

Note di release di *Magic: The Gathering* | *Avatar: La leggenda di Aang*

Redatte da Eliana Rabinowitz

Ultima modifica: 2 giugno 2025

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 *Magic: The Gathering* | *Avatar: La leggenda di Aang*, con il codice dell'espansione TLA, sono permesse nei formati Standard, Pioneer e Modern, oltre a Commander e altri formati. Al momento dell'uscita, le seguenti espansioni di carte saranno ammesse nel formato Standard: *Fondamenti di Magic: The Gathering*, *Terre Selvagge di Eldraine*, *Le Caverne Perdute di Ixalan*, *Delitti al Maniero Karlov*, *Banditi di Crocevia Tonante*, *The Big Score*, *Bloomburrow*, *Duskmourn: La Casa degli Orrori*, *Aetherdrift*, *Tarkir: La Dracotempesta*, *Magic: The Gathering—FINAL FANTASY*, *Ai Confini dell'Eternità*, *Magic: The Gathering | Marvel's Spider-Man* e *Magic: The Gathering | Avatar: La leggenda di Aang*.

Le nuove carte Jumpstart di *Magic: The Gathering* | *Avatar: La leggenda di Aang*, con il codice dell'espansione TLE, sono permesse nei formati Commander, Legacy e Vintage. Le ristampe con il codice dell'espansione TLE sono legali in qualsiasi formato in cui una carta con lo stesso nome sia permessa.

L'uscita di *Magic: The Gathering* | *Avatar: La leggenda di Aang* include anche carte Materiale Fonte senza bordi con il codice dell'espansione TLE. Queste carte riproposte sono legali in qualsiasi formato che ne permetta già l'uso. Alcune di queste carte Materiale Fonte senza bordi presentano un nome alternativo nella barra del titolo principale e una barra del titolo secondaria sotto la riga del nome che indica il nome della carta così com'è presente nel database Oracle di riferimento per le carte. Ai fini della legalità del formato, della costruzione del mazzo, delle regole del gioco e degli effetti, queste carte hanno solo il nome della carta specificato nella barra del titolo secondaria. Il nome alternativo non ha alcun effetto sul gioco.

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 per trovare un evento o un negozio vicino a te.

Nuova abilità definita da parola chiave: dominio del fuoco

Tutto cambia quando la Nazione del Fuoco attacca, anche la quantità di mana a disposizione durante il combattimento. Le creature con dominio del fuoco creano mana quando attaccano, alimentando il fuoco di qualsiasi magia o abilità che possa aiutarti a vincere il combattimento.

Zio Iroh
{1} {R/G} {R/G}
Creatura Leggendaria — Alleato Nobile Umano
4/2
Dominio del fuoco 1 (*Ogniqualvolta questa creatura attacca, aggiungi {R}. Questo mana dura fino alla fine del combattimento.*)
Le magie Lezione che lanci costano {1} in meno per essere lanciate.

- “Dominio del fuoco N” è una parola chiave che rappresenta l’abilità “Ogniqualvolta questa creatura attacca, aggiungi N {R}. Fino alla fine del combattimento, non perdi questo mana al termine di ogni sottofase”.
- Perderai il mana delle abilità di dominio del fuoco quando abbandoni il combattimento e passi alla tua seconda fase principale. Può essere utilizzato in qualsiasi momento durante il combattimento, anche dopo che è stato inflitto il danno da combattimento.
- Perderai comunque il mana accumulato durante il combattimento con il passaggio da una sottofase all’altra.
- Più istanze di dominio del fuoco sulla stessa creatura si innescano separatamente e ognuna di queste garantisce la quantità di mana appropriato.
- Le abilità di dominio del fuoco non sono abilità di mana. Usano la pila e ad esse è possibile rispondere.

Nuova azione definita da parola chiave: dominio della terra

I dominatori della terra usano la terra stessa per costruire attacchi formidabili e fortificare la loro posizione. Dominare una terra la rende una creatura e mette dei segnalini +1/+1 su di essa in modo che possa combattere per te. Quando quella terra muore o viene esiliata, non è più una creatura, ma torna a servire il suo scopo originale come terra.

Lezione di Dominio della Terra
{3} {G}
Stregoneria — Lezione
Dominio della terra 4. (*Una terra bersaglio che controlli diventa una creatura 0/0 con rapidità che è ancora una terra. Metti quattro segnalini +1/+1 su di essa. Quando muore o viene esiliata, rimettila sul campo di battaglia TAPpata.*)

- “Dominio della terra N” significa “Una terra bersaglio che controlli diventa una creatura terra 0/0 con rapidità in aggiunta ai suoi altri tipi. Metti N segnalini +1/+1 su di essa. Quando muore o viene esiliata, rimettila sul campo di battaglia TAPpata e sotto il tuo controllo”.
- Se la terra bersaglio diventa un bersaglio illegale prima che la magia o abilità che include dominio della terra si sia risolta, dominio della terra non ha effetto. Se la magia o abilità non ha altri bersagli, non si risolve.
- La terra mantiene eventuali altri tipi, sottotipi o supertipi che aveva in precedenza. Mantiene inoltre le abilità di mana che aveva a causa di quei sottotipi. Ad esempio, una Foresta trasformata in creatura in questo modo può ancora essere TAPpata per attingere {G}.
- Dominio della terra non fornisce un colore alla terra che controlli. Poiché la maggior parte delle terre è incolore, nella maggioranza dei casi la creatura terra risultante sarà a sua volta incolore.
- Puoi bersagliare una terra che è già una creatura, magari grazie a una precedente abilità di dominio della terra. La terra otterrà i segnalini +1/+1, avrà rapidità e la sua forza e costituzione base saranno 0/0.
- Se una terra è stata animata da dominio della terra e sta per essere messa in una zona diversa dal cimitero o dall’esilio, non verrà rimessa sul campo di battaglia dall’abilità innescata ritardata creata da dominio della terra.

Nuova azione definita da parola chiave: dominio dell’acqua

I dominatori dell’acqua usano le risorse che li circondano per raggiungere i loro scopi e lavorano insieme per essere più potenti di quanto una persona possa essere da sola. I costi di dominio dell’acqua permettono alle creature e agli artefatti di TAPpare per pagare effetti più potenti.

Spirito del Fiume Benevolo

{U} {U}

Creatura — Spirito

4/5

Come costo addizionale per lanciare questa magia, dominio dell’acqua {5}. *(Mentre paghi un costo di dominio dell’acqua, puoi TAPpare i tuoi artefatti e le tue creature per aiutarli. Ognuno di essi corrisponde al pagamento di {1}.)*

Volare, 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}.)*

Quando questa creatura entra, profetizza 2.

- “Dominio dell’acqua [costo]” significa “Paghi [costo]. Per ogni mana generico in quel costo, puoi TAPpare un artefatto o una creatura STAPpati che controlli invece di pagare quel mana”.
- Se il costo di dominio dell’acqua è parte del costo totale per lanciare una magia o attivare un’abilità, puoi TAPpare un artefatto o una creatura STAPpati che controlli invece di pagare un mana generico in quel costo totale un numero qualsiasi di volte fino a un massimo della quantità di mana generico nella componente dominio dell’acqua di quel costo totale.
- Anche se il costo della magia o dell’abilità di cui fa parte dominio dell’acqua aumenta o diminuisce, puoi TAPpare solo artefatti o creature per pagare i costi fino alla quantità di mana generico nel costo di dominio dell’acqua.

- Se una creatura o artefatto che controlli ha un'abilità di mana con {T} nel costo, attivare quell'abilità mentre lanci una magia o attivi un'abilità con dominio dell'acqua farà in modo che la creatura o artefatto sia TAPPata prima che tu paghi i costi della magia. Non potrai TAPParla di nuovo per pagare dominio dell'acqua. Analogamente, se sacrifichi una creatura o artefatto per attivare un'abilità di mana per pagare un costo con dominio dell'acqua, quella creatura o artefatto non sarà sul campo di battaglia quando paghi i costi della magia, perciò non potrai TAPParla per pagare dominio dell'acqua.
- Per pagare un costo di dominio dell'acqua, puoi TAPPare qualsiasi creatura o artefatto STAPPati che controlli, anche uno che non controlli ininterrottamente dall'inizio del tuo ultimo turno.

Nuova azione definita da parola chiave: dominio dell'aria

I dominatori dell'aria usano il vento per eludere gli attacchi e rimuovere i nemici. Dominio dell'aria esilia gli oggetti per ritardare le minacce o per proteggere i propri permanenti dalla distruzione finché non possono essere lanciati di nuovo in un secondo momento.

Inversione del Dominatore dell'Aria

{1}{W}

Istantaneo — Lezione

Scegli uno —

- Distruggi una creatura attaccante bersaglio.
- Esercita il dominio dell'aria su una creatura bersaglio che controlli. *(Esilia quel permanente. Mentre è esiliato, il suo proprietario può lanciarlo pagando {2} invece di pagare il suo costo di mana.)*
- Esercitare il dominio dell'aria su uno o più permanenti e/o magie significa esiliare ciascuno di quegli oggetti. Per ogni carta esiliata in questo modo, per tutto il tempo in cui è esiliata, il suo proprietario può lanciarla dall'esilio pagando {2} invece di pagare il suo costo di mana.
- Dato che stai utilizzando un costo alternativo per lanciare una magia dall'esilio in questo modo, non puoi pagare nessun altro costo alternativo. Puoi comunque pagare i costi addizionali, come i costi di potenziamento. Se la carta ha dei costi addizionali obbligatori, devi pagarli.
- Se la magia che lanci ha {X} nel costo di mana, devi scegliere 0 come valore di X.
- Le pedine esiliate in questo modo smettono di esistere e non possono essere lanciate.
- Le terre esiliate in questo modo non possono essere giocate dall'esilio. (Le terre animate da dominio della terra tornano sul campo di battaglia TAPPate quando vengono esiliate.)

Riproposizione di una meccanica: pedine Indizio

Molti personaggi sono alla ricerca di indizi per trovare l'Avatar, anche se non sempre hanno bisogno di indagare per trovare segni di un enorme bisonte volante! A differenza delle espansioni precedenti, le pedine Indizio non sono create dall'abilità indagare. Sono solo delle pedine predefinite che le carte a volte creano.

Venduto
{3} {B}
Istantaneo
Esilia una creatura bersaglio. Se è stato inflitto danno a quella creatura in questo turno, crea una pedina Indizio. (È un artefatto con “{2}, Sacrifica questa pedina: Pesca una carta”.)

- Le pedine Indizio sono pedine artefatto con “{2}, Sacrifica questa pedina: Pesca una carta”.
- Creare una pedina Indizio in questo modo non è la stessa cosa che indagare. In particolare, un’abilità che si innesca ogniquale volta indagher non si innescherà perché hai creato una pedina Indizio in questo modo.

Riproposizione di una meccanica: pedine Cibo

Preferisci la dolcezza del litchi o prediligi la carne, come Sokka? In ogni caso, avrai bisogno di cibo per il tuo viaggio. *Cibo* è un tipo di artefatto che compare su alcune carte stampate e sulle pedine Cibo, che sono pedine artefatto con “{2}, {T}, Sacrifica questa pedina: Guadagni 3 punti vita”.

Iroh, Maestro del Tè
{1} {R} {W}
Creatura Leggendaria — Alleato Cittadino Umano
2/2
Quando Iroh entra, crea una pedina Cibo.
All’inizio del combattimento nel tuo turno, puoi far prendere a un avversario bersaglio il controllo di un permanente bersaglio che controlli. Quando lo fai, crea una pedina creatura Alleato 1/1 bianca. Metti un segnalino +1/+1 su quella pedina per ogni permanente che possiedi controllato dai tuoi avversari.

- Cibo è un tipo di artefatto. Anche se compare su alcune creature, non è mai un tipo di creatura.
- Se un effetto si riferisce a un Cibo, significa qualsiasi artefatto Cibo, non solo una pedina artefatto Cibo. Per esempio, puoi sacrificare il Tipo Tostato (una Creatura Artefatto — Golem Cibo) per attivare l’abilità di Bosco, l’Orso Semplice (un’abilità con “Sacrifica un Cibo” nel costo). Non puoi sacrificare un Cibo per pagare più costi. Ad esempio, non puoi sacrificare una pedina Cibo per attivare la sua stessa abilità e attivare anche l’abilità di Bosco, l’Orso Semplice.
- Alcune magie e abilità che creano pedine Cibo possono richiedere bersagli. Se ogni bersaglio scelto è un bersaglio illegale mentre quella magia o abilità tenta di risolversi, non si risolverà. Non creerai pedine Cibo.
- Qualsiasi cosa tu faccia, non mangiarti quelle deliziose carte!

Riproposizione di abilità definita da parola chiave: flashback

A volte, esaminare il passato può aiutare a capire il presente. Flashback ti permette di lanciare magie istantaneo e stregoneria dal tuo cimitero al loro costo di flashback, consentendoti di sperimentare nuovamente i loro effetti.

La Nazione del Fuoco Attacca

{4} {R}

Istantaneo

Crea due pedine creatura Soldato 2/2 rosse con dominio del fuoco 1. *(Ogniquale volta una creatura con dominio del fuoco 1 attacca, aggiungi {R}. Questo mana dura fino alla fine del combattimento.)*

Flashback {8} {R} *(Puoi lanciare questa carta dal tuo cimitero pagando il suo costo di flashback. Poi esiliarla.)*

- “Flashback [costo]” significa “Puoi lanciare questa carta dal tuo cimitero pagando [costo] invece del suo costo di mana” e “Se è stato pagato il costo di flashback, esilia questa carta invece di metterla in qualsiasi altra zona in qualsiasi momento in cui sta per lasciare la pila”.
- Devi comunque seguire eventuali restrizioni e vincoli temporali, inclusi quelli basati sul tipo di carta. Ad esempio, puoi lanciare una stregoneria usando flashback solo quando potresti lanciare normalmente una stregoneria.
- 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 flashback), aggiungi eventuali aumenti e infine applica le riduzioni. Il valore di mana della magia è determinato solo dal suo costo di mana, indipendentemente dal costo totale pagato per lanciarla.
- Una magia lanciata usando flashback sarà sempre esiliata dopo il lancio, a prescindere dal fatto che si risolva, venga neutralizzata o lasci la pila in altro modo.
- Puoi lanciare una magia usando flashback anche se è stata messa in qualche modo nel tuo cimitero senza essere lanciata.
- Se una carta con flashback viene messa nel tuo cimitero durante il tuo turno e puoi lanciarla legalmente, puoi farlo prima che qualsiasi altro giocatore possa compiere alcuna azione.

Riproposizione di abilità definita da parola chiave: esaurire

Esaurire è un’abilità definita da parola chiave che rappresenta uno tipo speciale di abilità attivata. “Esaurire — [Costo]: [Effetto]” significa “[Costo]: [Effetto]. Attiva questa abilità solo una volta”.

Scimmia Maiale

{2} {B}

Creatura — Scimmia Cinghiale

3/2

All’inizio del combattimento nel tuo turno, una creatura bersaglio che controlli con un segnalino +1/+1 ha minacciare fino alla fine del turno. *(Non può essere bloccata tranne che da due o più creature.)*

Esaurire — {5}: Metti due segnalini +1/+1 su questa creatura. *(Attiva ogni abilità esaurire solo una volta.)*

- Le abilità esaurire possono essere attivate in ogni momento in cui potresti attivare normalmente un’abilità.
- Se un’abilità esaurire di un permanente viene attivata, poi il permanente lascia il campo di battaglia e ritorna, diventa un nuovo oggetto e la sua abilità esaurire può essere attivata nuovamente.
- Se un’abilità si innesca ogniquale volta attivi un’abilità esaurire, quell’abilità si risolve prima dell’abilità esaurire.

NOTE SPECIFICHE SULLE CARTE DELL'ESPANSIONE PRINCIPALE DI *Magic: The Gathering* | *Avatar: La leggenda di Aang*:

Aang, all'Incrocio del Destino

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

Creatura Leggendaria — Alleato Avatar Umano

3/3

Volare

Quando Aang entra, guarda le prime cinque carte del tuo grimorio. Puoi mettere sul campo di battaglia una carta creatura con valore di mana pari o inferiore a 4 scelta tra esse. Metti le altre in fondo al tuo grimorio in ordine casuale.

Quando un'altra creatura che controlli lascia il campo di battaglia, trasforma Aang all'inizio del prossimo mantenimento.

////

Aang, Salvatore Destinato

Creatura Leggendaria — Alleato Avatar

4/4

Volare

Le creature terra che controlli hanno cautela.

All'inizio del combattimento nel tuo turno, dominio della terra 2. *(Una terra bersaglio che controlli diventa una creatura 0/0 con rapidità che è ancora una terra. Metti due segnalini +1/+1 su di essa. Quando muore o viene esiliata, rimettila sul campo di battaglia TAPpata.)*

- L'abilità innescata ritardata di Aang, all'Incrocio del Destino si innesca all'inizio del prossimo mantenimento, ma non ha importanza di chi sia il turno.
 - L'abilità innescata ritardata di Aang, all'Incrocio del Destino non lo ritrasformerà in Aang, all'Incrocio del Destino se si è già trasformato in Aang, Salvatore Destinato, ad esempio, nel caso in cui parecchie creature abbiano lasciato il campo di battaglia in un singolo turno.
-

Aang, Salvatore Rapido
 {1} {W} {U}
 Creatura Leggendaria — Alleato Avatar Umano
 2/3
 Lampo
 Volare
 Quando Aang entra, esercita il dominio dell'aria su fino a un'altra creatura o magia bersaglio. *(Esilia quel permanente. Mentre è esiliato, il suo proprietario può lanciarlo pagando {2} invece di pagare il suo costo di mana.)*
 Dominio dell'acqua {8}: Trasforma Aang.
 ////
 Aang e La, Furie dell'Oceano
 Creatura Leggendaria — Alleato Spirito Avatar
 5/5
 Raggiungere, travolgere
 Ogniqualevolta Aang e La attaccano, metti un segnalino +1/+1 su ogni creatura TAppata che controlli.

- Se una magia viene esiliata in questo modo, viene rimossa dalla pila, quindi non si risolverà. La magia non viene neutralizzata, viene esiliata. Questo effetto funziona anche su una magia che non può essere neutralizzata.

Aeronave della Flotta della Fenice
 {2} {B} {B}
 Artefatto — Veicolo
 4/4
 Volare
 All'inizio della tua sottofase finale, se hai sacrificato un permanente in questo turno, crea una pedina che è una copia di questo Veicolo.
 Fintanto che controlli otto o più permanenti chiamati Aeronave della Flotta della Fenice, questo Veicolo è una creatura artefatto.
 Manovrare 1

- La pedina non copierà i segnalini né il danno sull'Aeronave della Flotta della Fenice, né altri effetti che hanno cambiato la forza dell'Aeronave della Flotta della Fenice, la sua costituzione, il suo tipo, il suo colore e così via. Normalmente, questo significa che la pedina sarà semplicemente un'Aeronave della Flotta della Fenice, ma se eventuali effetti di copia hanno influenzato quell'Aeronave della Flotta della Fenice, questi verranno presi in considerazione.
- Se l'Aeronave della Flotta della Fenice lascia il campo di battaglia prima che la sua abilità innescata si sia risolta, la pedina entrerà comunque come una copia dell'Aeronave della Flotta della Fenice, usando i suoi valori copiabili dal momento in cui ha lasciato il campo di battaglia.
- La pedina avrà le abilità dell'Aeronave della Flotta della Fenice. Potrà anch'essa creare copie di se stessa nei turni futuri.

Agenti del Dai Li

{3} {B} {G}

Creatura — Soldato Umano

3/4

Quando questa creatura entra, dominio della terra 1, poi dominio della terra 1. *(Per esercitare il dominio della terra 1, una terra bersaglio che controlli diventa una creatura 0/0 con rapidità che è ancora una terra. Metti un segnalino +1/+1 su di essa. Quando muore o viene esiliata, rimettila sul campo di battaglia TAPpata.)*

Ogniqualvolta questa creatura attacca, ogni avversario perde X punti vita e tu guadagni X punti vita, dove X è il numero di creature che controlli con segnalini +1/+1.

- Puoi bersagliare la stessa terra o due terre diverse con più istanze di dominio della terra dagli Agenti del Dai Li.
- Il valore di X viene determinato mentre la seconda abilità degli Agenti del Dai Li si risolve, non quando viene messa in pila.

Agna Qel'a

Terra

Questa terra entra TAPpata a meno che tu non controlli una terra base.

{T}: Aggiungi {U}.

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

- Se una di queste terre entra contemporaneamente a un qualsiasi numero di terre base, queste ultime non vengono contate quando determini se questa terra entra TAPpata o STAPpata.

Alleato della Terra

{G}

Creatura — Alleato Soldato Umano

0/2

Questa creatura prende +1/+0 per ogni colore tra gli Alleati che controlli.

{2} {W} {U} {B} {R} {G}: Dominio della terra 5. *(Una terra bersaglio che controlli diventa una creatura 0/0 con rapidità che è ancora una terra. Metti cinque segnalini +1/+1 su di essa. Quando muore o viene esiliata, rimettila sul campo di battaglia TAPpata.)*

- La prima abilità dell'Alleato della Terra può fornirgli al massimo +5/+0, ossia +1/+0 per ognuno dei colori bianco, blu, nero, rosso e verde. "Oro", "multicolore" e "incoloro" non sono colori.
-

Anelli Rasoi

{1} {W}

Istantaneo

Gli Anelli Rasoi infliggono 4 danni a una creatura attaccante o bloccante bersaglio. Guadagni punti vita pari al danno in eccesso inflitto in questo modo.

- A una creatura viene inflitto danno in eccesso se le viene inflitto danno superiore al danno letale. Di solito, questo significa un danno superiore alla sua costituzione, sebbene venga preso in considerazione il danno che la creatura ha già su di sé.

Aquila Corvo

{2} {B}

Creatura — Assassino Uccello

2/3

Volare

Ogniqualevolta questa creatura entra o attacca, esilia fino a una carta bersaglio da un cimitero. Se una carta creatura è stata esiliata in questo modo, crea una pedina Indizio. (*È un artefatto con “{2}, Sacrifica questa pedina: Pesca una carta”.*)

Ogniqualevolta peschi la tua seconda carta in ogni turno, ogni avversario perde 1 punto vita e tu guadagni 1 punto vita.

