forza di ogni Drago che controlli fino alla fine del turno.

- Per raddoppiare la forza di una creatura, quella creatura prende +X/+0, dove X è la forza di quella creatura mentre l'abilità innescata si risolve.

Viaggiatore Straniero
{2}{W}

Incantesimo Leggendaro — Background
Le creature comandante che possiedi hanno "All'inizio della tua sottofase finale, esilia fino a una creatura TAPPata bersaglio che controlli, poi rimettila sul campo di battaglia sotto il controllo del suo proprietario".

- Quando la carta torna sul campo di battaglia, sarà un nuovo oggetto senza alcun legame con la carta che è stata esiliata. Le Aure assegnate alla creatura esiliata verranno messe nei cimiteri dei rispettivi proprietari. Eventuali Equipaggiamenti diventeranno non assegnati e rimarranno sul campo di battaglia. Eventuali segnalini sul permanente esiliato smetteranno di esistere.
 - Se una pedina viene esiliata in questo modo, smetterà di esistere e non ritornerà sul campo di battaglia.
-

Zevlor, Esule di Elturel
{1}{U}{B}{R}
Creatura Leggendaria — Guerriero Tiefling

4/2

Rapidità

{2}, {T}: Quando lanci una magia istantaneo o stregoneria che bersaglia solo un singolo avversario o un singolo permanente controllato da un avversario la prossima volta in questo turno, per ogni altro avversario, scegli quel giocatore o un permanente che controlla, copi quella magia e la copia bersaglia il giocatore o il permanente scelto.

- Zevlor, Esule di Elturel ha ricevuto un aggiornamento al suo testo Oracle. La parola “solo” è stata omessa per sbaglio dal testo stampato sulla carta. Il testo aggiornato è riportato qui sopra. In particolare, una magia istantaneo o stregoneria con più bersagli non farà innescare l’abilità innescata ritardata, neppure se uno solo di quei bersagli è un avversario o un permanente controllato da un avversario.
- Quando l’abilità innescata ritardata di Zevlor, Esule di Elturel si risolve, può creare una o più copie di una magia. Controlli ognuna delle copie. Le copie vengono create direttamente in pila, quindi non vengono “lanciate”. Le abilità che si innescano quando un giocatore lancia una magia non si innescheranno. Poi le copie si risolveranno come normali magie, dopo che i giocatori avranno la possibilità di lanciare magie e attivare abilità.
- L’abilità innescata ritardata può copiare la magia che l’ha fatta innescare anche se quella magia è stata neutralizzata prima che quell’abilità si sia risolta.
- Mentre fai le tue scelte per ogni altro avversario, puoi scegliere quell’avversario o qualsiasi permanente che controlla, ma se il giocatore o il permanente scelto non è un bersaglio legale per la magia, la copia non verrà creata.
- Come per tutte le magie, ogni copia verificherà se il suo bersaglio è ancora legale mentre tenta di risolversi.
- Se la magia istantaneo o stregoneria può avere più bersagli, ma viene scelto solo un bersaglio mentre viene lanciata, quella magia farà innescare l’abilità innescata ritardata di Zevlor. Analogamente, le copie avranno solo un bersaglio. Ad esempio, se lanci l’Entrata Esplosiva (“Distuggi fino a un artefatto bersaglio. Scegli fino a una creatura bersaglio. Metti un segnalino +1/+1 su di essa.”) bersagliando solo una creatura, le copie possono ognuna bersagliare legalmente una singola creatura.
- Se la magia è modale (cioè, se ha un elenco puntato di scelte), le copie avranno lo stesso modo o gli stessi modi. Non puoi scegliere altri modi.
- Se la magia ha una X il cui valore è stato determinato mentre è stata lanciata (come la Palla di Fuoco), la copia ha lo stesso valore di X.
- Non puoi scegliere di pagare alcun costo addizionale per le copie. In ogni caso, gli effetti basati sui costi addizionali pagati per la magia originale saranno copiati come se gli stessi costi fossero stati pagati anche per le copie. Per esempio, se sacrifichi una creatura 3/3 per lanciare Scagliare e poi lo copi, anche ogni copia di Scagliare infliggerà 3 danni al suo bersaglio.