- La seconda abilità innescata può innescarsi solo una volta per turno. È irrilevante se l’Aquila Corvo fosse sul campo di battaglia o meno quando la prima carta è stata pescata. Se non è sul campo di battaglia quando viene pescata la seconda carta, l’abilità non può innescarsi in quel turno. Non si innescherà quando viene pescata la terza o quarta carta.
- Se un effetto ti permette di pescare più carte, l’abilità si innesca dopo che hai pescato qualsiasi carta sia la seconda per il turno. Viene messa in pila dopo che hai pescato, guardato tutte le carte e terminato di risolvere la magia o l’abilità che te le ha fatte pescare.
- Se una carta o abilità ti richiede di aggiungere carte alla tua mano senza usare la parola “pescare”, non si tratta di una carta pescata.

Ascensione del Dominatore del Fuoco

{1} {R}

Incantesimo

Quando questo incantesimo entra, crea una pedina creatura Soldato 2/2 rossa con dominio del fuoco 1.

Ogniqualevolta una creatura attaccante che controlli fa innescare un’abilità innescata di quella creatura, metti un segnalino ricerca su questo incantesimo. Poi, se ha quattro o più segnalini ricerca, puoi copiare quell’abilità. Puoi scegliere nuovi bersagli per la copia.

- Le abilità innescate usano le espressioni “quando”, “ogniqualevolta” o “all’inizio di”. Spesso sono formulate come “[condizione di innesco], [effetto]”.

- L'abilità dell'Ascensione del Dominatore del Fuoco verrà sempre messa in pila sopra l'abilità innescata che l'ha fatta innescare. La copia che crea verrà creata in pila sopra l'abilità innescata originale e la copia si risolverà prima di quell'abilità.
- 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.

Ascensione del Dominatore dell'Aria

{1} {W}

Incantesimo

Quando questo incantesimo entra, esercita il dominio dell'aria su fino a una creatura bersaglio.

Ogniquale volta una creatura che controlli entra, metti un segnalino ricerca su questo incantesimo.

All'inizio della tua sottofase finale, se questo incantesimo ha quattro o più segnalini ricerca, esilia fino a una creatura bersaglio che controlli, poi rimettila sul campo di battaglia sotto il controllo del suo proprietario.

- Quando la creatura è esiliata, le Aure assegnate alla creatura esiliata verranno messe nei cimiteri dei rispettivi proprietari. Eventuali Equipaggiamenti diventeranno non assegnati e rimarranno sul campo di battaglia. Eventuali segnalini sulla creatura esiliata smetteranno di esistere. Quando la carta torna sul campo di battaglia, sarà un nuovo oggetto senza alcun legame con la carta che è stata esiliata.
- Se una pedina viene esiliata da dominio dell'aria o dall'ultima abilità dell'Ascensione del Dominatore dell'Aria, smetterà di esistere e non potrà essere lanciata o rimessa sul campo di battaglia.

Ascensione della Dominatrice della Terra

{2} {G}

Incantesimo

Quando questo incantesimo entra, dominio della terra 2.

Dopo passa in rassegna il tuo grimorio per una carta terra base, mettila sul campo di battaglia TAPpata, poi rimescola.

Terraferma — Ogniquale volta una terra che controlli entra, metti un segnalino ricerca su questo incantesimo. Quando lo fai, se ha quattro o più segnalini ricerca, metti un segnalino +1/+1 su una creatura bersaglio che controlli. Ha travolgere fino alla fine del turno.

- La terra che la prima abilità trova non è sul campo di battaglia quando selezioni i bersagli di dominio della terra, quindi non può essere la terra su cui eserciti il dominio della terra.

Atto Spietato

{1} {B}

Istantaneo

Scegli uno —

- Distruggi una creatura bersaglio senza segnalini.
- Rimuovi fino a tre segnalini da una creatura bersaglio.

- Se scegli il secondo modo dell'Atto Spietato, scegli tu quali segnalini rimuovere dalla creatura, indipendentemente da chi la controlla. Puoi scegliere segnalini di diversi tipi.
- Se scegli il primo modo e la creatura ottiene un segnalino in risposta, non puoi invece rimuovere segnalini da essa; la magia semplicemente non si risolve. Analogamente, se scegli il secondo modo e la creatura perde i suoi segnalini in risposta, non puoi distruggerla invece.

Avatar Aang

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

Creatura Leggendaria — Alleato Avatar Umano

4/4

Volare, dominio del fuoco 2

Ogniquale volta eserciti il dominio dell'acqua, il dominio della terra, il dominio del fuoco o il dominio dell'aria, peschi una carta. Poi, se hai esercitato tutti e quattro in questo turno, trasforma l'Avatar Aang.

////

Aang, Maestro degli Elementi

Creatura Leggendaria — Alleato Avatar

6/6

Volare

Le magie che lanci costano {W} {U} {B} {R} {G} in

meno per essere lanciate. *(Può ridurre i costi generici.)*

All'inizio di ogni mantenimento, puoi trasformare Aang, Maestro degli Elementi. Se lo fai, guadagni 4 punti vita, peschi quattro carte, metti quattro segnalini +1/+1 su di esso e infligge 4 danni a ogni avversario.

- Un'abilità che si innesca "ogniquale volta eserciti il dominio dell'acqua" si innesca ogni volta che paghi un costo di dominio dell'acqua, indipendentemente da come hai pagato quel costo. Non è necessario TAPpare artefatti o creature per contribuire a pagare il costo affinché l'abilità si inneschi.
 - Un'abilità che si innesca "ogniquale volta eserciti il dominio della terra" si innesca subito dopo che la lista di azioni che dominio della terra comporta è completa, anche se alcune o tutte quelle azioni erano impossibili, magari perché un effetto non permette di mettere segnalini sulle creature che controlli.
 - Un'abilità che si innesca "ogniquale volta eserciti il dominio del fuoco" si innesca ogni volta che si risolve un'abilità di dominio del fuoco che controlli.
 - Un'abilità che si innesca "ogniquale volta eserciti il dominio dell'aria" si innesca dopo che il processo dell'azione definita dalla parola chiave dominio dell'aria è stato completato, anche se alcune o tutte le azioni erano impossibili.
 - Per determinare il costo totale di una magia, inizia con il costo di mana o il costo alternativo che stai pagando, aggiungi eventuali aumenti e infine applica le riduzioni. Il valore di mana della magia resta immutato, a prescindere dal costo totale pagato per lanciarla.
-

Azula, Usurpatrice Astuta

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

Creatura Leggendaria — Farabutto Nobile Umano

4/4

Dominio del fuoco 2 (*Ogniqualevolta questa creatura attacca, aggiungi {R}{R}. Questo mana dura fino alla fine del combattimento.*)

Quando Azula entra, un avversario bersaglio esilia una creatura non pedina che controlla, poi esilia una carta non terra dal suo cimitero.

Durante il tuo turno, puoi lanciare le carte esiliate con Azula e puoi lanciarle come se avessero lampo. Puoi spendere mana di qualsiasi tipo per lanciare quelle magie.

- Paghi i costi di una carta esiliata se la lanci. Puoi pagare eventuali costi alternativi della carta invece del costo di mana della carta.
- I sei tipi di mana sono bianco, blu, nero, rosso, verde e incolore.
- Lanciare una carta esiliata fa sì che essa lasci l'esilio. Non puoi lanciarla più volte.

Ba Sing Se

Terra

Questa terra entra TAPpata a meno che tu non controlli una terra base.

{T}: Aggiungi {G}.

{2} {G}, {T}: Dominio della terra 2. Attiva solo come una stregoneria. (*Una terra bersaglio che controlli diventa una creatura 0/0 con rapidità che è ancora una terra. Metti due segnalini +1/+1 su di essa. Quando muore o viene esiliata, rimettila sul campo di battaglia TAPpata.*)

- Se una di queste terre entra contemporaneamente a un qualsiasi numero di terre base, queste ultime non vengono contate quando determini se questa terra entra TAPpata o STAPpata.

Borraccia della Dominatrice

{3}

Artefatto

STAPpa questo artefatto durante lo STAP di ogni altro giocatore.

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

- La Borraccia della Dominatrice viene STAPpata contemporaneamente ai permanenti del giocatore attivo. Non puoi scegliere di non STAPparla in quel momento.
 - Alcuni effetti stabiliscono che un artefatto non STAPPA durante la sottofase di STAP del suo controllore. Questi effetti non si applicano e non impediscono alla Borraccia della Dominatrice di STAPpare durante la sottofase di STAP di un altro giocatore.
-

Bumi, Re delle Tre Prove

{5} {G}

Creatura Leggendaria — Alleato Nobile Umano

4/4

Quando Bumi entra, scegli fino a X, dove X è il numero di carte Lezione nel tuo cimitero —

- Metti tre segnalini +1/+1 su Bumi.
- Un giocatore bersaglio profetizza 3.
- Dominio della terra 3. *(Una terra bersaglio che controlli diventa una creatura 0/0 con rapidità che è ancora una terra. Metti tre segnalini +1/+1 su di essa. Quando muore o viene esiliata, rimettila sul campo di battaglia TAPpata.)*

- Non è possibile scegliere più di una volta lo stesso modo dell'abilità innescata di Bumi, Re delle Tre Prove. Poiché ci sono solo tre modi, anche se X è maggiore di tre, non otterrai effetti aggiuntivi dopo aver scelto ogni modo una volta.
-

Bumi Scatenato

{3} {R} {G}

Creatura Leggendaria — Alleato Nobile Umano

5/4

Travolgere

Quando Bumi entra, dominio della terra 4.

Ogniqualvolta Bumi infligge danno da combattimento a un giocatore, STAPpa tutte le terre che controlli. Dopo questa fase, c'è una fase di combattimento addizionale. Solo le creature terra possono attaccare durante quella fase di combattimento.

- La restrizione che solo le creature terra possono attaccare si applica solo alla fase di combattimento creata da Bumi Scatenato, non ad alcuna altra fase di combattimento che potrebbe verificarsi in quel turno.
-

Cadette della Nazione del Fuoco

{R}

Creatura — Soldato Umano

1/2

Questa creatura ha dominio del fuoco 2 fintanto che c'è una carta Lezione nel tuo cimitero. *(Ogniqualvolta questa creatura attacca, aggiungi {R}{R}. Questo mana dura fino alla fine del combattimento.)*

{2}: Questa creatura prende +1/+0 fino alla fine del turno.

- Devi avere una carta Lezione nel tuo cimitero mentre attacchi con le Cadette della Nazione del Fuoco affinché l'abilità di dominio del fuoco 2 si inneschi. Se metti una carta Lezione nel tuo cimitero dopo che le Cadette della Nazione del Fuoco hanno attaccato, queste avranno comunque dominio del fuoco 2, ma l'abilità non si innescherà.
-

Carceriere del Regno della Terra
{2} {W}
Creatura — Alleato Soldato Umano
3/3

Quando questa creatura entra, esilia fino a un artefatto, creatura o incantesimo bersaglio sotto il controllo di un avversario con valore di mana pari o superiore a 3 finché questa creatura non lascia il campo di battaglia.

- Se il Carceriere del Regno della Terra lascia il campo di battaglia prima che la sua abilità innescata si sia risolta, non esilierai la creatura, artefatto o incantesimo bersaglio.
- Le Aure assegnate al permanente esiliato verranno messe nei cimiteri dei rispettivi proprietari. Eventuali Equipaggiamenti diventeranno non assegnati e rimarranno sul campo di battaglia. Eventuali segnalini sul permanente esiliato smetteranno di esistere. Quando la carta torna sul campo di battaglia, sarà un nuovo oggetto senza alcun legame con la carta che è stata esiliata.
- Se un'Aura viene esiliata in questo modo, il suo proprietario sceglie cosa incanterà mentre viene rimessa sul campo di battaglia. Un'Aura messa sul campo di battaglia in questo modo non bersaglia niente (quindi potrebbe essere assegnata a un permanente con velo, ad esempio), ma l'abilità incantare dell'Aura limita le carte alle quali può essere assegnata. Se l'Aura non può essere legalmente assegnata ad alcuna carta, rimane in esilio per il resto della partita.

Cercatore di Conoscenza
{1} {U}
Creatura — Spirito Volpe
2/1

Cautela

Ogniqualevolta peschi la tua seconda carta in ogni turno, metti un segnalino +1/+1 su questa creatura.

Quando questa creatura muore, crea una pedina Indizio.
(È un artefatto con "{2}, Sacrifica questa pedina: Pesca una carta".)

- La prima abilità innescata può innescarsi solo una volta per turno. È irrilevante se il Cercatore di Conoscenza fosse sul campo di battaglia o meno quando la prima carta è stata pescata. Se non è sul campo di battaglia quando viene pescata la seconda carta, l'abilità non può innescarsi in quel turno. Non si innescerà quando viene pescata la terza o quarta carta.
 - Se un effetto ti permette di pescare più carte, l'abilità si innesci dopo che hai pescato qualsiasi carta sia la seconda per il turno. Viene messa in pila dopo che hai pescato, guardato tutte le carte e terminato di risolvere la magia o l'abilità che te le ha fatte pescare.
 - Se una carta o abilità ti richiede di aggiungere carte alla tua mano senza usare la parola "pescare", non si tratta di una carta pescata.
-

Colonia di Vespe Rapaci

{3} {B}

Creatura — Insetto Uccello

2/2

Volare

Quando questa creatura entra, puoi sacrificare un artefatto o una creatura. Se lo fai, pesca una carta.

Ogniqualevolta un'altra creatura che controlli muore, se aveva dei segnalini, metti i suoi segnalini su questa creatura.

- L'ultima abilità della Colonia di Vespe Rapaci mette sulla Colonia di Vespe Rapaci tutti i segnalini che erano sulla creatura morta, non solo i suoi segnalini +1/+1.
- L'ultima abilità della Colonia di Vespe Rapaci non ti fa mettere su quest'ultima i segnalini dalla creatura che è morta. Invece, metti sulla Colonia di Vespe Rapaci lo stesso numero di ogni tipo di segnalino che la creatura aveva quando è morta.
- Potresti finire per mettere i segnalini appropriati su più di un permanente. Per esempio, se controlli due Colonie di Vespe Rapaci quando una creatura muore, metterai su ciascuna di esse il numero appropriato di ogni tipo di segnalino.
- Se un'altra creatura che controlli ha dei segnalini -1/-1 quando muore, l'abilità della Colonia di Vespe Rapaci includerà anche quelli. Questo può portare alla morte della Colonia di Vespe Rapaci.
- Se su una creatura che controlli vengono messi nello stesso momento abbastanza segnalini -1/-1 da rendere la sua costituzione pari o inferiore a 0, l'ultima abilità della Colonia di Vespe Rapaci considererà tutti i segnalini +1/+1 che aveva quando è morta oltre ai segnalini -1/-1 che aveva, e lo stesso numero di ognuno di quei tipi di segnalini (più ogni altro segnalino applicabile) verrà messo sulla Colonia di Vespe Rapaci.

Cometa di Sozin

{3} {R} {R}

Stregoneria

Ogni creatura che controlli ha dominio del fuoco 5 fino alla fine del turno. *(Ogniqualevolta attacca, aggiungi {R}{R}{R}{R}{R}. Questo mana dura fino alla fine del combattimento.)*

Predire {2} {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.)

- 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.

Cucciolo di Talpa Tasso

{1} {G}

Creatura — Talpa Tasso

2/2

Quando questa creatura entra, dominio della terra 1.

(Una terra bersaglio che controlli diventa una creatura 0/0 con rapidità che è ancora una terra. Metti un segnalino +1/+1 su di essa. Quando muore o viene esiliata, rimettila sul campo di battaglia TAPpata.)

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

- Un'abilità che si innesca "ogniqualevolta TAPpi una creatura per attingere mana" si innesca solo se attivi un'abilità di mana di una creatura che include {T} nel suo costo. Le abilità di mana che non includono il simbolo {T} e dicono invece "TAPpa una creatura STAPpata che controlli" o simili non fanno innescare la seconda abilità del Cucciolo di Talpa Tasso. Analogamente, non si innescherà se TAPpi una creatura per attivare un'abilità di mana di un altro oggetto (anche se quell'abilità di mana include anche {T}).
- L'ultima abilità del Cucciolo di Talpa Tasso è un'abilità di mana innescata. Non usa la pila e ad essa non è possibile rispondere.

Custode degli Spiriti della Palude Nebbiosa

{1} {U} {B}

Creatura — Alleato Druido Umano

2/4

Legame vitale

Ogniqualevolta peschi la tua seconda carta in ogni turno, crea una pedina creatura Spirito 1/1 incolore con "Questa pedina non può bloccare o essere bloccata da creature non Spirito".

- L'abilità innescata può innescarsi solo una volta per turno. È irrilevante se la Custode degli Spiriti della Palude Nebbiosa fosse o meno sul campo di battaglia quando la prima carta è stata pescata. Se non è sul campo di battaglia quando viene pescata la seconda carta, l'abilità non può innescarsi in quel turno. Non si innescherà quando viene pescata la terza o quarta carta.
- Se un effetto ti permette di pescare più carte, l'abilità si innesca dopo che hai pescato qualsiasi carta sia la seconda per il turno. Viene messa in pila dopo che hai pescato, guardato tutte le carte e terminato di risolvere la magia o l'abilità che te le ha fatte pescare.
- Se una carta o abilità ti richiede di aggiungere carte alla tua mano senza usare la parola "pescare", non si tratta di una carta pescata.

Discepolo del Disertore

{1} {R}

Creatura — Alleato Ribelle Umano

2/2

{T}: Un'altra creatura bersaglio che controlli con forza pari o inferiore a 2 non può essere bloccata in questo turno.

- Se la forza della creatura bersaglio viene aumentata a 3 o più dopo che l'abilità del Discepolo del Disertore è attivata ma prima che si sia risolta, l'abilità non si risolve. Tuttavia, se invece la forza della creatura viene aumentata a 3 o più dopo che l'abilità si è risolta, la creatura non potrà comunque essere bloccata in quel turno.
- Dopo che una creatura con forza pari o inferiore a 2 è stata bloccata, l'abilità del Discepolo del Disertore non la farà diventare non bloccata.

Disfatta Epica
{1} {B}
Stregoneria
Esilia una creatura bersaglio con valore di mana pari o superiore a 3.

- Se una creatura sul campo di battaglia ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0.

Dominatori della Sabbia Predoni
{W} {B}
Creatura — Farabutto Umano
1/1
Ogniquale volta sacrifichi un altro permanente, metti un segnalino +1/+1 su questa creatura.
Quando questa creatura muore, puoi esiliarla. Quando lo fai, rimetti sul campo di battaglia una carta creatura bersaglio con valore di mana pari o inferiore alla forza di questa creatura dal tuo cimitero.

- Usa la forza dei Dominatori della Sabbia Predoni quando hanno lasciato il campo di battaglia per determinare quali carte creatura possono essere bersagliate con la loro ultima abilità.

Dominio dell'Energia
{2}
Istantaneo — Lezione
Le terre che controlli hanno tutti i tipi di terra base fino alla fine del turno.
Pesca una carta.

- I tipi di terra base sono Pianura, Isola, Palude, Montagna e Foresta. Ottenere un tipo di terra base permette anche di TAPpare per il colore di mana associato, quindi una terra con tutti i tipi di terra base può TAPpare per qualsiasi colore di mana.
-

Duro Lavoro

{1} {R} {G}

Incantesimo

Ogniquale volta attacchi un giocatore con una o più creature con forza pari o superiore a 4, peschi una carta. Esaurire — {4}: Dominio della terra 4. Attiva solo durante il tuo turno. *(Una terra bersaglio che controlli diventa una creatura 0/0 con rapidità che è ancora una terra. Metti quattro segnalini +1/+1 su di essa. Quando muore o viene esiliata, rimettila sul campo di battaglia TAPpata. Attiva ogni abilità esaurire solo una volta.)*

- La prima abilità del Duro Lavoro ti fa pescare una sola carta per ogni giocatore che attacchi con una creatura con forza pari o superiore a 4, indipendentemente dal numero di creature con forza pari o superiore a 4 con cui li attacchi oltre alla prima.

Falco Messaggero

{2} {U/B}

Creatura — Esploratore Uccello

1/2

Volare

Quando questa creatura entra, crea una pedina Indizio. *(È un artefatto con "{2}, Sacrifica questa pedina: Pesca una carta".)*

Questa creatura prende +2/+0 se hai pescato due o più carte in questo turno.

- L'ultima abilità del Falco Messaggero si applica anche se hai pescato due o più carte prima che il Falco Messaggero entrasse.
- Se una magia o abilità ti consente di aggiungere carte alla tua mano senza usare la parola "pescare", l'abilità del Falco Messaggero non le considera.

Finalmente Alleati

{2} {G}

Istantaneo

Affinità con gli Alleati *(Questa magia costa {1} in meno per essere lanciata per ogni Alleato che controlli.)*

Fino a due creature bersaglio che controlli infliggono ciascuna danno pari alla propria forza a una creatura bersaglio controllata da un avversario.

- Per determinare il costo totale di una magia, inizia con il costo di mana o il costo alternativo che stai pagando, aggiungi eventuali aumenti e infine applica le riduzioni (come quella della prima abilità di Finalmente Alleati). Il valore di mana della magia è determinato solo dal suo costo di mana, indipendentemente dal costo totale pagato per lanciarla.
 - Affinità con gli Alleati riduce solo il mana generico nel costo di Finalmente Alleati. Il mana colorato dovrà comunque essere pagato.
-

Flopsie, Amico di Bumi

{4} {G} {G}

Creatura Leggendaria — Capra Scimpanzé

4/4

Quando Flopsie entra, metti un segnalino +1/+1 su ogni creatura che controlli.

Ogni creatura che controlli con forza pari o superiore a 4 non può essere bloccata da più di una creatura.

- La seconda abilità si applica solo mentre vengono dichiarate le creature bloccanti. Se una creatura che controlli con forza inferiore a 4 viene bloccata da più di una creatura, aumentare la sua forza rendendola pari o superiore a 4 non cambia né annulla il blocco.

Foca Tigre

{U}

Creatura — Foca Felino

3/3

Cautela

All'inizio del tuo mantenimento, TAPpa questa creatura.

Ogniquale volta peschi la tua seconda carta in ogni turno,

STAPpa questa creatura.

- La seconda abilità innescata può innescarsi solo una volta per turno. È irrilevante se la Foca Tigre fosse sul campo di battaglia o meno quando la prima carta è stata pescata. Se non è sul campo di battaglia quando viene pescata la seconda carta, l'abilità non può innescarsi in quel turno. Non si innescherà quando viene pescata la terza o quarta carta.
- Se un effetto ti permette di pescare più carte, l'abilità si innesca dopo che hai pescato qualsiasi carta sia la seconda per il turno. Viene messa in pila dopo che hai pescato, guardato tutte le carte e terminato di risolvere la magia o l'abilità che te le ha fatte pescare.
- Se una carta o abilità ti richiede di aggiungere carte alla tua mano senza usare la parola "pescare", non si tratta di una carta pescata.

Generale del Regno della Terra

{3} {G}

Creatura — Alleato Soldato Umano

2/2

Quando questa creatura entra, dominio della terra 2.

(Una terra bersaglio che controlli diventa una creatura

0/0 con rapidità che è ancora una terra. Metti due

segnalini +1/+1 su di essa. Quando muore o viene

esiliata, rimettila sul campo di battaglia TAPpata.)

Ogniquale volta metti uno o più segnalini +1/+1 su una creatura, puoi guadagnare altrettanti punti vita. Fallo solo una volta per turno.

- Dopo che hai scelto di guadagnare punti vita usando la seconda abilità del Generale del Regno della Terra, quell'abilità non si innescherà di nuovo in quel turno.
-

Giorni Perduti

{4} {U}

Istantaneo — Lezione

Il proprietario di una creatura o incantesimo bersaglio la mette nel suo grimorio come seconda carta o in fondo.

Crei una pedina Indizio. (*È un artefatto con “{2}, Sacrifica questa pedina: Pesca una carta”.*)

- Il proprietario del permanente sceglie se metterlo come seconda carta o in fondo al suo grimorio. Se più carte vengono messe nel grimorio in questo modo (ad esempio, quando questa magia bersaglia un permanente combinato), il proprietario di quel permanente mette tutte le carte come seconde o tutte le carte in fondo. Le mette in qualsiasi ordine preferisca e non deve per forza rivelarlo.

Giorno del Sole Nero

{X} {B} {B}

Stregoneria

Ogni creatura con valore di mana pari o inferiore a X perde tutte le abilità fino alla fine del turno. Distruggi quelle creature.

- Se una creatura con un'abilità che si innesca quando quella creatura muore o lascia il campo di battaglia perde quell'abilità e poi viene distrutta, quell'abilità non si innesca. Questi tipi di inneschi devono esistere sul campo di battaglia per poter funzionare. Tutte le abilità che si innescano quando una carta creatura viene “messa nel cimitero da qualsiasi zona” si innescherebbero comunque, perché quelle abilità funzionano dal cimitero, dove la carta è un nuovo oggetto che ha ancora l'abilità.

Guaritrice Compassionevole

{1} {W}

Creatura — Alleato Chierico Umano

2/2

Ogniqualevolta questa creatura viene TAPpata, guadagni 1 punto vita e profetizzi 1. (*Guarda la prima carta del tuo grimorio. Puoi metterla in fondo.*)

- L'abilità innescata della Guaritrice Compassionevole non ti permette di TAPpare la Guaritrice Compassionevole. Devi trovare un altro modo per TAPparla, come pagare un costo di dominio dell'acqua o attaccare.

Guida del Grande Canyon

{1} {G}

Creatura — Alleato Esploratore Umano

2/3

Ogni terra e Alleato che controlli ha “{T}: Aggiungi un mana di un qualsiasi colore”.

- La Guida del Grande Canyon è un Alleato e fornisce a se stessa l'abilità concessa.
-

Haiku di Sokka
{3} {U} {U}
Istantaneo — Lezione
Neutralizza una magia bersaglio.
Pesca una carta, poi macina tre carte.
STAPpa una terra bersaglio.

- Un haiku è formato da cinque sillabe nel primo e nel terzo verso e sette nel secondo verso.

Hakoda, Comandante Altruista
{3} {W}
Creatura Leggendaria — Alleato Guerriero Umano
3/5
Cautela
Puoi guardare la prima carta del tuo grimorio in qualsiasi momento.
Puoi lanciare magie Alleato dalla cima del tuo grimorio.
Sacrifica Hakoda: Le creature che controlli prendono +0/+5 e hanno indistruttibile 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, attivando un'abilità o compiendo un'azione speciale, non puoi guardare la nuova prima carta finché non hai terminato di compiere quell'azione. Questo significa che, se lanci una magia dalla cima del tuo grimorio, non puoi guardare la successiva finché non hai terminato di pagare per quella magia.
- Devi pagare tutti i costi e seguire tutte le regole sulla tempistica per le magie che lanci dalla cima del tuo grimorio in questo modo.

Hama, la Dominatrice del Sangue
{2} {U/B} {U/B} {U/B}
Creatura Leggendaria — Warlock Umano
3/3
Quando Hama entra, un avversario bersaglio macina tre carte. Esilia fino a una carta non creatura non terra dal cimitero di quel giocatore. Fintanto che controlli Hama, puoi lanciare la carta esiliata durante il tuo turno esercitando il dominio dell'acqua {X} invece di pagare il suo costo di mana, dove X è il suo valore di mana.
(Mentre paghi un costo di dominio dell'acqua, puoi TAPpare i tuoi artefatti e le tue creature per aiutarti. Ognuno di essi corrisponde al pagamento di {1}.)

- Puoi lanciare una magia in questo modo solo pagando il costo di dominio dell'acqua. Non puoi pagare il suo costo normale e non puoi pagare altri eventuali costi alternativi. Puoi comunque pagare i costi addizionali, come i costi di potenziamento. Se la magia ha dei costi addizionali obbligatori, devi pagarli.
- Devi seguire tutte le normali regole sulla tempistica quando lanci una magia in questo modo.
- Se lanci una magia con {X} nel costo di mana in questo modo, l'unica scelta legale per il valore di X è 0.

Hei Bai, Spirito dell'Equilibrio

{2} {W/B} {W/B}

Creatura Leggendaria — Spirito Orso

3/3

Ogniqualevolta Hei Bai entra o attacca, puoi sacrificare un'altra creatura o artefatto. Se lo fai, metti due segnalini +1/+1 su Hei Bai.

Quando Hei Bai lascia il campo di battaglia, metti i suoi segnalini su una creatura bersaglio che controlli.

- L'ultima abilità di Hei Bai mette sulla creatura bersaglio tutti i segnalini che erano su di esso, non solo i suoi segnalini +1/+1.
- L'ultima abilità di Hei Bai non ti fa spostare segnalini da esso alla creatura bersaglio. Invece, metti sulla creatura bersaglio lo stesso numero di ogni tipo di segnalino che Hei Bai aveva quando ha lasciato il campo di battaglia.
- In alcuni casi, potresti finire per mettere i segnalini appropriati su più di un permanente. Ad esempio, se controlli la Colonia di Vespe Rapaci quando Hei Bai muore, metterai il numero appropriato di ogni tipo di segnalino sia sulla Colonia di Vespe Rapaci che sulla creatura bersaglio. Se bersagli la Colonia di Vespe Rapaci con l'ultima abilità di Hei Bai, riceverà i segnalini di entrambe le abilità.
- Se Hei Bai ha dei segnalini -1/-1 quando lascia il campo di battaglia, quell'abilità includerà anche quelli. Ciò potrebbe causare la morte della creatura destinataria dei segnalini.
- Se su Hei Bai vengono messi abbastanza segnalini -1/-1 nello stesso momento per rendere la sua costituzione 0 o meno, la sua ultima abilità considererà tutti i segnalini +1/+1 che aveva quando ha lasciato il campo di battaglia oltre ai segnalini -1/-1 che aveva, e lo stesso numero di ognuno di quei tipi di segnalini (più ogni altro segnalino applicabile) verrà messo sulla creatura bersaglio.

Iceberg di Aang

{2} {W}

Incantesimo

Lampo

Quando questo incantesimo entra, esilia fino a un altro permanente non terra bersaglio finché questo incantesimo non lascia il campo di battaglia.

Dominio dell'acqua {3}: Sacrifica questo incantesimo.

Se lo fai, profetizza 2. (*Mentre paghi un costo di dominio dell'acqua, puoi TAPpare i tuoi artefatti e le tue creature per aiutarti. Ognuno di essi corrisponde al pagamento di {1}.*)

- Se l'Iceberg di Aang lascia il campo di battaglia prima che la sua abilità innescata si sia risolta, incluso se viene sacrificato dalla sua abilità attivata, il permanente bersaglio non viene esiliato.
- Le Aure assegnate al permanente esiliato verranno messe nei cimiteri dei rispettivi proprietari. Eventuali Equipaggiamenti diventeranno non assegnati e rimarranno sul campo di battaglia. Eventuali segnalini sul permanente esiliato smetteranno di esistere. Quando la carta torna sul campo di battaglia, sarà un nuovo oggetto senza alcun legame con la carta che è stata esiliata.
- Se una pedina viene esiliata in questo modo, smetterà di esistere e non ritornerà sul campo di battaglia.

- Se un'Aura viene esiliata in questo modo, il suo proprietario sceglie cosa incanterà mentre viene rimessa sul campo di battaglia. Un'Aura messa sul campo di battaglia in questo modo non bersaglia niente (quindi potrebbe essere assegnata a un permanente con velo, ad esempio), ma l'abilità incantare dell'Aura limita le carte alle quali può essere assegnata. Se l'Aura non può essere legalmente assegnata ad alcuna carta, rimane in esilio per il resto della partita.
- La terza abilità dell'Iceberg di Aang permette di sacrificarlo mentre l'abilità si risolve, non come costo per attivare l'abilità. Se l'Iceberg di Aang lascia il campo di battaglia prima che l'abilità attivata si sia risolta, non potrai sacrificarlo e non potrai profetizzare, anche se l'Iceberg di Aang è stato sacrificato tramite un'altra abilità mentre la sua abilità attivata era in pila.

Il Meccanico, Artigiano Aereo

{2} {U}

Creatura Leggendaria — Alleato Artefice Umano

1/3

Ogniquale volta lanci una magia non creatura, crea una pedina Indizio. *(È un artefatto con "{2}", Sacrifica questa pedina: Pesca una carta".)*

{T}: Fino alla fine del turno, una pedina artefatto bersaglio che controlli diventa una creatura artefatto Costrutto 3/1 con volare.

- L'abilità attivata de Il Meccanico, Artigiano Aereo non rimuove alcuna abilità della pedina artefatto bersaglio. La pedina artefatto mantiene anche i propri tipi, sottotipi o supertipi.
- Se la pedina artefatto era già una creatura, la sua forza e costituzione base diventeranno 3/1. Questo sostituisce tutti i precedenti effetti 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 a essere applicato dopo che l'abilità de Il Meccanico, Artigiano Aereo si è risolta sostituirà questo effetto.
- Gli effetti che cambiano la forza e/o la costituzione di una creatura, come quelli creati dalla Crescita Titanica o da un segnalino +1/+1, 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.
- 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.

Il Re della Terra

{3} {G}

Creatura Leggendaria — Alleato Nobile Umano

2/2

Quando Il Re della Terra entra, crea una pedina creatura Orso 4/4 verde.

Ogniquale volta una o più creature che controlli con forza pari o superiore a 4 attaccano, passa in rassegna il tuo grimorio per trovare fino ad altrettante carte terra base, mettile sul campo di battaglia TAPpate, poi rimescola.

- La seconda abilità del Re della Terra conta il numero di creature con forza pari o superiore a 4 con cui attacchi quando si innesca l'abilità. Anche se alcune o tutte quelle creature non attaccano più o non hanno

più forza pari o superiore a 4 quando l'abilità si risolve, contano comunque per il numero di terre che puoi cercare.

Indottrinamento di Jet

{R}

Stregoneria

Potenziamento {3} (*Puoi pagare {3} addizionale mentre lanci questa magia.*)

Una creatura bersaglio non può bloccare in questo turno.

Se questa magia è stata potenziata, prendi il controllo di quella creatura fino alla fine del turno, la STAPpi e ha rapidità fino alla fine del turno.

Crea una pedina Indizio. (*È un artefatto con "{2}", Sacrifica questa pedina: Pesca una carta*").

- Se il costo di potenziamento di una magia è stato pagato, la magia è "potenziata".
 - L'abilità potenziamento non ti permette di pagare un costo di potenziamento più di una volta.
 - Se copi una magia potenziata in pila, anche la copia si considera potenziata.
 - Per determinare il costo totale di una magia, inizia con il costo di mana (o un costo alternativo, se l'effetto di un'altra carta ti consente invece di pagarne uno), aggiungi eventuali aumenti (come potenziamento) e infine applica le riduzioni. Il valore di mana della magia resta immutato, a prescindere dal costo totale pagato per lanciarla.
-

Ingegnere della Nazione del Fuoco

{2} {B}

Creatura — Artefice Umano

2/3

IncurSIONe — All'inizio della tua sottofase finale, se hai attaccato in questo turno, metti un segnalino +1/+1 su un'altra creatura o Veicolo bersaglio che controlli.

- Le abilità incurSIONe verificano solo se hai attaccato con una creatura. È irrilevante con quante creature hai attaccato oppure quale avversario, planeswalker o battaglia è stato attaccato da quelle creature.
 - Le abilità incurSIONe valutano l'intero turno per verificare se hai attaccato con una creatura. Quella creatura non deve necessariamente trovarsi ancora sul campo di battaglia. Allo stesso modo, non è necessario che il giocatore, planeswalker o battaglia che essa ha attaccato sia ancora in gioco o sul campo di battaglia.
-

Insegnamenti Elementali

{4} {G}

Istantaneo — Lezione

Passa in rassegna il tuo grimorio per trovare fino a quattro carte terra con nomi diversi e rivelale. Un avversario sceglie due di quelle carte. Metti le carte scelte nel tuo cimitero e le altre sul campo di battaglia TAPpate, poi rimescola.

- Puoi scegliere di trovare meno di quattro carte. Se trovi una o due carte, il tuo avversario deve scegliere di metterle nel tuo cimitero.

Iroh, Maestro del Tè

{1} {R} {W}

Creatura Leggendaria — Alleato Cittadino Umano

2/2

Quando Iroh entra, crea una pedina Cibo.

All'inizio del combattimento nel tuo turno, puoi far prendere a un avversario bersaglio il controllo di un permanente bersaglio che controlli. Quando lo fai, crea una pedina creatura Alleato 1/1 bianca. Metti un segnalino +1/+1 su quella pedina per ogni permanente che possiedi controllato dai tuoi avversari.

- All'inizio di ogni combattimento dovrai in ogni caso scegliere i bersagli per la seconda abilità di Iroh. La decisione di far prendere all'avversario il controllo del permanente viene presa quando l'abilità si risolve.
- Se l'avversario o il permanente che controlli diventa un bersaglio illegale nel momento in cui si risolve la seconda abilità di Iroh, l'abilità non ha effetto e non puoi scegliere di far prendere il controllo del permanente all'avversario.
- Se un avversario lascia la partita, tutti i permanenti che gli hai dato torneranno sotto il tuo controllo.
- Se sei tu a lasciare la partita, tutti i permanenti che possiedi lasciano la partita.

Jeong Jeong, il Disertore

{2} {R}

Creatura Leggendaria — Alleato Ribelle Umano

2/3

Dominio del fuoco 1 (*Ogniquale volta questa creatura attacca, aggiungi {R}. Questo mana dura fino alla fine del combattimento.*)

Esaurire — {3}: Metti un segnalino +1/+1 su Jeong Jeong. Quando lanci la tua prossima magia Lezione in questo turno, la copi e puoi scegliere nuovi bersagli per la copia. (*Attiva ogni abilità esaurire solo una volta.*)

- L'innescare dell'abilità esaurire di Jeong Jeong e la copia che crea si risolvono prima della magia che ha fatto innescare l'abilità. Si risolveranno anche se la magia viene neutralizzata prima che venga creata la copia.
- La copia viene creata in pila, quindi non viene "lanciata". Le abilità che si innescano quando un giocatore lancia una magia non si innescheranno.
- Se la magia copiata ha una X il cui valore è stato determinato mentre veniva lanciata, la copia ha lo stesso valore di X.
- Non puoi scegliere di pagare alcun costo aggiuntivo per una magia copiata. 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 la copia.
- Qualsiasi scelta effettuata quando la magia si risolve non sarà ancora stata effettuata quando viene copiata. Le scelte di questo tipo verranno effettuate separatamente quando la copia si risolve.

- La copia avrà gli stessi bersagli della magia che sta copiando, a meno che tu non ne scelga altri. Puoi cambiare un qualsiasi numero di bersagli, anche tutti o nessuno di essi. Se non puoi scegliere un nuovo bersaglio legale al posto di un bersaglio, quest'ultimo non potrà essere cambiato (anche se il bersaglio attuale è illegale).

Jet, Combattente per la Libertà

{2} {R/W} {R/W} {R/W}

Creatura Leggendaria — Alleato Ribelle Umano

3/1

Quando Jet entra, infligge danno pari al numero di creature che controlli a una creatura bersaglio controllata da un avversario.

Quando Jet muore, scegli fino a due creature bersaglio e metti un segnalino +1/+1 su ciascuna di esse.

- L'ammontare dei danni inflitti dalla prima abilità di Jet viene calcolato solo alla risoluzione dell'abilità. Saranno considerate solo le creature che controlli quando l'abilità si risolve.

Joo Dee, Una di Tante

{1} {B}

Creatura — Consigliere Umano

2/2

{B}, {T}: Sorveglianza 1. Crea una pedina che è una copia di questa creatura, poi sacrifica un artefatto o una creatura. Attiva solo come una stregoneria. *(Per sorvegliare 1, guarda la prima carta del tuo grimorio. Puoi metterla nel tuo cimitero.)*

- La pedina copia esattamente ciò che è stampato sulla creatura originale e nulla di più (a meno che quella creatura non stia copiando qualcos'altro o non sia una pedina; vedi sotto). Non copia se quella creatura è TAPpata o STAPpata, se ha dei segnalini, se ha Aure o Equipaggiamenti assegnati, né qualsiasi effetto non di copia che abbia modificato la sua forza, la sua costituzione, i suoi tipi, il suo colore e così via.
- La parte del sacrificio dell'abilità di Joo Dee avviene come parte della risoluzione dell'abilità. I giocatori non possono fare nulla tra la creazione della copia e il sacrificio di un artefatto o di una creatura.
- Se non controlli altre creature oltre a Joo Dee e nessun artefatto mentre l'abilità si risolve, dovrai sacrificare Joo Dee o la pedina copia.

June, Cacciatrice di Taglie

{1} {B}

Creatura Leggendaria — Mercenario Umano

2/2

June non può essere bloccata se hai pescato due o più carte in questo turno.

{1}, Sacrifica un'altra creatura: Crea una pedina Indizio. Attiva solo durante il tuo turno. *(È un artefatto con "{2}, Sacrifica questa pedina: Pesca una carta".)*

- Una volta che June, Cacciatrice di Taglie è stata bloccata, pescare due o più carte non la farà diventare non bloccata.
- Se una carta o abilità ti richiede di aggiungere carte alla tua mano senza usare la parola “pescare”, non si tratta di una carta pescata.

Katara, l’Intrepida

{G}{W}{U}

Creatura Leggendaria — Alleato Guerriero Umano

3/3

Se un’abilità innescata di un Alleato che controlli si innesca, quell’abilità si innesca una volta in più.

- Le abilità innescate usano le espressioni “quando”, “ogniquale volta” o “all’inizio di”. Spesso sono formulate come “[condizione di innesco], [effetto]”. Alcune abilità definite da parola chiave, ad esempio prodezza, sono abilità innescate e includono le espressioni “quando”, “ogniquale volta” o “all’inizio di” nel testo di richiamo.
- Gli effetti di sostituzione non sono influenzati dall’abilità di Katara. Ad esempio, un Alleato che entra con un segnalino +1/+1 non riceverà un segnalino +1/+1 addizionale.
- L’effetto di Katara non copia l’abilità innescata, la fa semplicemente innescare due volte. Eventuali scelte compiute mentre la metti in pila (ad esempio i modi e i bersagli) vengono effettuate separatamente per ogni istanza dell’abilità. Anche eventuali scelte compiute durante la risoluzione (ad esempio se mettere segnalini su un permanente) vengono effettuate separatamente.
- Se un Alleato che entra contemporaneamente a Katara (inclusa Katara stessa) fa innescare un’abilità innescata di un Alleato che controlli, quell’abilità si innesca una volta in più.
- Se un’abilità innescata è collegata a una seconda abilità, le istanze addizionali di quell’abilità innescata sono a loro volta collegate a quella seconda abilità. Se la seconda abilità si riferisce a “la carta esiliata”, fa riferimento a tutte le carte esiliate dalle istanze dell’abilità innescata.
- In alcuni casi che interessano le abilità collegate, un’abilità richiede informazioni sulla “carta esiliata”. Quando ciò accade, l’abilità riceve più risposte. Se queste risposte vengono usate per determinare il valore di una variabile, viene utilizzata la somma.
- Se in qualche modo controlli due copie di Katara, l’Intrepida, l’abilità innescata di un Alleato si innescherà tre volte, non quattro.

Katara, la Speranza della Tribù dell’Acqua

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

Creatura Leggendaria — Alleato Guerriero Umano

3/3

Cautela

Quando Katara entra, crea una pedina creatura Alleato 1/1 bianca.

Dominio dell’acqua {X}: Le creature che controlli hanno forza e costituzione base X/X fino alla fine del turno. X non può essere 0. Attiva solo durante il tuo turno.

(Mentre paghi un costo di dominio dell’acqua, puoi TAPpare i tuoi artefatti e le tue creature per aiutarti. Ognuno di essi corrisponde al pagamento di {1}.)

- L'abilità di Katara, la Speranza della Tribù dell'Acqua sostituisce eventuali effetti che in precedenza hanno impostato la forza e/o la costituzione base di una creatura. Eventuali effetti o segnalini esistenti che aumentano o diminuiscono la forza e/o la costituzione di una creatura continueranno ad applicarsi.

Koh, Colui che Ruba i Volti

{4} {B} {B}

Creatura Leggendaria — Spirito Polimorfo

6/6

Quando Koh entra, esilia fino a un'altra creatura bersaglio.

Ogniquale volta un'altra creatura non pedina muore, puoi esiliarla.

Paga 1 punto vita: Scegli una carta creatura esiliata con Koh.

Koh ha tutte le abilità attivate e innescate dell'ultima carta scelta.