**NOTE SPECIFICHE SULLE CARTE DI COMMANDER DI *LEGGENDE DI
COMMANDER: BATTAGLIA PER BALDUR’S GATE***

Bacio Fatale

{5} {R}

Creatura — Beholder

5/5

Ogniquale volta una creatura controllata da un avversario attacca uno dei tuoi avversari, raddoppia la sua forza fino alla fine del turno.

{X} {X} {R}: Mostruosità X. *(Se questa creatura non è mostruosa, metti X segnalini +1/+1 su di essa e diventa mostruosa.)*

Quando il Bacio Fatale diventa mostruoso, sprona fino a X creature bersaglio controllate dai tuoi avversari.

- Per raddoppiare la forza di una creatura, quella creatura prende +X/+0, dove X è la sua forza mentre quell'abilità si risolve.
- Dopo che una creatura è diventata mostruosa, non può diventarlo di nuovo. Se la creatura è già mostruosa quando l'abilità mostruosità si risolve, non succede niente.
- Mostruoso non è un'abilità posseduta da una creatura, ma semplicemente qualcosa di vero riguardo a quella creatura. Se la creatura smette di essere una creatura o perde le sue abilità, continuerà a essere mostruosa.
- Un'abilità che si innesca quando una creatura diventa mostruosa non si innescherà se quella creatura non è sul campo di battaglia quando la sua abilità mostruosità si risolve.

Baeloth Barrityl, Intrattenitore

{4} {R}

Creatura Leggendaria — Sciamano Elfo

2/5

Le creature controllate dai tuoi avversari con forza inferiore a quella di Baeloth Barrityl sono spronate.

(Attaccano in ogni combattimento un giocatore diverso da te, se possono farlo.)

Ogniquale volta una creatura spronata attaccante o bloccante muore, crea una pedina Tesoro.

Scegli un Background *(Puoi avere un Background come secondo comandante.)*

- A differenza della maggior parte degli effetti simili, la prima abilità di Baeloth Barrityl non fa sì che una creatura sia spronata fino al tuo prossimo turno. Piuttosto, fa sì che sia spronata fintanto che Baeloth Barrityl è sul campo di battaglia, ha l'abilità e ha forza sufficiente.
-

Classe dell'Artefice
 {1}{U}
 Incantesimo — Classe
(Guadagni il livello successivo come una stregoneria per aggiungerne l'abilità.)
 La prima magia artefatto che lanci in ogni turno costa {1} in meno per essere lanciata.
 {1}{U}: Livello 2
 //Level_2//
 Quando questa Classe diventa di livello 2, rivela carte dalla cima del tuo grimorio finché non riveli una carta artefatto. Aggiungi quella carta alla tua mano e metti le altre in fondo al tuo grimorio in ordine casuale.
 {5}{U}: Livello 3
 //Level_3//
 All'inizio della tua sottofase finale, crea una pedina che è una copia di un artefatto bersaglio che controlli.

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

Dalle Catacombe
 {3}{B}{B}
 Stregoneria
 Metti sul campo di battaglia sotto il tuo controllo una carta creatura bersaglio da un cimitero con un segnalino carogna. Se quella creatura sta per lasciare il campo di battaglia, esiliala invece di metterla in qualsiasi altra zona.
 Prendi l'iniziativa.
 Fuga—{3}{B}{B}, Esilia altre cinque carte dal tuo cimitero. *(Puoi lanciare questa carta dal tuo cimitero pagando il suo costo di fuga.)*

- Il segnalino carogna serve solo a ricordarti quali creature verranno esiliate se stanno per lasciare il campo di battaglia. Se in qualche modo rimuovi un segnalino carogna da una creatura che era stata messa sul campo di battaglia in questo modo, l'effetto di sostituzione che la esilierà continua ad applicarsi. Analogamente,

spostare il segnalino carogna su un'altra creatura non ha effetto su quella creatura; l'effetto di sostituzione continuerà ad applicarsi alla creatura originale.