- Le abilità attivate contengono due frasi separate dai due punti. Generalmente la formulazione è “[Costo]: [Effetto]”. Alcune abilità definite da parola chiave, come equipaggiare, sono abilità attivate e hanno i due punti nel testo di richiamo.
- Le abilità innescate usano le espressioni “quando”, “ogniquale volta” o “all'inizio di”. Spesso sono formulate come “[condizione di innesco], [effetto]”. Alcune abilità definite da parola chiave, ad esempio prodezza, sono abilità innescate e includono le espressioni “quando”, “ogniquale volta” o “all'inizio di” nel testo di richiamo.
- I giocatori possono rispondere all'abilità innescata che esilia le creature non pedina che muoiono. Se la carta lascia il cimitero prima che l'abilità si sia risolta, Koh non la esilia e non può essere scelta con l'abilità attivata di Koh.

La Leggenda di Kuruk

{2} {U} {U}

Incantesimo — Saga

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

I, II — Profetizza 2, poi pesca una carta.

III — Esilia questa Saga, poi rimettila sul campo di battaglia trasformata sotto il tuo controllo.

////

Avatar Kuruk

Creatura Leggendaria — Avatar

4/3

Ogniquale volta lanci una magia, crea una pedina creatura Spirito 1/1 incolore con “Questa pedina non può bloccare o essere bloccata da creature non Spirito”.

Esaurire — Dominio dell'acqua {20}: Gioca un turno extra dopo questo. *(Mentre paghi un costo di dominio dell'acqua, puoi TAPpare i tuoi artefatti e le tue creature per aiutarti. Ognuno di essi corrisponde al pagamento di {1}. Attiva ogni abilità esaurire solo una volta.)*

- Ogni lato di una carta bifrante che si trasforma possiede un insieme distinto di caratteristiche: nome, tipi, sottotipi, abilità e così via. Mentre un permanente bifrante che si trasforma è sul campo di battaglia, considera solo le caratteristiche del lato rivolto verso l'alto al momento. L'altro insieme di caratteristiche viene ignorato.
- Ogni carta bifrante che si trasforma in questa espansione viene lanciata a faccia in su. In ogni zona diversa dal campo di battaglia, considera solo le caratteristiche del suo lato frontale. Se si trova sul campo di battaglia, considera solo le caratteristiche del lato che si trova a faccia in su; le caratteristiche dell'altro lato vengono ignorate.
- Il valore di mana di una carta bifrante che si trasforma è il valore di mana del suo lato frontale, indipendentemente da quale lato si trovi a faccia in su.
- Una carta bifrante che si trasforma entra con il lato frontale a faccia in su, a meno che una magia o un'abilità non richiedano di metterla sul campo di battaglia trasformata o tu non la lanci trasformata, nel qual caso entra con il lato posteriore a faccia in su.
- Se ti viene indicato di mettere una carta che non è una carta bifrante sul campo di battaglia trasformata, non entrerà nel campo di battaglia. In tal caso, rimane nella zona in cui si trovava in precedenza. Ad esempio, se una carta normale è una copia de La Leggenda di Kuruk, l'abilità capitolo III la farà esiliare e poi rimanere in esilio.

La Leggenda di Kyoshi

{4} {G} {G}

Incantesimo — Saga

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

I — Pesca carte pari alla forza maggiore tra le creature che controlli.

II — Dominio della terra X, dove X è il numero di carte nella tua mano. Quella terra diventa un'Isola in aggiunta ai suoi altri tipi.

III — Esilia questa Saga, poi rimettila sul campo di battaglia trasformata sotto il tuo controllo.

////

Avatar Kyoshi

Creatura Leggendaria — Avatar

5/4

Le terre che controlli hanno travolgere e anti-malocchio.

{T}: Aggiungi X mana di un qualsiasi colore, dove X è la forza maggiore tra le creature che controlli.

- Ogni lato di una carta bifrante che si trasforma possiede un insieme distinto di caratteristiche: nome, tipi, sottotipi, abilità e così via. Mentre un permanente bifrante che si trasforma è sul campo di battaglia, considera solo le caratteristiche del lato rivolto verso l'alto al momento. L'altro insieme di caratteristiche viene ignorato.
- Ogni carta bifrante che si trasforma in questa espansione viene lanciata a faccia in su. In ogni zona diversa dal campo di battaglia, considera solo le caratteristiche del suo lato frontale. Se si trova sul campo di battaglia, considera solo le caratteristiche del lato che si trova a faccia in su; le caratteristiche dell'altro lato vengono ignorate.
- Il valore di mana di una carta bifrante che si trasforma è il valore di mana del suo lato frontale, indipendentemente da quale lato si trovi a faccia in su.

- Una carta bifronte che si trasforma entra con il lato frontale a faccia in su, a meno che una magia o un'abilità non richiedano di metterla sul campo di battaglia trasformata o tu non la lanci trasformata, nel qual caso entra con il lato posteriore a faccia in su.
- Se ti viene indicato di mettere una carta che non è una carta bifronte sul campo di battaglia trasformata, non entrerà nel campo di battaglia. In tal caso, rimane nella zona in cui si trovava in precedenza. Ad esempio, se una carta normale è una copia de La Leggenda di Kyoshi, la terza abilità capitolo la farà esiliare e poi rimanere in esilio.
- La forza maggiore tra le creature che controlli viene determinata mentre si risolve la prima abilità capitolo de La Leggenda di Kyoshi. Se la forza maggiore tra le creature che controlli è pari o inferiore a 0 in quel momento, non pescherai carte.
- L'effetto che rende la terra un'Isola non ha una durata e continua a tempo indeterminato finché quella terra è sul campo di battaglia. La terra mantiene i tipi di terra e le abilità che già aveva. Un'Isola ha l'abilità “{T}: Aggiungi {U}”.
- L'ultima abilità di Avatar Kyoshi è un'abilità di mana. Non usa la pila e ad essa non è possibile rispondere. Se la forza maggiore tra le creature che controlli è 0 o meno, non viene aggiunto mana.

La Leggenda di Roku

{2} {R} {R}

Incantesimo — Saga

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

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

II — Aggiungi un mana di un qualsiasi colore.

III — Esilia questa Saga, poi rimettila sul campo di battaglia trasformata sotto il tuo controllo.

////

Avatar Roku

Creatura Leggendaria — Avatar

4/4

Dominio del fuoco 4 *(Ogniqualevolta questa creatura attacca, aggiungi {R}{R}{R}{R}. Questo mana dura fino alla fine del combattimento.)*

{8}: Crea una pedina creatura Drago 4/4 rossa con volare e dominio del fuoco 4.

- Ogni lato di una carta bifronte che si trasforma possiede un insieme distinto di caratteristiche: nome, tipi, sottotipi, abilità e così via. Mentre un permanente bifronte che si trasforma è sul campo di battaglia, considera solo le caratteristiche del lato rivolto verso l'alto al momento. L'altro insieme di caratteristiche viene ignorato.
- Ogni carta bifronte che si trasforma in questa espansione viene lanciata a faccia in su. In ogni zona diversa dal campo di battaglia, considera solo le caratteristiche del suo lato frontale. Se si trova sul campo di battaglia, considera solo le caratteristiche del lato che si trova a faccia in su; le caratteristiche dell'altro lato vengono ignorate.
- Il valore di mana di una carta bifronte che si trasforma è il valore di mana del suo lato frontale, indipendentemente da quale lato si trovi a faccia in su.

- Una carta bifronte che si trasforma entra con il lato frontale a faccia in su, a meno che una magia o un'abilità non richiedano di metterla sul campo di battaglia trasformata o tu non la lanci trasformata, nel qual caso entra con il lato posteriore a faccia in su.
- Se ti viene indicato di mettere una carta che non è una carta bifronte sul campo di battaglia trasformata, non entrerà nel campo di battaglia. In tal caso, rimane nella zona in cui si trovava in precedenza. Ad esempio, se una carta normale è una copia de La Leggenda di Roku, la terza abilità capitolo la farà esiliare e poi rimanere in esilio.
- Paghi tutti i costi e segui tutte le regole sulla tempistica per le carte giocate dall'esilio usando la prima abilità capitolo de La Leggenda di Roku. Ad esempio, se una delle carte esiliate è una carta terra, puoi giocarla solo durante la tua fase principale mentre la pila è vuota. Puoi giocare quelle carte esiliate anche se non controlli più La Leggenda di Roku.

La Leggenda di Yangchen

{3} {W} {W}

Incantesimo — Saga

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

I — A partire da te, ogni giocatore sceglie fino a un permanente con valore di mana pari o superiore a 3 tra i permanenti controllati dai tuoi avversari. Esilia quei permanenti.

II — Puoi far pescare tre carte a un avversario bersaglio.

Se lo fai, peschi tre carte.

III — Esilia questa Saga, poi rimettila sul campo di battaglia trasformata sotto il tuo controllo.

////

Avatar Yangchen

Creatura Leggendaria — Avatar

4/5

Volare

Ogniquale volta lanci la tua seconda magia in ogni turno, esercita il dominio dell'aria su fino a un altro permanente non terra bersaglio. *(Esilia quel permanente. Mentre è esiliato, il suo proprietario può lanciarlo pagando {2} invece di pagare il suo costo di mana.)*

- Ogni lato di una carta bifronte che si trasforma possiede un insieme distinto di caratteristiche: nome, tipi, sottotipi, abilità e così via. Mentre un permanente bifronte che si trasforma è sul campo di battaglia, considera solo le caratteristiche del lato rivolto verso l'alto al momento. L'altro insieme di caratteristiche viene ignorato.
- Ogni carta bifronte che si trasforma in questa espansione viene lanciata a faccia in su. In ogni zona diversa dal campo di battaglia, considera solo le caratteristiche del suo lato frontale. Se si trova sul campo di battaglia, considera solo le caratteristiche del lato che si trova a faccia in su; le caratteristiche dell'altro lato vengono ignorate.
- Il valore di mana di una carta bifronte che si trasforma è il valore di mana del suo lato frontale, indipendentemente da quale lato si trovi a faccia in su.
- Una carta bifronte che si trasforma entra con il lato frontale a faccia in su, a meno che una magia o un'abilità non richiedano di metterla sul campo di battaglia trasformata o tu non la lanci trasformata, nel qual caso entra con il lato posteriore a faccia in su.

- Se ti viene indicato di mettere una carta che non è una carta bifrante sul campo di battaglia trasformata, non entrerà nel campo di battaglia. In tal caso, rimane nella zona in cui si trovava in precedenza. Ad esempio, se una carta normale è una copia de La Leggenda di Yangchen, la terza abilità capitolo la farà esiliare e poi rimanere in esilio.
- I permanenti scelti dai giocatori che utilizzano la prima abilità de La Leggenda di Yangchen saranno esiliati simultaneamente una volta che tutti i giocatori avranno scelto i permanenti.
- Devi scegliere un avversario bersaglio per la seconda abilità capitolo de La Leggenda di Yangchen quando viene messa in pila. Potrai scegliere se quell'avversario pescherà o meno carte quando l'abilità si risolve.

L'Ascesa di Sozin

{4} {B} {B}

Incantesimo — Saga

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

I — Distruggi tutte le creature.

II — Scegli il nome di una carta. Passa in rassegna il cimitero, la mano e il grimorio di un avversario bersaglio per trovare fino a quattro carte con quel nome ed esiliare. Poi quel giocatore rimescola.

III — Esilia questa Saga, poi rimettila sul campo di battaglia trasformata sotto il tuo controllo.

////

Signore del Fuoco Sozin

Creatura Leggendaria — Nobile Umano

5/5

Minacciare, dominio del fuoco 3 *(Ogniqualvolta questa creatura attacca, aggiungi {R}{R}{R}. Questo mana dura fino alla fine del combattimento.)*

Ogniqualvolta il Signore del Fuoco Sozin infligge danno da combattimento a un giocatore, puoi pagare {X}.

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 dal cimitero di quel giocatore.

- Bersagli un avversario quando la seconda abilità capitolo de L'Ascesa di Sozin viene messa in pila, ma scegli il nome di una carta quando si risolve. In particolare, questo significa che i giocatori non potranno rispondere all'abilità sapendo quale nome di carta sceglierai.
- Non hai l'obbligo di scegliere il nome di una carta che hai già visto in questa partita; puoi provare a indovinare una carta che il tuo avversario potrebbe avere in mano o nel grimorio, se lo desideri.
- Questa abilità non ha effetto sui permanenti con il nome scelto che sono sul campo di battaglia.
- Anche se scegli il nome di una carta (ad esempio, una terra base) che compare più di quattro volte nel mazzo dell'avversario, puoi scegliere solo fino a quattro copie della carta. Inoltre, puoi sempre scegliere meno di quattro copie della carta da esiliare, anche se ce ne sono di più nel mazzo.
- L'abilità innescata del Signore del Fuoco Sozin può bersagliare qualsiasi combinazione di carte creatura il cui valore di mana totale sia pari o inferiore a X. Indipendentemente da quali altre carte creatura scegli come bersagli, puoi anche scegliere un qualsiasi numero di carte creatura con valore di mana pari a 0 come bersagli.

La Trivella della Nazione del Fuoco

{2} {B} {B}

Artefatto Leggendaro — Veicolo

6/3

Travolgere

Quando La Trivella della Nazione del Fuoco entra, puoi TAPparla. Quando lo fai, distruggi una creatura bersaglio con forza pari o inferiore a 4.

{1}: I permanenti controllati dai tuoi avversari perdono anti-malocchio e indistruttibile fino alla fine del turno.

Manovrare 2

- Se un permanente entra sotto il controllo di un avversario con anti-malocchio o indistruttibile dopo che la prima abilità attivata de La Trivella della Nazione del Fuoco si è risolta, non perderà quell'abilità a meno che non attivi di nuovo l'abilità de La Trivella della Nazione del Fuoco. Lo stesso vale se il permanente di un avversario guadagna indistruttibile o anti-malocchio dopo che l'abilità de La Trivella della Nazione del Fuoco si è risolta.
- Poiché il danno rimane su una creatura finché non viene rimosso alla fine del turno, il danno inflitto in precedenza a una creatura con indistruttibile potrebbe distruggerla se la prima abilità attivata de La Trivella della Nazione del Fuoco si risolve durante quel turno.

Lavoro Onesto

{U}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura controllata da un avversario

Quando quest'Aura entra, TAPpa la creatura incantata e rimuovi tutti i segnalini da essa.

La creatura incantata perde tutte le abilità ed è un

Cittadino con forza e costituzione base 1/1 e "{T}":

Aggiungi {C}" chiamato Umile Mercante. (*Perde tutti gli altri tipi di creatura e nomi.*)

- Se la creatura incantata aveva delle abilità, incluse quelle fornite da altre fonti, prima di essere incantata, le perde. Può comunque guadagnare nuove abilità dopo essere stata incantata.

Le Mura di Ba Sing Se

{8}

Creatura Artefatto Leggendaria — Muro

0/30

Difensore

Gli altri permanenti che controlli hanno indistruttibile.

- Poiché il danno rimane su una creatura finché non viene rimosso alla fine del turno, il danno non letale inflitto a una creatura che controlli potrebbe diventare letale se Le Mura di Ba Sing Se lasciassero il campo di battaglia durante quel turno.
- Un planeswalker con indistruttibile perde comunque segnalini fedeltà se gli viene inflitto danno. Viene messo nel cimitero del suo proprietario se la sua fedeltà viene ridotta a 0.

- Una battaglia con indistruttibile perde comunque segnalini difesa se le viene inflitto danno. Se è un Assedio, verrà comunque esiliato quando l'ultimo segnalino difesa viene rimosso da esso e il suo controllore può comunque lanciarlo trasformato senza pagare il suo costo di mana.

Lezione di Dominio del Fuoco

{R}

Istantaneo — Lezione

Potenziamento {4} (*Puoi pagare {4} addizionale mentre lanci questa magia.*)

La Lezione di Dominio del Fuoco infligge 2 danni a una creatura bersaglio. Se questa magia è stata potenziata, invece infligge 5 danni a quella creatura.

- Se il costo di potenziamento di una magia è stato pagato, la magia è “potenziata”.
- L’abilità potenziamento non ti permette di pagare un costo di potenziamento più di una volta.
- Se copi una magia potenziata in pila, anche la copia si considera potenziata.
- Per determinare il costo totale di una magia, inizia con il costo di mana (o un costo alternativo, se l’effetto di un’altra carta ti consente invece di pagarne uno), aggiungi eventuali aumenti (come potenziamento) e infine applica le riduzioni. Il valore di mana della magia resta immutato, a prescindere dal costo totale pagato per lanciarla.

Lo e Li, Gemelle Tutrici

{4} {B}

Creatura Leggendaria — Consigliere Umano

2/2

Quando Lo e Li entrano, passa in rassegna il tuo grimorio per una carta Lezione o Nobile, rivelala e aggiungila alla tua mano, poi rimescola.

Le creature Nobile che controlli e le magie Lezione che controlli hanno legame vitale.

- Una magia istantaneo o stregoneria con legame vitale fa guadagnare punti vita al suo controllore solo se è la fonte di un danno che viene inflitto. Una magia istantaneo o stregoneria con legame vitale che fa infliggere danno a un’altra fonte non farà guadagnare punti vita al suo controllore.

L’Ultimo Agni Kai

{1} {R}

Istantaneo

Una creatura bersaglio che controlli lotta con una creatura bersaglio controllata da un avversario. Se alla creatura controllata dall’avversario viene inflitto danno in eccesso in questo modo, aggiungi altrettanti {R}.

Fino alla fine del turno, non perdi il mana rosso non speso al termine di ogni fase o sottofase.

- A una creatura viene inflitto danno in eccesso se le viene inflitto danno superiore al danno letale. Di solito, questo significa un danno superiore alla sua costituzione, sebbene venga preso in considerazione il danno che la creatura ha già su di sé.

- In alcuni casi, la creatura che controlli e che sta combattendo può avere tocco letale. Anche 1 solo danno inflitto a una creatura da una fonte con tocco letale viene considerato danno letale, perciò un qualsiasi numero di danni maggiore di 1 causerà danni in eccesso, anche se l'ammontare totale di danni è inferiore alla costituzione della creatura dell'avversario.

L'Unagi dell'Isola di Kyoshi

{3} {U} {U}

Creatura Leggendaria — Serpe

5/5

Lampo

Egida—Dominio dell'acqua {4}. *(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 {4}. Può TAPpare i suoi artefatti e le sue creature per aiutarlo. Ognuno di essi corrisponde al pagamento di {1}.)*
Ogniqualvolta un avversario pesca la sua seconda carta in ogni turno, peschi due carte.

- L'ultima abilità può innescarsi solo una volta per turno per ogni avversario. È irrilevante se L'Unagi dell'Isola di Kyoshi fosse sul campo di battaglia o meno quando la prima carta è stata pescata. Se non è sul campo di battaglia quando viene pescata la seconda carta, l'abilità non può innescarsi in quel turno. Non si innescherà quando viene pescata la terza o quarta carta.
- Se un effetto richiede al tuo avversario di pescare più carte, l'abilità si innesca dopo che ha pescato qualsiasi carta sia la seconda per il turno. Viene messa in pila dopo che ha pescato, guardato tutte le carte e terminato di risolvere la magia o l'abilità che gliel'ha fatte pescare.
- Se una carta o abilità richiede al tuo avversario di aggiungere carte alla sua mano senza usare la parola "pescare", non si tratta di una carta pescata.

Momo, Amico Volante

{W}

Creatura Leggendaria — Alleato Pipistrello Lemure

1/1

Volare

La prima magia creatura non Lemure con volare che lanci durante ogni tuo turno costa {1} in meno per essere lanciata.

Ogniqualvolta un'altra creatura con volare che controlli entra, Momo prende +1/+1 fino alla fine del turno.

- La seconda abilità di Momo, Amico Volante riduce solo il costo di mana generico della magia. Se la prima magia creatura non Lemure con volare che lanci nel tuo turno non ha mana generico nel suo costo, la riduzione del costo non avverrà e non si applicherà alla prossima magia che lancerai in quel turno.

Nascondiglio del Loto Bianco

Terra

{T}: Aggiungi {C}.

{T}: Aggiungi un mana di un qualsiasi colore. Spendi questo mana solo per lanciare una magia Lezione o Santuario.

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

- Una “magia Lezione o Santuario” è una qualsiasi magia con il sottotipo Lezione o Santuario. Il mana prodotto dalla seconda abilità non può essere speso per pagare i costi delle abilità dei Santuari che controlli.

Nonnina

{U}

Creatura Leggendaria — Alleato Popolano Umano

1/2

Ogniqualevolta la Nonnina viene TAPpata, pesca una carta, poi scarta una carta.

Le magie non creatura che lanci costano {1} in meno per essere lanciate fintanto che ci sono tre o più carte Lezione nel tuo cimitero.

- Per determinare il costo totale di una magia, inizia con il costo di mana o il costo alternativo che stai pagando, aggiungi eventuali aumenti e infine applica le riduzioni. Il valore di mana della magia resta immutato, a prescindere dal costo totale pagato per lanciarla.

Onda Schiacciante

{U} {U}

Stregoneria

Come costo addizionale per lanciare questa magia, dominio dell’acqua {X}. *(Mentre paghi un costo di dominio dell’acqua, puoi TAPpare i tuoi artefatti e le tue creature per aiutarti. Ognuno di essi corrisponde al pagamento di {1}.)*

TAPpa fino a X creature bersaglio, poi distribuisce tre segnalini stordimento tra le creature TAPpate controllate dai tuoi avversari. *(Se un permanente con un segnalino stordimento sta per essere STAPpato, rimuovi invece un segnalino stordimento da esso.)*

- Se tutti i bersagli dell’Onda Schiacciante diventano illegali prima che si sia risolta, la magia non si risolverà e non distribuirai alcun segnalino stordimento, anche se l’avversario controlla ancora qualche creatura TAPpata.
 - Decidi tu come distribuire i segnalini stordimento mentre l’Onda Schiacciante si risolve, e puoi mettere i segnalini su qualsiasi creatura TAPpata controllata dai tuoi avversari, non solo sulle creature TAPpate dall’Onda Schiacciante.
-

Orso Ornitorinco

{1} {G/U}

Creatura — Orso Ornitorinco

2/3

Difensore

Quando questa creatura entra, macina due carte. (*Metti nel tuo cimitero le prime due carte del tuo grimorio.*)

Fintanto che c'è una carta Lezione nel tuo cimitero, questa creatura può attaccare come se non avesse difensore.

- Una volta che l'Orso Ornitorinco ha attaccato, rimarrà una creatura attaccante per quel combattimento, anche se la carta Lezione viene rimossa dal tuo cimitero.

Ozai, il Re Fenice

{2} {B} {B} {R} {R}

Creatura Leggendaria — Nobile Umano

7/7

Travolgere, dominio del fuoco 4, rapidità

Se stai per perdere mana non speso, invece quel mana diventa rosso.