- Il permesso di fuga non cambia il momento in cui puoi lanciare la magia dal tuo cimitero.
- Per determinare il costo totale di una magia, inizia con il costo di mana o il costo alternativo che stai pagando (ad esempio quello di fuga), aggiungi eventuali aumenti e infine applica le riduzioni. Il valore di mana della magia resta immutato, indipendentemente dal costo totale pagato per lanciarla e dal pagamento di un costo alternativo.
- Dopo che Dalle Catacombe si è risolta, ritorna nel tuo cimitero. Da lì, puoi utilizzare l'abilità fuga per lanciarla di nuovo. Naturalmente, avrai bisogno di altre cinque carte da esiliare.
- Se una carta ha più abilità che ti danno il permesso di lanciarla, ad esempio due abilità fuga o un'abilità fuga e un'abilità flashback, scegli quale applicare. Le altre non hanno effetto.
- Se lanci una magia con il suo permesso di fuga, non puoi scegliere di applicare altri costi alternativi né di lanciarla senza pagare il suo costo di mana. Se ha dei costi aggiuntivi, devi pagarli.
- Se una carta con fuga viene messa nel tuo cimitero durante il tuo turno, potrai lanciarla immediatamente, se puoi farlo legalmente, prima che un avversario possa compiere qualsiasi azione.
- Dopo che hai iniziato a lanciare una magia con fuga, questa viene immediatamente messa in pila. I giocatori non possono compiere altre azioni finché non hai terminato di lanciarla.

Doppelganger Beffarda

{3} {U}

Creatura — Polimorfo

0/0

Lampo

Puoi far entrare nel campo di battaglia la Doppelganger Beffarda come una copia di una creatura controllata da un avversario, tranne che ha “Le altre creature con lo stesso nome di questa creatura sono spronate”.

(Attaccano in ogni combattimento un giocatore diverso da te, se possono farlo.)

- A eccezione dell'abilità aggiunta, la Doppelganger Beffarda copia esattamente ciò che è stampato sulla creatura originale (a meno che quella creatura non stia copiando qualcos'altro o sia una pedina; vedi sotto). 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 scelta ha {X} nel suo costo di mana, X viene considerato 0.
- Se la creatura scelta è una pedina, la Doppelganger Beffarda copia le caratteristiche originali di quella pedina, a eccezione dell'abilità aggiunta. In questo caso, la Doppelganger Beffarda non diventa una pedina.
- Se la creatura scelta sta copiando qualcos'altro, la Doppelganger Beffarda userà i valori copiabili della creatura scelta. Nella maggior parte dei casi, sarà una copia di qualsiasi cosa la creatura scelta stia copiando.
- Ogni abilità entra-in-campo della creatura copiata si innesca quando la Doppelganger Beffarda entra nel campo di battaglia. Funzionerà anche ogni abilità “mentre [questa creatura] entra nel campo di battaglia” o “[questa creatura] entra nel campo di battaglia con” della creatura scelta.

- Se la Doppelganger Beffarda in qualche modo entra nel campo di battaglia contemporaneamente a un'altra creatura controllata da un avversario, non può diventare una copia di quella creatura. Puoi scegliere solo una creatura che sia già sul campo di battaglia.

Drago Astrale

{6} {U} {U}

Creatura — Drago

4/4

Volare

Immagine Proiettata — Quando il Drago Astrale entra nel campo di battaglia, crea due pedine che sono copie di un permanente non creatura bersaglio, tranne che sono creature Drago 3/3 in aggiunta ai loro altri tipi e hanno volare.

- Ad eccezione di forza, costituzione, tipi e dell'abilità volare, la pedina copia esattamente ciò che è stampato sul permanente originale e nulla di più (a meno che quel permanente non stia copiando qualcos'altro o sia una pedina; vedi sotto). Non copia se quel permanente è TAPPato o STAPPato, se ha dei segnalini o Aure ed Equipaggiamenti assegnati e così via.
- Se il permanente copiato ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0.
- Se il permanente copiato è una pedina, la nuova pedina che viene creata copia le caratteristiche originali di quella pedina, con le eccezioni indicate sopra.
- Se il permanente copiato sta copiando qualcos'altro, allora la pedina entra nel campo di battaglia come ciò che quel permanente ha copiato, con le eccezioni indicate sopra.
- 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 scelto.
- Se bersagli un'Aura con l'abilità del Drago Astrale, non verranno create pedine.
- Poiché le pedine sono creature, non possono attaccare o {T} fino al tuo prossimo turno se non hanno rapidità.

Durnan del Portale Spalancato

{3} {G}

Creatura Leggendaria — Guerriero Umano

3/3

Ogniqualevolta Durnan attacca, guarda le prime quattro carte del tuo grimorio. Puoi esiliare una carta creatura scelta tra esse. Metti le altre in fondo al tuo grimorio in qualsiasi ordine. Fintanto che quella carta rimane esiliata, puoi lanciarla. Quella magia ha impavido. (*Costa {1} in meno per essere lanciata per ogni avversario.*)

Scegli un Background (*Puoi avere un Background come secondo comandante.*)

- Devi comunque pagare tutti i costi (modificati dall'abilità impavido) e seguire tutte le normali regole sulla tempistica quando lanci una magia in questo modo.

- Fare in modo che un avversario perda la partita dopo che hai dichiarato il lancio di una magia con impavido e determinato il suo costo totale non ti obbligherà a pagare più mana.
- Gli effetti che riducono il costo che paghi per lanciare una magia non ne influenzano il valore di mana.

Faldorn, Messaggera dei Necrolupi

{1}{R}{G}

Creatura Leggendaria — Druido Umano

3/3

Ogniqualvolta lanci una magia dall'esilio o una terra entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo

dall'esilio, crea una pedina creatura Lupo 2/2 verde.

{1}, {T}, Scarta una carta: Esilia la prima carta del tuo grimorio. Puoi giocarla in questo turno.

- Devi pagare tutti i costi e seguire tutte le normali regole sulla tempistica per le carte giocate in questo modo. Per esempio, puoi giocare una terra dall'esilio in questo modo solo durante la tua fase principale mentre la pila è vuota e solo se non hai ancora giocato una terra in questo turno.

Fanghiglia Verde

{2}{G}

Creatura — Melma

2/2

Lampo

Quando la Fanghiglia Verde entra nel campo di battaglia, neutralizza un'abilità attivata o innescata bersaglio da una fonte artefatto o incantesimo. Se viene neutralizzata in questo modo l'abilità di un permanente, distruggi quel permanente.

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.)

- Le abilità attivate contengono due frasi separate dai due punti. Generalmente la formulazione è “[Costo]: [Effetto]”. Alcune parole chiave sono abilità attivate e hanno i due punti nel loro testo di richiamo.
- Le abilità innescate usano le espressioni “quando”, “ogniqualvolta” o “all’inizio di”. Spesso sono formulate come “[condizione di innesco], [effetto]”.
- Le abilità di mana non usano la pila e ad esse non è possibile rispondere, perciò non possono essere neutralizzate in questo modo.
- 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 la Fanghiglia Verde (o 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 aggiuntivi, come i costi di potenziamento. Se la carta ha dei costi aggiuntivi obbligatori, devono essere pagati per lanciare la magia.

Firkraag, Istigatore Astuto

{3}{U}{R}

Creatura Legendaria — Drago

3/3

Volare, rapidità

Ogniquale volta uno o più Draghi che controlli attaccano un avversario, sprona una creatura bersaglio controllata da quel giocatore.

Ogniquale volta una creatura infligge danno da combattimento a uno dei tuoi avversari, se quella creatura ha dovuto attaccare in questo combattimento, metti un segnalino +1/+1 su Firkraag, Istigatore Astuto e peschi una carta.

- Un'abilità che considera se una creatura "ha dovuto attaccare" verifica se c'erano dei requisiti per attaccare che si applicavano a quella particolare creatura nel momento in cui è stata dichiarata attaccante. Se un'abilità ha richiesto che il controllore di quella creatura attaccasse piuttosto che la creatura stessa (come quella del Bottino Tentatore), il danno da combattimento inflitto da quella creatura non farà innescare l'ultima abilità di Firkraag, neppure se era l'unica creatura con cui quel giocatore avrebbe potuto attaccare per soddisfare il requisito.