Ozai ha volare e indistruttibile fintanto che hai sei o più mana non spesi.

- Finché Ozai, il Re Fenice è sul campo di battaglia, conservi il mana non speso al termine di sottofasi e fasi (anche se diventa rosso). Questo significa che puoi aggiungere mana e spenderlo durante una sottofase, una fase o un turno in futuro. Una volta che Ozai lascia il campo di battaglia, hai tempo fino alla fine della sottofase o fase attuale per utilizzare il mana prima che scompaia.
- Se il mana non speso ha restrizioni o condizioni associate a esso (per esempio, nel caso sia stato prodotto dal Nascondiglio del Loto Bianco), tali restrizioni o condizioni rimangono associate a quel mana quando diventa rosso.

Palazzo della Nazione del Fuoco

Terra

Questa terra entra TAPpata a meno che tu non controlli una terra base.

{T}: Aggiungi {R}.

{1} {R}, {T}: Una creatura bersaglio che controlli ha dominio del fuoco 4 fino alla fine del turno.

(*Ogniqualvolta attacca, aggiungi {R}{R}{R}{R}. Questo mana dura fino alla fine del combattimento.*)

- Se una di queste terre entra contemporaneamente a un qualsiasi numero di terre base, queste ultime non vengono contate quando determini se questa terra entra TAPpata o STAPpata.
-

Pedina del Loto Bianco

{4}

Artefatto

Questo artefatto entra TAPpato.

{T}: Aggiungi X mana di un qualsiasi colore, dove X è il numero maggiore di creature che controlli che hanno un tipo di creatura in comune.

- Userai sempre il maggior numero possibile per X. Non devi scegliere alcun tipo di creatura. Per esempio, se controlli un Soldato Umano, un Alleato Guerriero, un Guerriero e un Guerriero Umano, la Pedina del Loto Bianco aggiungerà tre mana.

Piazza dell'Isola di Kyoshi

{3} {G}

Incantesimo Leggendaro — Santuario

Quando la Piazza dell'Isola di Kyoshi entra, passa in rassegna il tuo grimorio per trovare fino a X carte terra base, dove X è il numero di Santuari che controlli. Metti quelle carte sul campo di battaglia TAPpate, poi rimescola.

Ogniqualevolta un altro Santuario che controlli entra, passa in rassegna il tuo grimorio per una carta terra base, mettila sul campo di battaglia TAPpata, poi rimescola.

- Per la prima abilità della Piazza dell'Isola di Kyoshi, il numero di Santuari che controlli viene verificato quando l'abilità si risolve. Quando l'abilità si risolve, passi in rassegna e rimescoli il tuo grimorio se non controlli Santuari, ma non ottieni alcuna terra.

Pinguino Lontra

{1} {U}

Creatura — Uccello Lontra

2/1

Ogniqualevolta peschi la tua seconda carta in ogni turno, questa creatura prende +1/+2 fino alla fine del turno e non può essere bloccata in questo turno.

- Una volta che il Pinguino Lontra è stato bloccato, la sua abilità innescata non lo farà diventare non bloccato.
 - Se una carta o abilità ti richiede di aggiungere carte alla tua mano senza usare la parola “pescare”, non si tratta di una carta pescata.
-

Pipistrello Lupo

{2} {B}

Creatura — Pipistrello Lupo

2/2

Volare

Ogniqualevolta peschi la tua seconda carta in ogni turno, puoi pagare {B}. Se lo fai, rimetti sul campo di battaglia questa carta dal tuo cimitero con un segnalino finale. *(Se una creatura con un segnalino finale sta per morire, invece esiliarla.)*

- L'abilità innescata può innescarsi solo una volta per turno. È irrilevante se il Pipistrello Lupo fosse nel tuo cimitero o meno quando la prima carta è stata pescata. Se non è nel tuo cimitero quando viene pescata la seconda carta, l'abilità non può innescarsi in quel turno. Non si innescherà quando viene pescata la terza o quarta carta.
- Se un effetto ti permette di pescare più carte, l'abilità si innesca dopo che hai pescato qualsiasi carta sia la seconda per il turno. Viene messa in pila dopo che hai pescato, guardato tutte le carte e terminato di risolvere la magia o l'abilità che te le ha fatte pescare.
- Se una carta o abilità ti richiede di aggiungere carte alla tua mano senza usare la parola "pescare", non si tratta di una carta pescata.

Planetario di Wan Shi Tong

{6}

Artefatto Leggendaro

{1}, {T}: Profetizzare 2.

Ogniqualevolta profetizzi o sorvegli, guarda la prima carta del tuo grimorio. Puoi lanciare quella carta senza pagare il suo costo di mana. Fallo solo una volta per turno.

(Guarda la carta dopo aver profetizzato o sorvegliato.)

- L'abilità innescata del Planetario di Wan Shi Tong ti permette di lanciare la prima carta del tuo grimorio durante la risoluzione dell'abilità. Non ti permette di aspettare e lanciare la carta in un secondo momento.
 - Non puoi scegliere di pagare il costo di mana o qualsiasi altro costo alternativo per la carta se decidi di lanciarla, e se ha {X} nel suo costo di mana, devi scegliere 0 come valore di {X}.
 - Devi pagare eventuali costi addizionali obbligatori (come sacrificare una creatura) e puoi pagare eventuali costi addizionali opzionali (come il potenziamento) per la carta che lanci.
 - Una volta che hai scelto di lanciare la prima carta del tuo grimorio, l'abilità del Planetario di Wan Shi Tong non si innesca più in quel turno.
-

Potenza di Fuoco Fatidica

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

Incantesimo

Lampo

Questo incantesimo entra con X segnalini fuoco.

Se una fonte che controlli sta per infliggere danno a un avversario o a un permanente controllato da un avversario, invece infligge altrettanti danni più un ammontare di danni pari al numero di segnalini fuoco su questo incantesimo.

- I danni addizionali vengono inflitti dalla stessa fonte del danno originale.
- Se un altro effetto modifica la quantità di danni che la tua fonte infliggerebbe, incluso prevenirne una parte, il giocatore a cui viene inflitto danno o il controllore del permanente a cui viene inflitto danno sceglie in che ordine applicare quegli effetti. Se tutto il danno viene prevenuto, l'effetto della Potenza di Fuoco Fatidica non si applica più.
- Se il danno inflitto da una fonte che controlli viene diviso o assegnato tra più permanenti controllati da un avversario o tra un avversario e uno o più permanenti che controlla, dividi l'ammontare originale prima di aggiungere il numero di segnalini fuoco sulla Potenza di Fuoco Fatidica. Per esempio, se controlli la Potenza di Fuoco Fatidica con due segnalini fuoco, attacchi con una creatura 5/5 con travolgere e il tuo avversario blocca con una creatura 2/2, puoi assegnare 2 danni alla creatura bloccante e 3 danni al giocatore in difesa. Poi queste quantità vengono modificate e diventano rispettivamente 4 e 5.

Prezzo della Libertà

{1} {R}

Stregoneria — Lezione

Distruggi un artefatto o terra bersaglio sotto il controllo di un avversario. Il suo controllore può passare in rassegna il proprio grimorio per una carta terra base, metterla sul campo di battaglia TAPpata, poi rimescolare.

Pesca una carta.

- Il controllore dell'artefatto o della terra distrutti non è tenuto a passare in rassegna il suo grimorio. Se quel giocatore non lo fa, non rimescolerà il suo grimorio.

Ran e Shaw

{3} {R} {R}

Creatura Leggendaria — Drago

4/4

Volare, dominio del fuoco 2

Quando Ran e Shaw entrano, se li hai lanciati e ci sono tre o più carte Drago e/o Lezione nel tuo cimitero, crea una pedina che è una copia di Ran e Shaw, tranne che non è leggendaria.

{3} {R}: I Draghi che controlli prendono +2/+0 fino alla fine del turno.

- Ad eccezione del supertipo leggendario, la pedina copia solo ciò che è stampato su Ran e Shaw, a meno che Ran e Shaw non siano modificati da un altro effetto di copia. Non copia se Ran e Shaw sono TAPpati o

STAPpati, se hanno dei segnalini, se hanno Aure o Equipaggiamenti assegnati, né eventuali effetti non di copia che abbiano modificato la loro forza, la loro costituzione, i loro tipi, il loro colore e così via.

Razziatore della Nazione del Fuoco

{3} {R}

Creatura — Soldato Umano

4/2

IncurSIONe — Quando questa creatura entra, se hai attaccato in questo turno, crea una pedina Indizio. (*È un artefatto con “{2}, Sacrifica questa pedina: Pesca una carta”.*)

- Le abilità incurSIONe verificano solo se hai attaccato con una creatura. È irrilevante con quante creature hai attaccato oppure quale avversario o planeswalker controllato da un avversario è stato attaccato da quelle creature.
 - Le abilità incurSIONe valutano l'intero turno per verificare se hai attaccato con una creatura. Quella creatura non deve necessariamente trovarsi ancora sul campo di battaglia. Allo stesso modo, non è necessario che il giocatore, planeswalker o battaglia che essa ha attaccato sia rispettivamente ancora nella partita o sul campo di battaglia.
-

Reame di Koh

Terra

Questa terra entra TAPpata a meno che tu non controlli una terra base.

{T}: Aggiungi {B}.

{3} {B}, {T}: Crea una pedina creatura Spirito 1/1 incolore con “Questa pedina non può bloccare o essere bloccata da creature non Spirito”.

- Se una di queste terre entra contemporaneamente a un qualsiasi numero di terre base, queste ultime non vengono contate quando determini se questa terra entra TAPpata o STAPpata.
-

Reindirizzare Fulmini

{R}

Istantaneo — Lezione

Come costo addizionale per lanciare questa magia, paga 5 punti vita o paga {2}.

Cambia il bersaglio di una magia o abilità bersaglio che ha un singolo bersaglio.

- Scegli il nuovo bersaglio della magia o abilità nel momento in cui Reindirizzare Fulmini si risolve. Devi cambiare il bersaglio, se possibile. Tuttavia, non puoi cambiarlo con un bersaglio illegale. Se non ci sono bersagli legali tra cui scegliere, il bersaglio non viene cambiato. È irrilevante se il bersaglio originale sia diventato in qualche modo illegale.
- Se una magia o abilità ha più bersagli, non puoi bersagliarla con Reindirizzare Fulmini, neanche se tutti tranne uno di quei bersagli sono diventati illegali.
- Se una magia o abilità bersaglia lo stesso giocatore od oggetto più volte, non puoi bersagliarla con Reindirizzare Fulmini.

Rivelazioni del Solstizio

{2} {R}

Istantaneo — Lezione

Esilia carte dalla cima del tuo grimorio finché non esili una carta non terra. Puoi lanciare quella carta senza pagare il suo costo di mana se il suo valore di mana è inferiore al numero di Montagne che controlli. Se non lanci quella carta in questo modo, aggiungila alla tua mano.

Flashback {6} {R} *(Puoi lanciare questa carta dal tuo cimitero pagando il suo costo di flashback. Poi esiliala.)*

- Se vuoi lanciare la carta esiliata senza pagare il suo costo di mana, devi farlo mentre le Rivelazioni del Solstizio si stanno risolvendo. Non puoi lanciarla in questo modo più tardi nel turno. Una magia lanciata in questo modo può essere lanciata in un momento in cui normalmente non potresti lanciare una magia di quel tipo, ma altre restrizioni (come “Lancia questa magia solo durante il combattimento”) restano valide.
- Se lanci una carta “senza pagare il suo costo di mana”, non puoi scegliere di lanciarla per alcun costo alternativo. Puoi comunque pagare i costi aggiuntivi. Se la carta ha dei costi aggiuntivi obbligatori, come il sacrificio di una creatura, devi pagarli per lanciarla.
- Se la carta esiliata ha {X} nel suo costo di mana, devi scegliere 0 come valore di X quando la lanci senza pagare il suo costo di mana.

Rivoltoso della Roccia Bollente

{2} {B}

Creatura — Alleato Farabutto Umano

3/3

Dominio del fuoco 1 *(Ogniquale volta questa creatura attacca, aggiungi {R}. Questo mana dura fino alla fine del combattimento.)*

TAPpa un Alleato STAPpato che controlli: Esilia una carta bersaglio da un cimitero.

Ogniquale volta questa creatura attacca, puoi lanciare una magia Alleato scelta tra le carte che possiedi esiliate con questa creatura.

- Poiché l’abilità attivata del Rivoltoso della Roccia Bollente non ha il simbolo del TAP nel suo costo, puoi TAPpare una creatura (incluso il Rivoltoso della Roccia Bollente stesso) che non è stata sotto il tuo controllo dall’inizio del tuo turno più recente per pagarne il costo.
-

Sciame di Drago Libellule

{1} {U} {R}

Creatura — Drago Insetto

*/3

Volare, egida {1} *(Ogniqualvolta questa creatura diventa bersaglio di una magia o abilità controllata da un avversario, neutralizza quella magia o abilità a meno che quel giocatore non paghi {1}.)*

La forza di questa creatura è pari al numero di carte non creatura non terra nel tuo cimitero.

Quando questa creatura muore, se c'è una carta Lezione nel tuo cimitero, pesca una carta.

- L'abilità innescata dello Sciame di Drago Libellule verifica se c'è una carta Lezione nel tuo cimitero quando viene messa in pila e di nuovo quando si risolve. Se non c'è alcuna carta Lezione nel tuo cimitero quando lo Sciame di Drago Libellule muore, l'abilità non viene messa in pila.

Scimmia Maiale

{2} {B}

Creatura — Scimmia Cinghiale

3/2

All'inizio del combattimento nel tuo turno, una creatura bersaglio che controlli con un segnalino +1/+1 ha minacciare fino alla fine del turno. *(Non può essere bloccata tranne che da due o più creature.)*

Esaurire — {5}: Metti due segnalini +1/+1 su questa creatura. *(Attiva ogni abilità esaurire solo una volta.)*

- La creatura che bersagli deve avere un segnalino +1/+1 quando l'abilità viene messa in pila all'inizio del combattimento. Non puoi mettere il segnalino su di essa in risposta.

Scontro Fatidico

{2} {W} {W}

Stregoneria

Ogni giocatore sceglie un qualsiasi numero di creature che controlla con forza totale pari o inferiore a 4, poi sacrifica tutte le altre creature che controlla.

- Lo Scontro Fatidico obbliga ogni giocatore a scegliere un qualsiasi numero di creature, poi verifica che la forza totale delle creature scelte da ogni giocatore in questo modo sia pari o inferiore a 4. Ad esempio, potresti salvare due creature 2/2 o una creatura 1/1 e una creatura 3/3, ma non tutte e quattro le creature.
 - Mentre lo Scontro Fatidico si risolve, prima il giocatore di turno sceglie quali creature verranno risparmiate, poi ogni altro giocatore in ordine di turno fa lo stesso, conoscendo le scelte compiute dai giocatori precedenti. Poi tutte le creature non scelte vengono sacrificate contemporaneamente.
 - Se la forza di una creatura è in qualche modo inferiore a 0, viene sottratta dalla forza totale delle altre creature scelte dal rispettivo controllore. Ciò può consentire alle creature con forza pari o superiore a 5 di sopravvivere.
-

Segreto del Dominio del Sangue

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

Stregoneria — Lezione

Come costo addizionale per lanciare questa magia, puoi esercitare il dominio dell'acqua {10}.

Controlli un avversario bersaglio durante la sua prossima fase di combattimento. Se è stato pagato il costo addizionale di questa magia, invece controlli quel giocatore durante il suo prossimo turno. *(Vedi tutte le carte che quel giocatore può vedere e prendi tutte le decisioni per il giocatore.)*

Esilia il Segreto del Dominio del Sangue.

- Il giocatore che controlli è ancora il giocatore attivo durante quel turno.
 - Controlli solo il giocatore. Non controlli nessuno dei permanenti, delle magie o delle abilità di quel giocatore.
 - Mentre controlli un altro giocatore, continui anche a effettuare le tue scelte e decisioni.
 - Mentre controlli un altro giocatore, effettui tutte le scelte e decisioni che avrebbe potuto o dovuto effettuare quel giocatore. Questo include scelte su quali magie lanciare o quali abilità attivare, oltre a qualsiasi decisione causata da abilità innescate o da qualunque altro fattore.
 - Non puoi far concedere la partita al giocatore influenzato. Quel giocatore può scegliere di concedere la partita in qualsiasi momento, anche mentre lo stai controllando.
 - Non puoi prendere decisioni illegali o fare scelte illegali: non puoi fare nulla che quel giocatore non possa fare. Non puoi fare scelte o prendere decisioni che non siano richieste dalle regole del gioco o da qualsiasi carta, permanente, magia, abilità e così via. Se un effetto permette a un altro giocatore di prendere decisioni che avrebbe dovuto prendere il giocatore influenzato (come nel caso del Maestro di Tattiche), quell'effetto ha la precedenza. In altre parole, se il giocatore influenzato non può prendere una determinata decisione, tu non puoi prenderla al posto suo.
 - Non puoi nemmeno effettuare scelte o decisioni per quel giocatore che riguardano le regole di torneo (come chiamare un arbitro o decidere per un pareggio intenzionale).
 - Mentre controlli un altro giocatore, puoi vedere tutte le carte nella partita che può vedere quel giocatore. Questo include le carte nella mano di quel giocatore, quelle a faccia in giù controllate da quel giocatore e ogni carta che quel giocatore può vedere nel suo grimoire.
 - Controllare un giocatore non ti permette di guardare il suo sideboard. Se un effetto indica a quel giocatore di scegliere una carta al di fuori della partita, quel giocatore non può scegliere alcuna carta.
 - Puoi utilizzare soltanto le risorse del giocatore influenzato (carte, mana e così via) per pagare i costi di quel giocatore; non puoi utilizzare le tue risorse. Analogamente, puoi utilizzare le risorse del giocatore influenzato solo per pagare i suoi costi; non puoi utilizzare le sue risorse per i tuoi costi.
 - Se più effetti che controllano un giocatore influenzano lo stesso giocatore, si sovrascrivono a vicenda. L'ultimo effetto di controllo creato è quello che viene applicato.
 - In una partita Two-Headed Giant, prendere il controllo di un giocatore ti fa prendere il controllo di ogni giocatore in quella squadra.
 - Se il giocatore bersagliato salta il suo prossimo turno o fase di combattimento, controllerai il prossimo turno o fase di combattimento che il giocatore influenzato effettivamente giocherà.
-

Sentinelle delle Mura

{2} {G}

Creatura — Alleato Soldato Umano

2/3

Raggiungere, tocco letale

Quando questa creatura muore, se c'è una carta Lezione nel tuo cimitero, guadagni 2 punti vita.

- L'abilità innescata delle Sentinelle delle Mura verifica se c'è una carta Lezione nel tuo cimitero quando viene messa in pila e di nuovo quando si risolve. Se non c'è alcuna carta Lezione nel tuo cimitero quando le Sentinelle delle Mura muoiono, l'abilità non viene messa in pila.

Serpente del Passo

{5} {U} {U}

Creatura — Serpe

6/5

Se ci sono tre o più carte Lezione nel tuo cimitero, puoi lanciare questa magia come se avesse lampo.

Questa magia costa {1} in meno per essere lanciata per ogni carta non creatura non terra nel tuo cimitero.

- Per determinare il costo totale di una magia, inizia con il costo di mana o il costo alternativo che stai pagando, aggiungi eventuali aumenti e infine applica le riduzioni (come quella della seconda abilità del Serpente del Passo). Il valore di mana della magia è determinato solo dal suo costo di mana, indipendentemente dal costo totale pagato per lanciarla.
- La seconda abilità del Serpente del Passo non può ridurre la parte {U} {U} del suo costo.

Signora del Fuoco Azula

{1} {U} {B} {R}

Creatura Leggendaria — Nobile Umano

4/4

Dominio del fuoco 2 (*Ogniqualevolta questa creatura attacca, aggiungi {R}{R}. Questo mana dura fino alla fine del combattimento.*)

Ogniqualevolta lanci una magia mentre la Signora del Fuoco Azula sta attaccando, copia quella magia. Puoi scegliere nuovi bersagli per la copia. (*Una copia di una magia permanente diventa una pedina.*)

- L'abilità di Azula e la copia che crea si risolvono prima della magia che ha fatto innescare l'abilità. Si risolveranno anche se la magia viene neutralizzata prima che venga creata la copia.
- La copia viene creata in pila, quindi non viene “lanciata”. Le abilità che si innescano quando un giocatore lancia una magia non si innescheranno.
- Se la magia copiata ha una X il cui valore è stato determinato mentre veniva lanciata, la copia ha lo stesso valore di X.
- Non puoi scegliere di pagare alcun costo addizionale per una magia copiata. In ogni caso, gli effetti basati sui costi addizionali pagati per la magia originale saranno copiati come se gli stessi costi fossero stati pagati anche per la copia.

- Qualsiasi scelta effettuata quando la magia si risolve non sarà ancora stata effettuata quando viene copiata. Le scelte di questo tipo verranno effettuate separatamente quando la copia si risolve.
- La copia avrà gli stessi bersagli della magia che sta copiando, a meno che tu non ne scelga altri. Puoi cambiare un qualsiasi numero di bersagli, anche tutti o nessuno di essi. Se non puoi scegliere un nuovo bersaglio legale al posto di un bersaglio, quest'ultimo non potrà essere cambiato (anche se il bersaglio attuale è illegale).
- Una copia di una magia permanente che si risolve diventa una pedina. Quella pedina non si considera “creata” e non interagisce con le abilità che considerano la creazione di pedine.

Spettacolo dell'Isola di Ember

{3} {U} {U}

Stregoneria

Scegli uno —

- Crea una pedina che è una copia di una creatura bersaglio che controlli, tranne che non è leggendaria ed è un Eroe 4/4 in aggiunta ai suoi altri tipi.
- Crea una pedina che è una copia di una creatura bersaglio controllata da un avversario, tranne che non è leggendaria ed è un Vigliacco 2/2 in aggiunta ai suoi altri tipi.
- La pedina copia esattamente ciò che è stampato sulla creatura originale e nulla di più (a meno che quella creatura non stia copiando qualcos'altro o non sia una pedina; vedi sotto), con le eccezioni indicate. Non copia se quella creatura è TAPpata o STAPpata, se ha dei segnalini, se ha Aure o Equipaggiamenti assegnati, né qualsiasi effetto non di copia che abbia modificato la sua forza, la sua costituzione, i suoi tipi, il suo colore e così via.
- Se la creatura copiata ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0.
- Se la creatura copiata è una pedina, la pedina che viene creata copia le caratteristiche originali di quella pedina come descritte dall'effetto che l'ha creata, con le eccezioni indicate.
- Se la creatura copiata sta copiando qualcos'altro (per esempio, se la creatura copiata è un Gemello Cattivo), la pedina entra come ciò che la creatura ha copiato, con le eccezioni indicate.
- Eventuali abilità “entra” della creatura copiata si innescheranno quando la pedina entra. Funzionerà anche ogni abilità “mentre [questa creatura] entra” o “[questa creatura] entra con” della creatura bersagliata.

Squadra dell'Avatar

{2} {W}

Incantesimo

Ogniqualevolta una creatura che controlli attacca da sola, prende +X/+X fino alla fine del turno, dove X è il numero di creature che controlli.

{2} {W}, Scarta questa carta: Infligge danno pari al numero di creature che controlli a una creatura bersaglio.

- Una creatura attacca da sola se è l'unica creatura dichiarata come attaccante durante la sottofase di dichiarazione delle creature attaccanti (incluse le creature controllate dai tuoi compagni di squadra, se applicabile). Ad esempio, l'abilità innescata della Squadra dell'Avatar non si innesca se attacchi con più creature e tutte tranne una vengono rimosse dal combattimento.

- Il valore di X viene determinato solo mentre l'abilità innescata della Squadra dell'Avatar inizia a risolversi. Non cambierà più avanti nel turno se cambia il numero di creature che controlli.
- Allo stesso modo, il danno inflitto dall'abilità attivata della Squadra dell'Avatar viene calcolato durante la risoluzione dell'abilità.

Suki, Guerriera di Kyoshi
 {2} {G/W} {G/W}
 Creatura Leggendaria — Alleato Guerriero Umano
 */4
 La forza di Suki è pari al numero di creature che controlli.
 Ogniqualvolta Suki attacca, crea una pedina creatura Alleato 1/1 bianca TAPpata e attaccante.

- L'abilità che definisce la forza di Suki, Guerriera di Kyoshi funziona in tutte le zone, non solo sul campo di battaglia. Fintanto che Suki è sul campo di battaglia (ed è ancora una creatura), quell'abilità considera Suki stessa.
- Scegli tu quale avversario, planeswalker o battaglia viene attaccato dalla pedina mentre entra.
- Sebbene la pedina Alleato creata dall'abilità innescata stia attaccando, non è mai stata dichiarata come creatura attaccante (ai fini delle abilità che si innescano ogniqualvolta una creatura attacca, ad esempio).

Tartanatra
 {G}
 Creatura — Tartaruga Uccello
 0/4
 {3}: Fino alla fine del turno, questa creatura ha forza base 4 e travolgere.

- L'abilità della Tartanatra sostituisce tutti i precedenti effetti che impostano un valore specifico per la sua forza. Altri effetti che impostano un valore specifico per la sua forza e che iniziano ad applicarsi dopo che l'abilità si è risolta sostituiranno quella parte dell'effetto.
- Gli effetti che modificano la forza della Tartanatra senza impostarla a un valore specifico si applicheranno indipendentemente da quando hanno iniziato ad avere effetto. Lo stesso vale per i segnalini che ne modificano la forza.

Tecnica della Combustione
 {1} {R}
 Istantaneo — Lezione
 La Tecnica della Combustione infligge a una creatura bersaglio danno pari a 2 più il numero di carte Lezione nel tuo cimitero. Se quella creatura sta per morire in questo turno, invece esilia.

- L'effetto di sostituzione della Tecnica della Combustione esilierà la creatura bersaglio se sta per morire in questo turno per qualsiasi motivo, non solo a causa del danno letale.

Tempio dell'Aria Abbandonato

Terra

Questa terra entra TAPpata a meno che tu non controlli una terra base.

{T}: Aggiungi {W}.

{3}{W}, {T}: Metti un segnalino +1/+1 su ogni creatura che controlli.

- Se una di queste terre entra contemporaneamente a un qualsiasi numero di terre base, queste ultime non vengono contate quando determini se questa terra entra TAPpata o STAPpata.

Tenente del Re delle Terra

{G}{W}

Creatura — Alleato Soldato Umano

1/1

Travolgere

Quando questa creatura entra, metti un segnalino +1/+1 su ogni altra creatura Alleato che controlli.

Ogniqualvolta un altro Alleato che controlli entra, metti un segnalino +1/+1 su questa creatura.

- Se il Tenente del Re della Terra entra contemporaneamente a un altro Alleato, ciascuna abilità del Tenente del Re della Terra si innesca. Metterai un segnalino +1/+1 su entrambe le creature.

Toph, la Bandita Cieca

{2}{G}

Creatura Leggendaria — Alleato Guerriero Umano

*/3

Quando Toph entra, dominio della terra 2. *(Una terra bersaglio che controlli diventa una creatura 0/0 con rapidità che è ancora una terra. Metti due segnalini +1/+1 su di essa. Quando muore o viene esiliata, rimettila sul campo di battaglia TAPpata.)*

La forza di Toph è pari al numero di segnalini +1/+1 sulle terre che controlli.

- L'abilità che definisce la forza di Toph, la Bandita Cieca funziona in tutte le zone, non solo sul campo di battaglia.
-

Toph, la Prima Dominatrice del Metallo

{1} {R} {G} {W}

Creatura Leggendaria — Alleato Guerriero Umano

3/3

Gli artefatti non pedina che controlli sono terre in aggiunta ai loro altri tipi. *(Non hanno l'abilità di {T} per attingere mana.)*

All'inizio della tua sottofase finale, dominio della terra 2.

(Una terra bersaglio che controlli diventa una creatura 0/0 con rapidità che è ancora una terra. Metti due segnalini +1/+1 su di essa. Quando muore o viene esiliata, rimettila sul campo di battaglia TAPpata.)

- La prima abilità di Toph, la Prima Dominatrice del Metallo non ti permette di giocare artefatti non pedina come terre. Influenza solo i permanenti sul campo di battaglia.

Torneo del Dominio della Terra

{3} {G}

Stregoneria

Dominio della terra 2. Quando lo fai, fino a una creatura bersaglio che controlli lotta con una creatura bersaglio controllata da un avversario. *(Per esercitare il dominio della terra 2, una terra bersaglio che controlli diventa una creatura 0/0 con rapidità che è ancora una terra.*

Metti due segnalini +1/+1 su di essa. Quando muore o viene esiliata, rimettila sul campo di battaglia TAPpata. Ognuna delle creature che lottano infligge all'altra danno pari alla propria forza.)

- Se uno dei bersagli è un bersaglio illegale mentre l'abilità lottare tenta di risolversi, nessuna creatura infliggerà o subirà danno.

Trabucco della Flotta del Fuoco

{2} {B}

Creatura Artefatto — Muro

0/4

Difensore, raggiungere

Ogniqualvolta attacchi, crea una pedina creatura artefatto

Costrutto 2/1 incolore con volare chiamata Masso

Balistico TAPpata e attaccante. Sacrifica quella pedina all'inizio della prossima sottofase finale.

- Il controllore del Trabucco della Flotta del Fuoco sceglie quale giocatore, planeswalker o battaglia la pedina sta attaccando. Non deve necessariamente essere lo stesso giocatore, planeswalker o battaglia che le altre creature stanno attaccando.
-

Trappola Paludosa
{2} {B}
Incantesimo — Aura
Questa magia costa {1} in meno per essere lanciata se bersaglia una creatura con volare.
Incanta creatura
La creatura incantata prende -5/-3.

- Per determinare il costo totale di una magia, inizia con il costo di mana o il costo alternativo che stai pagando, aggiungi eventuali aumenti e infine applica le riduzioni (come quella della Trappola Paludosa). Il valore di mana della magia è determinato solo dal suo costo di mana, indipendentemente dal costo totale pagato per lanciarla.

Tunnel Segreto
Terra — Caverna
Questa terra non può essere bloccata.
{T}: Aggiungi {C}.
{4}, {T}: Due creature bersaglio che controllino che condividono un tipo di creatura non possono essere bloccate in questo turno.

- Le creature devono condividere almeno un tipo di creatura, come Alleato o Lemure. Tipi di carta come artefatto e supertipi come leggendario o neve, non sono tipi di creatura.
- Se una delle due creature lascia il campo di battaglia prima che l'abilità del Tunnel Segreto si sia risolta, l'altra non può essere bloccata in questo turno, fintanto che ha un tipo di creatura che l'altra carta aveva quando ha lasciato il campo di battaglia. L'amore e la musica trovano sempre una connessione.

Ty Lee, Bloccatrice del Chi
{2} {U}
Creatura Leggendaria — Alleato Artista Umano
2/1
Lampo
Prodezza (*Ogniquale volta lanci una magia non creatura, questa creatura prende +1/+1 fino alla fine del turno.*)
Quando Ty Lee entra, TAPpa fino a una creatura bersaglio. Non STAPpa durante lo STAP del suo controllore fintanto che controlli Ty Lee.

- Se Ty Lee, Bloccatrice del Chi lascia il campo di battaglia, non è più sotto il tuo controllo e il suo effetto termina.
 - Se Ty Lee, Bloccatrice del Chi smette di essere sotto il tuo controllo prima che la sua abilità si sia risolta, potrai ancora TAPpare la creatura bersaglio, ma essa si STAPperà normalmente durante la prossima sottofase di STAP del suo controllore.
 - Se un altro giocatore prende il controllo di Ty Lee, Bloccatrice del Chi, il suo effetto termina. Riprendere il controllo di Ty Lee, Bloccatrice del Chi non farà riprendere l'effetto.
-

Ventaglio da Guerra di Kyoshi
{2}
Artefatto — Equipaggiamento
Quando questo Equipaggiamento entra, crea una pedina creatura Alleato 1/1 bianca, poi assegna questo Equipaggiamento.
La creatura equipaggiata prende +1/+0.
Equipaggiare {2} ({2}: *Assegna a una creatura bersaglio che controlli. Equipaggia solo come una stregoneria.*)

- La pedina creatura Alleato entra come una creatura 1/1. Tutte le abilità che si innescano quando una creatura con una determinata forza o costituzione entra considereranno la pedina come una creatura 1/1 all'ingresso in campo.

Visioni della Palude Nebbiosa
{1} {B} {B}
Stregoneria
Come costo addizionale per lanciare questa magia, dominio dell'acqua {X}. (*Mentre paghi un costo di dominio dell'acqua, puoi TAPpare i tuoi artefatti e le tue creature per aiutarti. Ognuno di essi corrisponde al pagamento di {1}.*)
Esilia X carte creatura bersaglio dai cimiteri. Per ogni carta creatura esiliata in questo modo, crea una pedina che è una sua copia. All'inizio della tua prossima sottofase finale, sacrifica quelle pedine.

- Le pedine copiano esattamente ciò che è stampato sulle carte originali e nulla di più.
- Se la carta copiata ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0.
- Eventuali abilità “entra” della carta copiata si innescheranno quando la pedina entra. Funzionerà anche ogni abilità “mentre [questa creatura] entra” o “[questa creatura] entra con” della creatura scelta.

Wan Shi Tong, Bibliotecario
{X} {U} {U}
Creatura Leggendaria — Spirito Uccello
1/1
Lampo
Volare, cautela
Quando Wan Shi Tong entra, metti X segnalini +1/1 su di esso. Poi pesca la metà di X carte, arrotondate per difetto.
Ogniquale volta un avversario passa in rassegna il suo grimorio, metti un segnalino +1/+1 su Wan Shi Tong e pesca una carta.

- La seconda abilità innescata di Wan Shi Tong, Bibliotecario 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.

- La seconda abilità innescata verrà messa in pila solo dopo che la magia o abilità che fa passare in rassegna il proprio grimorio all'avversario avrà finito di risolversi.

Yue, lo Spirito della Luna

{3} {U}

Creatura Leggendaria — Alleato Spirito

3/3

Volare, cautela

Dominio dell'acqua {5}, {T}: Puoi lanciare una magia non creatura dalla tua mano senza pagare il suo costo di mana. *(Mentre paghi un costo di dominio dell'acqua, puoi TAPpare i tuoi artefatti e le tue creature per aiutarti. Ognuno di essi corrisponde al pagamento di {1}.)*

- Se una carta ha {X} nel costo di mana, devi scegliere 0 come valore di X quando la lanci senza pagare il suo costo di mana.
- Se lanci una carta “senza pagare il suo costo di mana”, non puoi scegliere di lanciarla per alcun costo alternativo. Puoi comunque pagare i costi aggiuntivi. Se la carta ha dei costi aggiuntivi obbligatori, come quello del Ricongiungimento Catartico, devi pagarli per lanciarla.

Zhao, l'Uccisore della Luna

{1} {R}

Creatura Leggendaria — Soldato Umano

2/2

Minacciare

Le terre non base entrano TAPpate.

{7}: Metti un segnalino conquistatore su Zhao.

Fintanto che Zhao ha un segnalino conquistatore, le terre non base sono Montagne. *(Perdono tutti gli altri tipi di terra e le abilità e hanno “{T}: Aggiungi {R}”.)*

- Se un effetto stabilisce che una terra entra TAPpata a meno che non venga soddisfatta una condizione, la seconda abilità di Zhao, l'Uccisore della Luna fa sì che quella carta entri TAPpata anche se la condizione viene soddisfatta. Per esempio, puoi controllare una terra base mentre giochi il Tempio dell'Aria Abbandonato, ma il Tempio dell'Aria Abbandonato entra comunque TAPpato.
 - Se una terra non base ha un'abilità che si innesca “quando” entra, mentre Zhao ha un segnalino conquistatore, perderà quell'abilità prima che possa innescarsi. Le terre non base perderanno qualsiasi altro tipo di terra e abilità che avevano. Avranno il tipo di terra Montagna e l'abilità intrinseca “{T}: Aggiungi {R}”. Questo effetto non influenza nomi o supertipi. Non trasformerà una terra in una terra base né rimuoverà il supertipo leggendario da una terra leggendaria e le terre non si chiameranno “Montagna”.
-

Zio Iroh
{1} {R/G} {R/G}
Creatura Leggendaria — Alleato Nobile Umano
4/2
Dominio del fuoco 1 (*Ogniqualevolta questa creatura attacca, aggiungi {R}. Questo mana dura fino alla fine del combattimento.*)
Le magie Lezione che lanci costano {1} in meno per essere lanciate.

- Per determinare il costo totale di una magia, inizia con il costo di mana o il costo alternativo che stai pagando, aggiungi eventuali aumenti e infine applica le riduzioni. Il valore di mana della magia resta immutato, a prescindere dal costo totale pagato per lanciarla.

Zuko, Principe Esiliato
{3} {R}
Creatura Leggendaria — Nobile Umano
4/3
Dominio del fuoco 3 (*Ogniqualevolta questa creatura attacca, aggiungi {R}{R}{R}. Questo mana dura fino alla fine del combattimento.*)
{3}: Esilia la prima carta del tuo grimorio. Puoi giocare quella carta in questo turno.

- Devi seguire tutte le normali regole sulla tempistica per una carta che giochi usando l'ultima abilità di Zuko, Principe Esiliato e, se è una magia, devi pagarne i costi per lanciarla.

Zuko, Tra Due Fuochi
{B} {R}
Creatura Leggendaria — Farabutto Umano
2/3
All'inizio della tua prima fase principale, scegli uno che non è stato scelto e perdi 2 punti vita —

- Pesca una carta.
- Metti un segnalino +1/+1 su Zuko.
- Aggiungi {R}.
- Esilia Zuko, poi rimettilo sul campo di battaglia sotto il controllo di un avversario.

- Quando Zuko, Tra Due Fuochi è sotto il controllo di un avversario, la sua abilità innescata si innescherà nella sua prima fase principale, e quel giocatore effettuerà tutte le scelte per l'abilità.
- In una partita multiplayer, se il proprietario di Zuko, Tra Due Fuochi lascia la partita, Zuko, Tra Due Fuochi fa altrettanto. Se il suo controllore lascia la partita, Zuko, Tra Due Fuochi viene esiliato (supponendo che quel giocatore non ne fosse anche il proprietario).

NOTE SPECIFICHE SULLE CARTE MATERIALE FONTE SENZA BORDI DI *Magic: The Gathering* | *Avatar: La leggenda di Aang*:

Agente del Tradimento

{5} {U} {U}

Creatura — Farabutto Umano

2/3

Quando questa creatura entra, prendi il controllo di un permanente bersaglio.

All'inizio della tua sottofase finale, se controlli tre o più permanenti che non possiedi, pesca tre carte.

- Prendere il controllo di un permanente non ti fa prendere il controllo di alcuna Aura o Equipaggiamento ad esso assegnati. Prendere il controllo di un'Aura o un Equipaggiamento non cambia ciò a cui sono attualmente assegnati.
- L'effetto dell'Agente del Tradimento dura a tempo indeterminato. Non si esaurisce nella sottofase di cancellazione, né se l'Agente del Tradimento lascia il campo di battaglia. In una partita multiplayer, si esaurisce se lasci la partita.
- Il proprietario di una pedina è il giocatore che l'ha creata.
- Se non controlli tre permanenti che non possiedi all'inizio della tua sottofase finale, l'ultima abilità dell'Agente del Tradimento non si innesca. Se non controlli più tre permanenti che non possiedi mentre si risolve, non pescherai tre carte. Non è necessario che si tratti degli stessi tre permanenti ogni volta.
- Se prendi il controllo di un permanente “fino alla fine del turno”, quell'effetto si esaurirà durante la sottofase di cancellazione, dopo la sottofase finale. Controllerai quel permanente mentre consideri l'ultima abilità dell'Agente del Tradimento.

Allarme Anti-intruso

{2} {U}

Incantesimo

Le creature non STAPpano durante lo STAP dei rispettivi controllori.

Ogniquale volta una creatura entra, STAPpa tutte le creature.

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

Ardore

{2} {R}

Incantesimo

Le creature che controlli hanno rapidità.

- Se una creatura attaccante perde rapidità, magari perché l'Ardore lascia il campo di battaglia dopo che sono state dichiarate le creature attaccanti, non verrà rimossa dal combattimento.
-

Ascensione del Capo Sanguinario (Ascesa della
Dominatrice del Sangue)

{B}

Incantesimo

All'inizio di ogni sottofase finale, se un avversario ha perso 2 o più punti vita in questo turno, puoi mettere un segnalino ricerca su questo incantesimo.

Ogniquale volta una carta viene messa nel cimitero di un avversario da qualsiasi zona, se questo incantesimo ha tre o più segnalini ricerca, puoi far perdere 2 punti vita a quel giocatore. Se lo fai, guadagni 2 punti vita.

- La prima abilità dell'Ascensione del Capo Sanguinario ha una clausola del "se" interposto. Non si innescherà a meno che un avversario non abbia già perso 2 o più punti vita all'inizio della sottofase finale.
- La prima abilità dell'Ascensione del Capo Sanguinario verifica quanti punti vita sono stati persi da ciascun avversario nel corso dell'intero turno, anche se l'Ascensione del Capo Sanguinario non è stata sul campo di battaglia fin dall'inizio del turno.
- Affinché si inneschi la prima abilità, un singolo avversario deve aver perso 2 punti vita. Non si innescherà se due avversari perdono 1 punto vita ciascuno. Questa abilità si innescherà al massimo una volta per turno, indipendentemente da quanti avversari hanno perso 2 o più punti vita.
- La prima abilità dell'Ascensione del Capo Sanguinario verifica solo se sono stati persi punti vita. Non si preoccupa se sono stati anche guadagnati punti vita. Per esempio, se un avversario ha perso 4 punti vita e ha guadagnato 6 punti vita nel corso del turno, quel giocatore avrà più punti vita di quanti ne avesse all'inizio del turno, ma la prima abilità dell'Ascensione del Capo Sanguinario si innescherà comunque.
- La seconda abilità dell'Ascensione del Capo Sanguinario non si comporta come un'abilità innescata "lascia il campo di battaglia", poiché la carta messa nel cimitero di un avversario può esserci finita da qualsiasi zona. Se un'Ascensione del Capo Sanguinario con tre segnalini ricerca e un permanente posseduto da un avversario vengono distrutti contemporaneamente, per esempio, il gioco non considererà retroattivamente questi eventi e la seconda abilità dell'Ascensione del Capo Sanguinario non si innescherà.

Ascensione del Domatore

{2} {G}

Incantesimo

Ogniquale volta una creatura che controlli attacca, puoi mettere un segnalino ricerca su questo incantesimo.

Fintanto che questo incantesimo ha sette o più segnalini ricerca, le creature che controlli prendono +5/+5.

- Se attacchi con più creature, la prima abilità dell'Ascensione del Domatore si innesca più volte.

Atto Blasfemo

{8} {R}

Stregoneria

Questa magia costa {1} in meno per essere lanciata per ogni creatura sul campo di battaglia.

L'Atto Blasfemo infligge 13 danni a ogni creatura.

- Per determinare il costo totale di una magia, inizia con il costo di mana o il costo alternativo che stai pagando, aggiungi eventuali aumenti e infine applica le riduzioni (come quella dell'Atto Blasfemo). Il

valore di mana della magia è determinato solo dal suo costo di mana, indipendentemente dal costo totale pagato per lanciarla.

- L'abilità dell'Atto Blasfemo non può ridurre il costo totale per lanciare la magia al di sotto di {R}.
- Il costo totale per lanciare l'Atto Blasfemo viene vincolato prima che tu paghi quel costo. Ad esempio, se ci sono tre creature sul campo di battaglia, tra cui una che puoi sacrificare per aggiungere {C}, il costo totale dell'Atto Blasfemo è {5}{R}. Puoi quindi sacrificare la creatura nel momento in cui attivi le abilità di mana, appena prima di pagare il costo.
- Sebbene i giocatori possano rispondere all'Atto Blasfemo dopo che è stato lanciato, non possono rispondere dopo che è stato annunciato, ma prima che il costo sia calcolato e pagato.

Avvertimento dell'Esploratore

{W}

Istantaneo

La prossima carta creatura che giochi in questo turno può essere giocata come se avesse lampo.

Pesca una carta.

- Non scegli una carta creatura quando si risolve l'Avvertimento dell'Esploratore. Invece, stabilisce una regola valida per te fino alla fine del turno o fino a quando non lanci una carta creatura, anche se la lanci in un momento in cui normalmente potresti.
- Se lanci più Avvertimenti dell'Esploratore nello stesso turno, si applicheranno tutti alla prossima magia creatura che lanci.

Baldoria Devastante

{R}

Stregoneria

Replicare {R}

Distruggi un artefatto bersaglio.