Grell Filosofo

{2}{U}

Creatura — Mago Orrore

1/4

Esperimento Aberrante — Quando il Grell Filosofo entra nel campo di battaglia e all'inizio del tuo mantenimento, ogni Orrore che controlli ha tutte le abilità attivate di un artefatto bersaglio controllato da un avversario fino alla fine del turno. Puoi spendere mana blu come se fosse mana di qualsiasi colore per attivare quelle abilità.

- Il Grell Filosofo fa guadagnare agli Orrori solo abilità attivate. Non guadagneranno abilità definite da parola chiave (a meno che quelle abilità definite da parola chiave non siano attivate), abilità innescate, né abilità statiche.
 - Le abilità fornite usano di fatto "questo permanente" anziché "[il nome di quella carta]", quindi tratti le abilità come se fossero stampate sulla creatura che ha guadagnato l'abilità. Ad esempio, supponiamo che l'artefatto sia il Solvente Universale, che ha l'abilità "{7}, {T}, Sacrifica il Solvente Universale: Distruggi un permanente bersaglio". Se il Grell Filosofo guadagnasse quell'abilità, lo tratteresti come se dicesse "{7}, {T}, Sacrifica il Grell Filosofo: Distruggi un permanente bersaglio".
 - Le abilità attivate contengono due frasi separate dai due punti. Generalmente la formulazione è "[Costo]: [Effetto]". Alcune parole chiave sono abilità attivate e hanno i due punti nel loro testo di richiamo.
-

Male Senza Fine

{2} {U}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura che controlli

All'inizio del tuo mantenimento, crea una pedina che è una copia della creatura incantata, tranne che la pedina è 1/1.

Quando la creatura incantata muore, se quella creatura era un Orrore, fai tornare il Male Senza Fine in mano al suo proprietario.

- Ad eccezione di forza e costituzione, la pedina copia esattamente ciò che è stampato sulla creatura originale e nulla di più (a meno che quel permanente non stia copiando qualcos'altro o sia una pedina; vedi sotto). Non copia se quella creatura è TAPpata o STAPpata, se ha dei segnalini o Aure ed Equipaggiamenti assegnati e così via.
- Se la creatura copiata ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0.
- Se la creatura copiata è una pedina, la nuova pedina che viene creata copia le caratteristiche originali di quella pedina, con le eccezioni indicate sopra.
- Se la creatura copiata sta copiando qualcos'altro, allora la pedina entra nel campo di battaglia come ciò che quella creatura ha copiato, con le eccezioni indicate sopra.
- Eventuali abilità entra-in-campo della creatura copiata si innescheranno quando la pedina entra nel campo di battaglia. Funzionerà anche ogni abilità “mentre [questa creatura] entra nel campo di battaglia” o “[questa creatura] entra nel campo di battaglia con” della creatura scelta.

Nalia de'Arnise

{1} {W} {B}

Creatura Leggendaria — Farabutto Umano

3/3

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

Puoi lanciare magie Chierico, Farabutto, Guerriero e Mago dalla cima del tuo grimorio.

All'inizio del combattimento nel tuo turno, se hai una compagnia completa, metti un segnalino +1/+1 su ogni creatura che controlli e quelle creature hanno tocco letale fino alla fine del turno.

- 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.
- Nalia non cambia le tempistiche di lancio delle magie. Di norma, questo significa che puoi lanciarle durante la tua fase principale quando la pila è vuota, anche se lampo potrebbe cambiare la situazione.
- Pagherai comunque tutti i costi della magia, compresi i costi addizionali. Puoi anche pagare i costi alternativi, se disponibili.