- “Replicare [costo]” significa “Come costo aggiuntivo per lanciare questa magia, puoi pagare [costo] un numero qualsiasi di volte” e “Quando lanci questa magia, se è stato pagato un costo di replica per essa, copiala per ogni volta che è stato pagato il suo costo di replica. Se la magia ha dei bersagli, puoi scegliere nuovi bersagli per un numero qualsiasi delle copie”.
- Mentre l'abilità innescata replicare si risolve, copierai la Baldoria Devastante per ogni volta che hai pagato il suo costo di replica, anche se la magia originale non è più in pila in quel momento (magari perché è stata neutralizzata).
- Le copie create da replicare vengono create direttamente in pila, quindi non sono “lanciate”. Le abilità che si innescano quando un giocatore lancia una magia non si innesceranno.

Battito di Primavera

{2}{G}

Incantesimo

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

- I tipi di mana sono bianco, blu, nero, rosso, verde e incolore.
- Se TAPpi una terra per attingere più di un mana, scegli un tipo che è stato prodotto e aggiungi un mana di quel tipo.
- Il Battito di Primavera non verifica le restrizioni o condizioni che le tue terre pongono sul mana che producono, come quelle della Sala da Tè Drago del Gelsomino e del Nascondiglio del Loto Bianco. Produce semplicemente un mana del tipo appropriato, senza restrizioni o condizioni.

Capitano Sisay (Suki delle Guerriere di Kyoshi)

{2} {G} {W}

Creatura Leggendaria — Soldato Umano

2/2

{T}: Passa in rassegna il tuo grimorio per una carta leggendaria, rivelala e aggiungila alla tua mano, poi rimescola.

- Poiché “passare in rassegna” ti richiede di trovare una carta con determinate caratteristiche, non devi necessariamente trovare la carta se non vuoi.

Clone

{3} {U}

Creatura — Polimorfo

0/0

Puoi far entrare questa creatura come una copia di qualsiasi creatura sul campo di battaglia.

- L’abilità del Clone non bersaglia la creatura scelta.
- Il Clone copia esattamente ciò che è stampato sulla creatura originale e nulla di più (a meno che quella creatura non stia copiando qualcos’altro o non sia una pedina; vedi sotto). Non copia se quella creatura è TAPPata o STAPPata, se ha dei segnalini, se ha Aure o Equipaggiamenti assegnati, né qualsiasi effetto non di copia che abbia modificato la sua forza, la sua costituzione, i suoi tipi, il suo colore e così via.
- Se la creatura copiata ha {X} nel suo costo di mana, X viene considerato 0.
- Se la creatura copiata è una pedina, il Clone copia le caratteristiche originali di quella pedina come descritte dall’effetto che l’ha creata.
- Se la creatura copiata sta copiando qualcos’altro (per esempio, se la creatura copiata è un Gemello Cattivo), il Clone entra come ciò che la creatura ha copiato.
- Eventuali abilità “entra” della creatura copiata si innescheranno quando il Clone entra. Funzionerà anche ogni abilità “mentre [questa creatura] entra” o “[questa creatura] entra con” della creatura scelta.

Convocazione di Eladamri (Amicizia Eterna)

{G} {W}

Istantaneo

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

- Poiché “passare in rassegna” ti richiede di trovare una carta con determinate caratteristiche, non devi necessariamente trovare la carta se non vuoi.

Corruzione

{3} {U} {U}

Stregoneria

Passa in rassegna il grimorio di un avversario bersaglio per una carta creatura e mettila sul campo di battaglia sotto il tuo controllo. Poi quel giocatore rimescola.

- Poiché “passare in rassegna” ti richiede di trovare una carta con determinate caratteristiche, non devi necessariamente trovare la carta se non vuoi.

Diaochan, Bellezza Scaltra (Azula, Fiamma dell’Isola di Ember)

{3} {R}

Creatura Leggendaria — Consigliere Umano

1/1

{T}: Distruggi una creatura bersaglio a tua scelta, poi distruggi una creatura bersaglio scelta da un avversario.

Attiva solo durante il tuo turno, prima che vengano dichiarate le creature attaccanti.

- Se un turno ha più fasi di combattimento, l’abilità può essere attivata solo prima dell’inizio della sottofase di dichiarazione delle creature attaccanti della prima fase di combattimento in quel turno.

Disertrice Umile

{1} {R}

Creatura — Farabutto Umano

2/1

{T}: Pesca due carte. Un avversario bersaglio prende il controllo di questa creatura. Attiva solo durante il tuo turno.

- L’abilità della Disertrice Umile può essere attivata in qualsiasi momento nel tuo turno, anche in risposta a una magia o a un’abilità.
- Se la Disertrice Umile non è sul campo di battaglia mentre la sua abilità si risolve, ma il giocatore bersaglio è ancora un bersaglio legale, l’abilità si risolverà. Pescherai due carte, anche se il giocatore non prende il controllo della Disertrice Umile.
- Se la Disertrice Umile è controllata da un giocatore diverso dal suo proprietario e il suo controllore abbandona la partita, l’effetto che dà a quel giocatore il controllo della Disertrice Umile termina. La Disertrice Umile tornerà sotto il controllo del giocatore ancora in gioco che l’ha controllata più di recente.
- Se il proprietario della Disertrice Umile lascia la partita, la Disertrice Umile fa umilmente altrettanto.

Drago Alaspecchio

{3} {R} {R}

Creatura — Drago

4/5

Volare

Ogniqualevolta un giocatore lancia una magia istantaneo o stregoneria che bersaglia solo questa creatura, quel giocatore copia quella magia per ogni altra creatura che controlla e che la magia potrebbe bersagliare. Ogni copia bersaglia una creatura diversa fra queste.

- Le copie vengono create solo bersagliando creature controllate dal controllore della magia. Non vengono create copie per tutte le creature sul campo di battaglia e le creature influenzate possono essere controllate da un giocatore diverso dal controllore del Drago Alaspecchio. In particolare, se lanci l'Omicidio bersagliando il Drago Alaspecchio del tuo avversario, le tue creature e non quelle del tuo avversario verranno colpite dalle copie dell'Omicidio.
- L'abilità si innesca ogniqualevolta un giocatore lancia una magia istantaneo o stregoneria che bersaglia solo il Drago Alaspecchio e nessun altro oggetto o giocatore.
- Se un giocatore lancia una magia istantaneo o stregoneria con più bersagli, ma sceglie solo il Drago Alaspecchio per ciascuno di essi, l'abilità del Drago Alaspecchio si innesca. Ciascuna copia analogamente bersaglierà solo una delle altre creature del giocatore.
- Qualsiasi creatura controllata dal giocatore che non può essere bersagliata dalla magia originale (a causa di velo, abilità di protezione, restrizioni ai bersagli o altri fattori) viene semplicemente ignorata dall'abilità del Drago Alaspecchio. Se la magia ha più bersagli, una determinata creatura deve essere un bersaglio legale per tutti quei bersagli o non verrà creata una copia per quella creatura.
- Il giocatore che ha lanciato la magia originale controlla tutte le copie. Quel giocatore decide l'ordine con cui le copie vengono messe in pila. La magia originale viene messa in pila sotto quelle copie e si risolverà per ultima.
- Le copie create dall'abilità vengono create direttamente in pila, quindi non sono lanciate. Le abilità che si innescano quando un giocatore lancia una magia (come l'abilità stessa del Drago Alaspecchio) non si innesceranno.
- Se la magia copiata è modale (cioè, dice "Scegli uno —" o simile), le copie avranno lo stesso modo. Non è possibile scegliere un altro modo.
- Se la magia copiata ha una X il cui valore è stato determinato mentre veniva lanciata, le copie hanno lo stesso valore di X.
- Il controllore di una copia non può scegliere di pagare costi alternativi o addizionali per la copia. Tuttavia, gli effetti basati sui costi addizionali o alternativi pagati per la magia originale saranno copiati come se gli stessi costi fossero stati pagati per la copia.

Estorsore del Porto

{1} {R}

Creatura — Pirata Goblin

1/2

Quando questa creatura entra, crea X pedine Tesoro, dove X è il numero di artefatti e incantesimi controllati dai tuoi avversari.

- Se un avversario controlla un artefatto che è anche un incantesimo, quel permanente viene contato solo una volta per l'abilità dell'Estorsore del Porto.

Il Grande Monolito (L'Albero Banyano)

{7} {G} {G}

Artefatto Leggendaro

Questa magia costa {X} in meno per essere lanciata, dove X è la forza maggiore tra le creature che controlli.

{T}: Aggiungi {G} {G}. Guadagni 2 punti vita.

Ogniquale volta una creatura non pedina che controlli entra, metti un segnalino +1/+1 su di essa e pesca una carta.

- Il primo passo del lancio di una magia consiste nel metterla in pila. Se questo fa cambiare la forza maggiore tra le creature che controlli, quella nuova forza verrà usata per determinare la riduzione di costo.
- Una volta che hai determinato il costo per lanciare Il Grande Monolito, puoi attivare abilità di mana per pagare quel costo. Se la forza maggiore tra le creature che controlli cambia mentre attivi abilità di mana, il costo per lanciare Il Grande Monolito rimane quello che avevi determinato in precedenza.
- Una volta che l'ultima abilità di Il Grande Monolito si è innescata, pescherai una carta anche se non puoi mettere un segnalino +1/+1 sulla creatura per qualche motivo (probabilmente perché ha lasciato il campo di battaglia).
- Per determinare il costo totale di una magia, inizia con il costo di mana o il costo alternativo che stai pagando, aggiungi eventuali aumenti e infine applica le riduzioni. Il valore di mana della magia resta immutato, a prescindere dal costo totale pagato per lanciarla.
- L'abilità di riduzione di costo riduce solo il mana generico nel costo de Il Grande Monolito. Il mana colorato deve comunque essere pagato.
- Una volta che hai dichiarato il lancio di una magia, nessun giocatore può compiere azioni finché la magia non è stata pagata. In particolare, gli avversari non possono tentare di cambiare l'ammontare di cui viene ridotto il costo de Il Grande Monolito.

Imprigionare nella Luna

{2} {U}

Incantesimo — Aura

Incanta una creatura, terra o planeswalker

Il permanente incantato è una terra incolore con "{T}:

Aggiungi {C}" e perde tutti gli altri tipi di carta e le altre abilità.

- Nel momento in cui il permanente diventa incantato, Imprigionare nella Luna gli fa perdere tutte le abilità eccetto l'abilità di mana specificata. Eventuali abilità che il permanente guadagna dopo quel momento funzioneranno normalmente.
- Il permanente manterrà tutti i supertipi che possedeva precedentemente. In particolare, se Imprigionare nella Luna incanta un permanente leggendario, quel permanente continuerà a essere leggendario.
- Se il permanente incantato è una terra e ha dei tipi di terra, mantiene quei tipi anche se perde eventuali abilità di mana normalmente associate a quei tipi. Per esempio, una Pianura incantata da Imprigionare nella Luna è ancora una Pianura, ma non può essere TAPPata per attingere {W}, solo per attingere {C}.

- Se rimuovi Imprigionare nella Luna da un planeswalker dopo averlo TAPPato per attingere mana, puoi ancora attivare un'abilità di fedeltà del planeswalker, anche se è TAPPato.
- Diventare una terra può far sì che l'assegnazione di altre Aure diventi illegale. In questo caso le Aure vengono messe nei cimiteri dei rispettivi proprietari ed eventuali Equipaggiamenti assegnati alla terra diventano non assegnati e rimangono sul campo di battaglia. I segnalini rimangono sulla terra, anche se non hanno alcun effetto.

Insurrezione

{5} {R} {R} {R}

Stregoneria

STAPpa tutte le creature e prendine il controllo fino alla fine del turno. Hanno rapidità fino alla fine del turno.

- STAPpi tutte le creature, controlla tutte le creature e fornisci rapidità a tutte le creature.

Koma, Serpe del Cosmo (La Serpe Mostruosa)

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

Creatura Leggendaria — Serpe

6/6

Questa magia non può essere neutralizzata.

All'inizio di ogni mantenimento, crea una pedina

creatura Serpe 3/3 blu chiamata Spira di Koma.

Sacrifica un'altra Serpe: Scegli uno —

- TAPpa un permanente bersaglio. Le sue abilità attivate non possono essere attivate in questo turno.
- La Serpe Mostruosa ha indistruttibile fino alla fine del turno.
- Una magia o un'abilità che neutralizza magie può comunque bersagliare Koma, Serpe del Cosmo. Quando quella magia o abilità si risolve, Koma non sarà neutralizzato, ma eventuali effetti aggiuntivi della magia o abilità neutralizzante avverranno comunque.
- Le abilità attivate contengono due frasi separate dai due punti e compaiono nella forma "[Costo]: [Effetto]". Alcune parole chiave (ad esempio equipaggiare) sono abilità attivate e hanno i due punti nel testo di richiamo. Anche le abilità di fedeltà dei planeswalker sono abilità attivate.
- Non puoi sacrificare Koma stesso per attivare la sua ultima abilità, ma puoi sacrificare qualsiasi altra Serpe che controlli, inclusa la Spira di Koma.
- Se scegli il primo modo dell'abilità attivata di Koma, puoi scegliere un permanente che è già TAPPato come bersaglio. L'effetto che impedisce di attivare le sue abilità attivate si applicherà comunque.
- Il primo modo dell'abilità attivata di Koma non impedisce alle abilità statiche di influenzare la partita, né alle abilità innescate di innescarsi. A differenza di effetti simili, impedisce però alle abilità di mana di essere attivate. Molte abilità attivate che producono mana mentre si risolvono sono abilità di mana.

Legame Elementale

{2} {G}

Incantesimo

Ogniqualevolta una creatura che controlli con forza pari o superiore a 3 entra, pesca una carta.

- La creatura deve avere forza pari o superiore a 3 mentre entra, altrimenti l'abilità del Legame Elementale non si innescherà. Le abilità statiche che aumentano (o diminuiscono) la forza di una creatura vengono tenute in considerazione. Tuttavia, non puoi far entrare una creatura con forza pari o inferiore a 2 e provare ad aumentare la sua forza con una magia, un'abilità attivata o un'abilità innescata.

Livellatore Urbano

{8}

Creatura Artefatto — Costrutto

8/8

Travolgere

Quando lanci questa magia e ogniqualevolta questa creatura attacca, distruggi fino a un permanente non terra bersaglio. Il suo controllore crea una pedina Pietra del Potere TAPpata.

Dissotterrare {8}

- Le pedine Pietra del Potere sono un tipo di pedina predefinita. Ognuna ha il sottotipo di artefatto “Pietra del Potere” e l'abilità “{T}: Aggiungi {C}”. Questo mana non può essere speso per lanciare una magia non artefatto”.
- Puoi usare il {C} aggiunto da una pedina Pietra del Potere per qualsiasi cosa che non sia una magia non artefatto. Questo include il pagamento dei costi per attivare abilità di permanenti artefatto e non artefatto, il pagamento dei costi di egida e così via.

Magistrato di Drannith (Sindaco Tong del Villaggio

Chin)

{1} {W}

Creatura — Mago Umano

1/3

I tuoi avversari non possono lanciare magie da una zona diversa dalla loro mano.

- Se un effetto dice che un avversario può lanciare una magia da una zona diversa dalla sua mano, la restrizione del Magistrato di Drannith prevale su quel permesso.
 - Se una regola o un effetto permettono loro di farlo, i tuoi avversari possono giocare terre da zone diverse dalla loro mano e attivare abilità di carte in zone diverse dalla loro mano.
 - Gli effetti possono mettere carte da altre zone sul campo di battaglia sotto il controllo di un avversario.
-

Meccatitano Tossico (Treno Armato della Nazione del Fuoco)

{4} {B} {B}

Creatura Artefatto — Costrutto

5/4

Minacciare

Quando questa creatura entra, puoi distruggere un'altra creatura bersaglio. Se una creatura viene distrutta in questo modo, guadagni punti vita pari alla sua costituzione.

- Per determinare quanti punti vita guadagni, usa la costituzione della creatura nel momento in cui ha lasciato il campo di battaglia.
- Se la creatura bersaglio ha indistruttibile, non viene distrutta in questo modo e non guadagni punti vita. Se viene distrutta, ma viene messa in una zona diversa dal cimitero, guadagni i punti vita.

Meridiana dell'Infinito

{2}

Artefatto

{1}, {T}: Termina il turno. Attiva solo durante il tuo turno.

- Terminare il turno in questo modo significa che si verificano le seguenti azioni in questo ordine: 1) Tutte le magie e abilità in pila vengono esiliate. Questo include le magie e abilità che non possono essere neutralizzate. 2) Tutte le creature attaccanti e bloccanti vengono rimosse dal combattimento. 3) Vengono verificate le azioni di stato. Nessun giocatore riceve la priorità e nessuna abilità innescata viene messa in pila. 4) La fase e/o sottofase in corso termina. La partita passa direttamente alla sottofase di cancellazione. La sottofase di cancellazione si svolge nella sua interezza.
- Se un'abilità innescata si innesca durante questo procedimento, viene messa in pila durante la sottofase di cancellazione. Se ciò accade, i giocatori avranno la possibilità di lanciare magie e attivare abilità, poi ci sarà un'altra sottofase di cancellazione prima che il turno finalmente termini.
- Nonostante le magie e abilità che sono state esiliate non abbiano la possibilità di risolversi, non sono considerate "neutralizzate".
- Se l'abilità della Meridiana dell'Infinito è attivata prima della sottofase finale, le abilità che si innescano "all'inizio della sottofase finale" non avranno la possibilità di innescarsi in quel turno perché la sottofase finale viene saltata. Quelle abilità si innescheranno all'inizio della sottofase finale del turno successivo. Lo stesso vale per le abilità che si innescano all'inizio delle altre fasi o sottofasi (eccetto il mantenimento).
- La prima volta che puoi attivare l'abilità della Meridiana dell'Infinito è durante la tua sottofase di mantenimento, dopo che le abilità che si innescano "all'inizio del tuo mantenimento" sono state messe in pila ma prima che si siano risolte.

Passaggio Leggendario

Terra

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

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

Profondità Oscure (Il Ragazzo nell'Iceberg)
 Terra Neve Leggendaria
 Il Ragazzo nell'Iceberg entra con dieci segnalini ghiaccio.
 {3}: Rimuovi un segnalino ghiaccio da Il Ragazzo nell'Iceberg.
 Quando non ci sono segnalini ghiaccio su Il Ragazzo nell'Iceberg, sacrificalo. Se lo fai, crea Marit Lage, una pedina creatura leggendaria Avatar 20/20 nera con volare e indistruttibile.

- Le Profondità Oscure non hanno un'abilità di mana. Non TAPpano per attingere mana incolore.
- L'ultima abilità delle Profondità Oscure è un'abilità innescata dallo stato. Non si innescherà di nuovo mentre l'abilità è in pila, ma se l'abilità viene neutralizzata e le Profondità Oscure sono ancora sul campo di battaglia senza segnalini ghiaccio, si innescherà di nuovo immediatamente.
- Se le Profondità Oscure lasciano il campo di battaglia prima che la loro abilità innescata si risolva, non sarai in grado di sacrificarle, quindi non creerai Marit Lage.

Prosperità
 {X} {U}
 Stregoneria
 Ogni giocatore pesca X carte.

- Se tutti i giocatori esauriscono le carte durante questo effetto, la partita finisce in parità.

Protezione di Teferi (Rifugio di Aang)
 {2} {W}
 Istantaneo
 Fino al tuo prossimo turno, i tuoi punti vita non possono cambiare e hai protezione da tutto. Tutti i permanenti che controlli scompaiono.
 Esilia il Rifugio di Aang.

- ----- Le regole seguenti sono relative alla parola chiave "protezione da" -----
- Se un giocatore ha protezione da tutto, significa tre cose: 1) Tutto il danno che verrebbe inflitto a quel giocatore viene prevenuto. 2) A quel giocatore non possono essere assegnate Aure. 3) Quel giocatore non può essere bersaglio di magie o abilità.
- Nient'altro al di là degli eventi specificati viene prevenuto o è illegale. Un effetto che non bersaglia te può comunque farti scartare delle carte, ad esempio. Le creature possono comunque attaccarti mentre hai protezione da tutto, anche se il danno da combattimento che ti infliggerebbero sarà prevenuto.

- Guadagnare protezione da tutto farà in modo che una magia o un'abilità in pila che ti bersaglia abbia un bersaglio illegale. Mentre una magia o abilità tenta di risolversi, se tutti i suoi bersagli sono illegali, quella magia o abilità non si risolve e non avviene alcuno dei suoi effetti, inclusi quelli non collegati al bersaglio. Se almeno un bersaglio è comunque legale, la magia o abilità genera quanti più effetti possibile sui bersagli legali rimanenti e i suoi altri effetti avvengono comunque.
- ----- Le regole seguenti sono relative ai tuoi punti vita che non possono cambiare -----
- Le magie e le abilità che di norma ti farebbero guadagnare o perdere punti vita si risolveranno comunque mentre i tuoi punti vita non possono cambiare, ma la parte di guadagno o perdita di punti vita non avrà alcun effetto.
- La protezione da tutto in genere previene i danni che ti verrebbero inflitti, ma alcuni danni non possono essere prevenuti. In questo caso, poiché anche i tuoi punti vita non possono cambiare, quel danno avrà comunque tutti gli altri effetti (ad esempio, gli effetti di legame vitale o infettare) che potrebbe avere a parte causarti la perdita di punti vita e le abilità innescate e gli effetti considerano che è stato inflitto danno anche se i tuoi punti vita non sono cambiati.
- Non puoi pagare un costo che richiede il pagamento di alcun ammontare di punti vita che non sia 0 punti vita.
- Se un costo include il guadagno di punti vita da parte tua (come il costo alternativo della carta Corroborare di un avversario), non potrà essere pagato.
- Gli effetti che sostituirebbero il tuo guadagno di punti vita con un altro evento non potranno essere applicati, poiché per te è impossibile guadagnare punti vita. Lo stesso vale per gli effetti che sostituirebbero la tua perdita di punti vita con un altro evento.
- Gli effetti che sostituiscono a un evento il tuo guadagno di punti vita (come l'effetto delle Parole di Adorazione) o la tua perdita di punti vita verranno applicati e non sostituiranno l'evento con nulla.
- Se un effetto ti farà impostare i tuoi punti vita su un determinato numero diverso dai tuoi punti vita attuali, quella parte dell'effetto non farà niente.
- Se un effetto ti farà scambiare i punti vita con un altro giocatore, lo scambio non avverrà. Non cambiano i punti vita di nessuno dei due giocatori.
- ----- Le regole seguenti sono relative alle parole chiave “scompare” e “fuori fase” -----
- Mentre un permanente è scomparso, viene trattato come se non esistesse. Non può essere bersaglio di magie o abilità, le sue abilità statiche non hanno alcun effetto sul gioco, le sue abilità innescate non possono innescarsi, non può attaccare né bloccare e così via.
- La scomparsa non fa innescare alcuna abilità “lascia-il-campo”. Analogamente, l'apparizione non farà innescare alcuna abilità “entra”.
- Qualsiasi effetto one-shot con la clausola “finché [questo permanente] non lascia il campo di battaglia”, ad esempio quello della Luce Esiliatrice, non avverrà quando un permanente scompare.
- Eventuali effetti continui con una durata di tipo “fintanto che”, ad esempio quello di Mathas, Cercatore di Demoni, ignorano gli oggetti scomparsi. Tutti gli effetti di questo tipo termineranno se le relative condizioni non sono più soddisfatte dopo aver ignorato gli oggetti scomparsi.
- Tutte le Aure e gli Equipaggiamenti che scompaiono mentre sono assegnati a un permanente che sta scomparendo appaiono con quel permanente e restano comunque assegnati ad esso.
- Tutte le Aure e gli Equipaggiamenti che controlli assegnati a un permanente che non stanno scomparendo appaiono con quel permanente se possono comunque restare assegnati ad esso. In caso contrario, appaiono non assegnati. Un'Aura che appare non assegnata verrà messa nel cimitero del suo proprietario come azione di stato. Lo stesso vale per le Aure assegnate ai giocatori.