- La prima carta del tuo grimorio non è in mano, quindi non puoi compiere altre azioni che di norma sarebbero permesse dalla tua mano, come scartarla a causa di un effetto o attivare un'abilità ciclo.
- Hai una “compagnia completa” se il numero di creature nella tua compagnia è quattro (cioè se controlli un Chierico, un Ladro, un Guerriero e un Mago, e sono quattro creature diverse).
- L'ultima abilità di Nalia verifica se hai una compagnia completa all'inizio del combattimento nel tuo turno. Se non ce l'hai, l'abilità non si innescherà. Se si innesca, effettuerà di nuovo la verifica mentre tenta di risolversi. Se non hai una compagnia completa in quel momento, l'abilità non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti.
- Dopo che l'ultima abilità si è risolta, non avere più una compagnia completa non farà perdere tocco letale a nessuna delle creature che l'hanno ottenuto.

Palla di Fuoco Ritardata

{1} {R} {R}

Istantaneo

La Palla di Fuoco Ritardata infligge 2 danni a ogni avversario e a ogni creatura che controlla. Se questa magia è stata lanciata dall'esilio, infligge invece 5 danni a ogni avversario e a ogni creatura che controlla.

Predire {4} {R} {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.)*

- La Palla di Fuoco Ritardata infligge 5 danni se è stata lanciata dall'esilio per qualsiasi motivo, non necessariamente dalla sua abilità predire.
- 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.

Partire all'Avventura

{3} {G}

Stregoneria

Esilia carte dalla cima del tuo grimorio finché non esilia una carta terra. Metti quella carta sul campo di battaglia e le altre in fondo al tuo grimorio in ordine casuale. Esilia Partire all'Avventura con tre segnalini tempo su di essa.

Sospendere 3—{1} {G}

- Puoi esiliare una carta nella tua mano usando sospendere quando potresti lanciare quella carta. Per determinare se e quando puoi farlo, considera il suo tipo di carta, qualsiasi effetto che influenzi quando

potresti lanciarla (ad esempio lampo) e tutti gli altri effetti che potrebbero impedirti di lanciarla (ad esempio l'effetto di Immergersi nel Silenzio). Che tu possa completare o meno tutti i passi per lanciare la carta è irrilevante. Ad esempio, puoi esiliare una carta con sospendere che non ha un costo di mana o che richiede un bersaglio anche se non sono disponibili bersagli legali in quel momento.

- Esiliare una carta con sospendere non equivale a lanciare quella carta. Questa azione non usa la pila e ad essa non è possibile rispondere.
- Se viene neutralizzata la prima abilità innescata di sospendere (quella che rimuove i segnalini tempo), non viene rimosso alcun segnalino tempo. L'abilità si innescherà di nuovo durante il prossimo mantenimento del proprietario della carta.
- Quando viene rimosso l'ultimo segnalino tempo, si innescherà la seconda abilità innescata di sospendere. Non importa il motivo per cui l'ultimo segnalino tempo sia stato rimosso o quale effetto l'abbia rimosso.
- Se viene neutralizzata la seconda abilità innescata di sospendere (quella che ti fa lanciare la carta), la carta non può essere lanciata. Rimane in esilio senza segnalini tempo su di essa e non è più sospesa.
- Mentre si risolve la seconda abilità innescata, devi lanciare la carta, se puoi farlo. Le restrizioni temporali basate sul tipo di carta vengono ignorate.
- Se non puoi lanciare la carta, magari perché non ci sono bersagli legali disponibili, rimane in esilio senza segnalini tempo su di essa e non è più sospesa.

Progenie di Aboleth

{2}{U}

Creatura — Orrore Pesce

2/3

Lampo

Egida {2}

Sonda Telepatica — Ogniqualvolta una creatura che entra nel campo di battaglia sotto il controllo di un avversario fa innescare un'abilità innescata di quella creatura, puoi copiare quell'abilità. Puoi scegliere nuovi bersagli per la copia.

- Le abilità innescate usano le espressioni “quando”, “ogniqualvolta” o “all’inizio di”. Spesso sono formulate come “[condizione di innesco], [effetto]”.
- Gli effetti che modificano il modo in cui una creatura entra nel campo di battaglia non sono abilità innescate e non sono influenzati dall'abilità della Progenie di Aboleth. Questi includono, a titolo esemplificativo e non esaustivo, entrare nel campo di battaglia come una copia di un altro permanente, entrare nel campo di battaglia con dei segnalini ed entrare nel campo di battaglia TAPPata.
- L'abilità della Progenie di Aboleth verrà sempre messa in pila sopra l'abilità innescata della creatura che entra che l'ha fatta innescare. La copia che crea verrà creata in pila sopra l'abilità innescata della creatura che entra e la copia si risolverà prima di quell'abilità.
- L'abilità della Progenie di Aboleth considera solo le abilità innescate della creatura che entra, non le abilità di altri permanenti che si innescano quando quella creatura entra nel campo di battaglia.
- La copia avrà gli stessi bersagli dell'abilità che sta copiando, a meno che tu non ne scelga altri. Puoi cambiare un qualsiasi numero di bersagli, anche tutti o nessuno di essi. Se non puoi scegliere un nuovo bersaglio legale al posto di un bersaglio, quest'ultimo non potrà essere cambiato (anche se il bersaglio attuale è illegale).

- Se l'abilità è modale (cioè, se ha un elenco puntato di scelte), la copia avrà lo stesso modo o gli stessi modi. Non puoi scegliere nuovi modi.
-

Quasit Fastidioso

{2} {R}

Creatura — Demone

3/2

Minacciare

Le creature spronate controllate dai tuoi avversari non possono bloccare.

Ogniqualevolta lanci una magia non creatura, sprona una creatura bersaglio controllata da un avversario. *(Fino al tuo prossimo turno, quella creatura attacca in ogni combattimento un giocatore diverso da te, se può farlo.)*

- Spronare una creatura dopo che è stata dichiarata bloccante non la rimuoverà dal combattimento.
-

Resa dei Conti Spettacolare

{1} {R}

Stregoneria

Metti un segnalino doppio attacco su una creatura bersaglio, poi sprona ogni creatura sulla quale è stato messo un segnalino doppio attacco in questo modo. *(Fino al tuo prossimo turno, quelle creature attaccano in ogni combattimento un giocatore diverso da te, se possono farlo.)*

Sovraccarico {4} {R} {R} {R} *(Puoi lanciare questa magia per il suo costo di sovraccarico. Se lo fai, cambiane il testo sostituendo “una creatura bersaglio” con “ogni creatura”.)*

- Se non paghi il costo di sovraccarico di una magia, quella magia avrà un bersaglio singolo. Se paghi il costo di sovraccarico, la magia non avrà alcun bersaglio.
 - Visto che una magia con sovraccarico non bersaglia quando il suo costo di sovraccarico è stato pagato, può influenzare i permanenti con anti-malocchio o con protezione dal colore appropriato.
 - Sovraccarico non cambia il momento in cui puoi lanciare la magia.
 - Lanciare una magia con sovraccarico non cambia il costo di mana di quella magia. Semplicemente paghi il costo di sovraccarico invece del costo normale.
 - Gli effetti che ti fanno pagare una magia di più o di meno ti faranno anche pagare il suo costo di sovraccarico altrettanto di più o di meno.
 - Se ti viene imposto di lanciare una magia con sovraccarico “senza pagare il suo costo di mana”, non potrai scegliere di pagare invece il suo costo di sovraccarico.
-

Tlincalli Cacciatore

{5}{G}{G}

Creatura — Esploratore Scorpione

7/7

Travolgere

Una volta per turno, puoi pagare {0} invece di pagare il costo di mana per una magia creatura che lanci dall'esilio.

//

Recuperare la Preda

{1}{G}

Stregoneria — Avventura

Esilia una carta creatura bersaglio dal tuo cimitero. Fino alla fine del tuo prossimo turno, puoi lanciare quella carta. *(Poi esilia questa carta. Puoi lanciare la creatura in seguito dall'esilio.)*

- L'abilità del Tlincalli Cacciatore non ti permette di lanciare magie dall'esilio. Dovrai trovare un altro modo per farlo, ad esempio con Recuperare la Preda.
- Devi pagare tutti i costi e seguire tutte le normali regole sulla tempistica quando lanci una carta creatura dall'esilio con Recuperare la Preda. Normalmente, questo significa che puoi lanciare quella carta solo durante una fase principale del tuo turno mentre la pila è vuota.