- I permanenti che scompaiono con dei segnalini appaiono con gli stessi segnalini.
- Le scelte effettuate per i permanenti mentre entravano nel campo di battaglia vengono ricordate quando appaiono.
- Se una pedina scompare, apparirà non appena inizia la tua prossima sottofase di STAP. Questa è una variazione al precedente regolamento.
- Un permanente che scompare fa in modo che una magia o un'abilità in pila che bersaglia quel permanente abbia un bersaglio illegale. Mentre una magia o un'abilità tenta di risolversi, se tutti i suoi bersagli sono illegali, quella magia o abilità non si risolve e non avviene alcuno dei suoi effetti, inclusi quelli non collegati al bersaglio. Se almeno un bersaglio è comunque legale, la magia o abilità genera quanti più effetti possibile sui bersagli legali rimanenti e i suoi altri effetti avvengono comunque.
- Se la tua sottofase di STAP viene in qualche modo saltata mentre inizia il tuo prossimo turno, i tuoi permanenti scomparsi non appariranno fino a quando non si verifica effettivamente la tua prossima sottofase di STAP, ma non avrai più protezione da tutto e i tuoi punti vita potranno cambiare di nuovo.
- Tutte le creature che appaiono sotto il tuo controllo non appena inizia la tua prossima sottofase di STAP potranno attaccare e pagare un costo di {T} in quel turno.
- Se prendi il controllo di un permanente di un altro giocatore che in seguito scompare e la durata dell'effetto di cambio di controllo termina prima che il permanente appaia, quel permanente appare sotto il controllo dell'altro giocatore non appena inizia la tua prossima sottofase di STAP. Se lasci la partita prima della tua prossima sottofase di STAP, appare non appena inizia la prossima sottofase di STAP dopo che il tuo turno sarebbe dovuto iniziare.

Punto Morto

{1} {U}

Incantesimo

Quando un giocatore lancia una magia, sacrifica questo incantesimo. Se lo fai, ognuno degli avversari di quel giocatore pesca tre carte.

- Funziona solo una volta. Se qualcuno lancia un'altra magia dopo che si è innescata, ma prima che quell'abilità si sia risolta, si innescherà di nuovo. La prima volta che una di queste abilità innescate si risolve, il Punto Morto verrà sacrificato per ottenere l'effetto completo. Qualsiasi altra abilità innescata in pila non avrà alcun effetto quando si risolverà, perché non sarà possibile sacrificare il Punto Morto altre volte.

Remora Mistica

{U}

Incantesimo

Mantenimento cumulativo {1}

Ogniqualvolta un avversario lancia una magia non creatura, puoi pescare una carta a meno che quel giocatore non paghi {4}.

- Mantenimento cumulativo è un'abilità innescata che impone un costo crescente a un permanente. "Mantenimento cumulativo [costo]" significa "All'inizio del tuo mantenimento, se questo permanente è sul campo di battaglia, metti un segnalino epoca su questo permanente. Poi puoi pagare [costo] per ogni segnalino epoca su di esso. Se non lo fai, sacrificalo".

- Pagare un costo di mantenimento cumulativo è sempre facoltativo. Se non viene pagato, il permanente con il mantenimento cumulativo viene sacrificato. Non è possibile effettuare pagamenti parziali del costo totale del mantenimento cumulativo. Ad esempio, se la Remora Mistica ha tre segnalini epoca quando la sua abilità mantenimento cumulativo si innesca, ottiene un altro segnalino epoca e poi il suo controllore sceglie di pagare {4} o sacrificarla.

Ritorno alla Vita

{W}{W}

Istantaneo

Scegli fino a due carte permanente bersaglio nel tuo cimitero che vi sono state messe dal campo di battaglia in questo turno. Rimettile sul campo di battaglia TAPpate.

- Una carta permanente è una carta artefatto, creatura, incantesimo, terra o planeswalker.
- Se rimetti sul campo di battaglia un'Aura in questo modo, scegli ciò che l'Aura incanterà subito prima che entri, ma non puoi scegliere le carte permanente che entreranno contemporaneamente a quell'Aura. Un'Aura che viene rimessa sul campo di battaglia in questo modo non bersaglia il giocatore o il permanente che incanterà, quindi i permanenti o i giocatori con anti-malocchio possono essere scelti. Tuttavia, il destinatario scelto deve poter essere incantato legalmente dall'Aura, quindi un giocatore o un permanente con protezione da una delle caratteristiche dell'Aura non può essere scelto in questo modo. Se non c'è nulla che l'Aura possa incantare legalmente, essa rimane nel cimitero.
- Le magie permanente che sono state neutralizzate in precedenza nel turno non sono mai entrate nel campo di battaglia, quindi non saranno bersagli legali per il Ritorno alla Vita.

Rituali d'Abbondanza

{2}{G}

Incantesimo

All'inizio dell'acquisizione di ogni giocatore, quel giocatore pesca una carta addizionale.

Ogni giocatore può giocare una terra addizionale in ognuno dei propri turni.

- L'abilità innescata viene messa in pila dopo che hai già pescato la tua carta per il turno.

Sakashima dei Mille Volti (Joo Dee, Funzionaria)

{3}{U}

Creatura Leggendaria — Farabutto Umano

3/1

Puoi far entrare Joo Dee come una copia di un'altra creatura che controlli, tranne che ha le altre abilità di Joo Dee.

La "regola delle leggende" non si applica ai permanenti che controlli.

Partner

- "Partner" significa "Puoi designare due carte creatura leggendaria come comandanti anziché una se ognuna di esse ha partner".

- 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 Falthis e Kediss sono i tuoi comandanti, il tuo mazzo può contenere carte con il nero e/o il rosso nella loro identità di colore, ma non carte con il verde, il bianco o il blu.
- 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.
- Per poter possedere due comandanti, entrambi devono avere l'abilità partner all'inizio della partita. Se perdono l'abilità durante la partita, nessuno dei due smette di essere un 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 inflitti da uno qualsiasi di loro: non viene contata la somma dei danni inflitti da entrambi.
- 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 con partner che siano dello stesso colore o colori. In Draft di Commander, puoi persino scegliere due copie dello stesso comandante con partner se le hai draftate. Se è questo il caso, assicurati di tenere un conteggio separato del numero di volte che hai lanciato ciascuno dalla zona di comando ai fini della "tassa del comandante".

Sangue Rovente

{R} {R}

Istantaneo

Il Sangue Rovente infligge 2 danni a una creatura bersaglio. Quando quella creatura muore in questo turno, il Sangue Rovente infligge 3 danni al controllore della creatura.

- Se la creatura bersaglio muore in quel turno, il Sangue Rovente infliggerà 3 danni a chiunque controlli la creatura nel momento in cui muore, ma non necessariamente al giocatore che la controllava quando il Sangue Rovente si è risolto. Non importa che cosa abbia fatto morire la creatura.

Scarica di Guerratempesta

{5} {R}

Incantesimo

Ogniquale volta una creatura che controlli entra, infligge danno pari alla sua forza a un qualsiasi bersaglio.

- La creatura che è entrata infligge danno pari alla sua forza attuale al permanente o al giocatore bersagliato. Se non è più sul campo di battaglia, viene considerata la forza che aveva quando ha lasciato il campo di battaglia.
- La Scarica di Guerratempesta è la fonte dell'abilità, ma la creatura è la fonte del danno. L'abilità non potrebbe bersagliare una creatura con protezione dal rosso, per esempio. Potrebbe bersagliare una creatura con protezione dalle creature, ma tutto il danno verrebbe prevenuto. Poiché il danno è inflitto dalla creatura,

saranno considerate anche abilità come legame vitale, tocco letale e infettare, anche se la creatura ha già lasciato il campo di battaglia quando infligge danno.

Torrente Vulcanico

{4} {R}

Stregoneria

Cascata

Il Torrente Vulcanico infligge X danni a ogni creatura e a ogni planeswalker controllati dai tuoi avversari, dove X è il numero di magie che hai lanciato in questo turno.

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

Valakut, il Pinnacolo Fuso (Vulcano dell’Isola di Roku)

Terra

Questa terra entra TAPpata.

Ogniquale volta una Montagna che controlli entra, se controlli almeno cinque altre Montagne, puoi far infliggere da questa terra 3 danni a un qualsiasi bersaglio.

{T}: Aggiungi {R}.

- L'abilità innescata di Valakut, il Pinnacolo Fuso ha una clausola del "se" interposto. Ciò significa che (1) l'abilità non si innesca a meno che, nel momento in cui una Montagna entra sotto il tuo controllo, tu non controlli cinque o più Montagne diverse da quella nuova, e che (2) l'abilità non ha alcun effetto se controlli meno di cinque Montagne diverse da quella nuova nel momento in cui si risolve.
- Se una Montagna che controlli lascia il campo di battaglia tra il momento in cui si innesca la seconda abilità di Valakut e il momento in cui si risolve, devi sapere se quella era la Montagna che ha fatto innescare l'abilità di Valakut o meno. Se è così, il numero di terre contate dall'abilità di Valakut non viene influenzato; se non è così, diminuisce di uno.
- Se più Montagne che controlli entrano allo stesso tempo, la seconda abilità di Valakut potrebbe innescarsi altrettante volte. Ogni abilità prende in considerazione le altre Montagne che sono entrate contemporaneamente a quella che l'ha fatta innescare.
- Quando l'abilità si innesca, bersagli un permanente o un giocatore. Decidi se Valakut infligge danno a quel permanente o a quel giocatore mentre l'abilità si risolve.

Villaggio Arboricolo

Terra

Questa terra entra TAPpata.

{T}: Aggiungi {G}.

{1} {G}: Questa terra diventa una creatura Scimpanzé

3/3 verde con travolgere fino alla fine del turno. È ancora una terra.

- Attivare l'abilità che la trasforma in una creatura mentre è già una creatura sostituirà qualsiasi effetto che imposta un numero specifico per la sua forza e/o la sua costituzione. Tuttavia, qualsiasi effetto che aumenti o diminuisca la forza e/o la costituzione (come l'effetto creato dalla Crescita Gigante, dall'Inno Glorioso o da un segnalino +1/+1) continuerà ad essere applicato.

Visioni Febrili

{1} {U} {R}

Incantesimo

All'inizio della sottofase finale di ogni giocatore, quel giocatore pesca una carta. Se il giocatore è un tuo avversario e ha quattro o più carte in mano, questo incantesimo gli infligge 2 danni.

- Nessun giocatore può compiere alcuna azione tra le due fasi dell'abilità innescata delle Visioni Febrili, perciò, se il tuo avversario ha quattro o più carte in mano dopo aver pescato una carta, le Visioni Febrili gli infliggeranno 2 danni.

Zenit del Sole Nero

{X} {B} {B}

Stregoneria

Metti X segnalini -1/-1 su ogni creatura. Rimiscola lo Zenit del Sole Nero nel grimorio del suo proprietario.

- Se questa magia non si risolve, non avviene alcuno dei suoi effetti. In particolare, finirà nel cimitero invece che nel grimorio del suo proprietario.

Zona d'Addestramento

{U}

Incantesimo

Le abilità attivate delle creature che controlli costano {2} in meno per essere attivate. Questo effetto non può ridurre il mana in quel costo a meno di un mana.

- La Zona d'Addestramento influenza solo le creature che controlli sul campo di battaglia. I costi delle abilità attivate che funzionano in altre zone (ad esempio ciclo o dissotterrare) non verranno ridotti.
- La Zona d'Addestramento non influenzerà la parte del costo di attivazione rappresentata da simboli di mana colorato o simboli di mana neve. Inoltre, non influenzerà le parti non di mana del costo di attivazione, se presenti.
- La Zona d'Addestramento può ridurre la parte del costo di attivazione composta da simboli di mana generico fino ad azzerarla, a condizione che il costo sia ancora almeno di un mana. Per esempio, se un costo di attivazione è {2} {G}, paghi solo {G}. Però, se un costo di attivazione è {2}, devi comunque pagare {1}.
- La Zona d'Addestramento può ridurre l'ammontare che paghi per il costo dell'abilità attivata di una creatura che include {X}. Per esempio, Drana, Capo Sanguinario Kalastria ha un'abilità attivata che costa {X} {B} {B}. Se controlli la Zona d'Addestramento e attivi l'abilità con X pari a 5, dovrai pagare solo {3} {B} {B}. Questo vale anche se l'abilità stabilisce che {X} deve essere pagato con un certo colore di mana, come per l'abilità del Nibbio Infernale Scarlatto.
- Se un'abilità attivata di una creatura che controlli non ha mana generico nel suo costo d'attivazione (ad esempio, se costa {R} {R}, costa {0} oppure costa solo azioni non di mana come {T} o "Sacrifica una creatura"), la Zona d'Addestramento non ne influenzerà il costo. In particolare, non aumenterà il costo per far pagare {1} mana.
- La Zona d'Addestramento considera il costo totale per attivare l'abilità attivata di una creatura, non solo il costo stampato. Per esempio, Urabrask ha un'abilità attivata che costa {R} e il Campo di Soppressione dice "Le abilità attivate costano {2} in più per essere attivate a meno che non siano abilità di mana." Dal momento che così l'abilità attivata di Urabrask costerebbe {2} {R}, la Zona d'Addestramento riporta il costo a {R}.
- La Zona d'Addestramento riduce il mana generico nei costi di dominio dell'acqua per le abilità attivate. Non riduce i costi di dominio dell'acqua, che sono costi aggiuntivi per il lancio di magie.

NOTE SPECIFICHE SULLE CARTE DEL KIT PER PRINCIPIANTI DI *Magic: The Gathering* | *Avatar: La leggenda di Aang*:

Esplorare

{1} {G}

Stregoneria

Puoi giocare una terra addizionale in questo turno.

Pesca una carta.

- L'effetto di Esplorare ti permette di giocare una terra addizionale durante la tua fase principale. Farlo segue le normali regole sulla tempistica per giocare le terre. In particolare, non puoi giocare una terra mentre Esplorare si risolve; Esplorare prima si risolve completamente e poi peschi una carta, magari una terra che giocherai in seguito.

- Gli effetti di più carte Esplorare nello stesso turno sono cumulativi. Sono cumulativi anche con altri effetti che ti permettono di giocare terre addizionali, come quello dell'Evoluzione Urbana.
- Se in qualche modo riesci a lanciare Esplorare quando non è il tuo turno, pescherai una carta quando si risolve, ma non potrai giocare una terra in quel turno.

Nutrire lo Sciame

{1} {B}

Stregoneria

Distruggi una creatura o incantesimo bersaglio sotto il controllo di un avversario. Perdi punti vita pari al valore di mana di quel permanente.

- Se il permanente bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui Nutrire lo Sciame tenta di risolversi, la magia non si risolve. Non perderai punti vita. Se il bersaglio è legale, ma non viene distrutto (probabilmente perché ha indistruttibile), perderai punti vita.
- L'ammontare di punti vita persi è determinato dal valore di mana che il permanente aveva quando ha lasciato il campo di battaglia.
- Se un permanente sul campo di battaglia ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0 ai fini della determinazione del suo valore di mana.

NOTE SPECIFICHE SULLE CARTE JUMPSTART DI *Magic: The Gathering* | *Avatar: The leggenda di Aang*:

Aang, Maestro del Dominio dell'Aria

{4} {W}

Creatura Leggendaria — Alleato Avatar Umano

4/4

Quando Aang entra, esercita il dominio dell'aria su un'altra creatura bersaglio. *(Esilia quel permanente.*

Mentre è esiliato, il suo proprietario può lanciarlo pagando {2} invece di pagare il suo costo di mana.)

Ogniqualvolta una o più creature che controlli lasciano il campo di battaglia senza morire, ottieni un segnalino esperienza.

All'inizio del tuo mantenimento, crea una pedina creatura Alleato 1/1 bianca per ogni segnalino esperienza che hai.

- Sei tu, il giocatore, a ricevere il segnalino esperienza, non Aang. Conservi quel segnalino anche se Aang, Maestro del Dominio dell'Aria muore.
 - Tutti i segnalini esperienza sono identici, a prescindere da come sono stati ottenuti. Ad esempio, l'ultima abilità considera i segnalini esperienza ottenuti grazie alla seconda abilità, a un'altra abilità, a un'altra copia di Aang, Maestro del Dominio dell'Aria e così via.
-

Aang, Tanto da Imparare

{2} {G/W}

Creatura Leggendaria — Alleato Avatar Umano

3/2

Aang ha cautela fintanto che c'è una carta Lezione nel tuo cimitero.

Ogniqualevolta un'altra creatura che controlli muore, metti un segnalino +1/+1 su Aang.

- Se TAPpi Aang, Tanto da Imparare per attaccare e guadagna cautela successivamente, non verrà STAppato; se perde cautela dopo quel momento, non verrà TAPpato.

Azula, Dominatrice del Fuoco Spietata

{2} {B}

Creatura Leggendaria — Nobile Umano

3/3

Dominio del fuoco 1 (*Ogniqualevolta questa creatura attacca, aggiungi {R}. Questo mana dura fino alla fine del combattimento.*)

Ogniqualevolta Azula attacca, puoi scartare una carta. Poi ottieni un segnalino esperienza per ogni giocatore che ha scartato una carta in questo turno.

{2} {B}: Fino alla fine del turno, Azula prende +1/+1 per ogni segnalino esperienza che hai e ha minacciare.

- Sei tu, il giocatore, a ricevere il segnalino esperienza, non Azula. Conservi quel segnalino anche se Azula, Dominatrice del Fuoco Spietata muore.
- Tutti i segnalini esperienza sono identici, a prescindere da come sono stati ottenuti. Ad esempio, l'ultima abilità considera i segnalini esperienza ottenuti grazie alla seconda abilità, a un'altra abilità, a un'altra copia di Azula, Dominatrice del Fuoco Spietata e così via.

Bosco, l'Orso Semplice

{4} {G}

Creatura Leggendaria — Orso

4/4

Quando Bosco entra, crea una pedina Cibo per ogni creatura leggendaria che controlli. (*È un artefatto con "{2}, {T}, Sacrifica questa pedina: Guadagni 3 punti vita".*)

{2} {G}, Sacrifica un Cibo: Metti due segnalini +1/+1 su Bosco. Ha travolgere fino alla fine del turno.

- Bosco si considererà come creatura leggendaria per la sua prima abilità. È una specie di leggenda qui a Ba Sing Se!
-

Chong e Lily, Nomadi

{3} {R}

Creatura Leggendaria — Alleato Bardo Umano

3/3

Ogniqualvolta uno o più Bardi che controlli attaccano, scegli uno —

- Scegli un qualsiasi numero di Saghe bersaglio che controlli e metti un segnalino sapere su ciascuna di esse.
- Le creature che controlli prendono +1/+0 fino alla fine del turno per ogni segnalino sapere tra le Saghe che controlli.

- Mettere un segnalino sapere su una Saga al di fuori delle normali tempistiche per i segnalini sapere farà sì che l'abilità capitolo appropriata di quella Saga si inneschi immediatamente.

Getto di Unagi

{U}

Istantaneo

Una creatura bersaglio prende -4/-0 fino alla fine del turno. Se controlli un Pesce, Piovra, Lontra, Foca, Serpe o Balena, pesca una carta.

- Se la creatura bersaglio diventa un bersaglio illegale prima che il Getto di Unagi si sia risolto (magari perché ha lasciato il campo di battaglia), la magia non si risolve.
- Il Getto di Unagi considera se controlli un Pesce, Piovra, Lontra, Foca, Serpe o Balena quando si risolve, non quando viene lanciato.

Guida del Maestro

{2} {G}

Incantesimo

Ogniqualvolta attacchi con due o più creature leggendarie, scegli fino a due creature attaccanti bersaglio e metti un segnalino +1/+1 su ciascuna di esse. All'inizio della tua sottofase finale, se controlli una creatura con forza pari o superiore a 4, pesca una carta.

- Le creature che entrano nel campo di battaglia come attaccanti non innescano la prima abilità innescata della Guida del Maestro. Devi dichiarare due o più creature leggendarie come attaccanti durante la tua sottofase di dichiarazione delle creature attaccanti per innescare l'abilità.
 - La prima abilità della Guida del Maestro può mettere un segnalino +1/+1 su ciascuna delle due creature attaccanti, non solo sulle creature leggendarie attaccanti che l'hanno fatta innescare.
-

Il Racconto di Momo

{2} {W}

Stregoneria

Questa magia costa {2} in meno per essere lanciata se una creatura ha lasciato il campo di battaglia sotto il tuo controllo in questo turno.

Passa in rassegna il tuo grimorio e/o il tuo cimitero per una carta creatura Alleato, rivelala e aggiungila alla tua mano. Se passi in rassegna il tuo grimorio in questo modo, rimescola.

- Per determinare il costo totale di una magia, inizia con il costo di mana o il costo alternativo che stai pagando, aggiungi eventuali aumenti e infine applica le riduzioni (come quella della prima abilità de Il Racconto di Momo). Il valore di mana della magia è determinato solo dal suo costo di mana, indipendentemente dal costo totale pagato per lanciarla.

Il Venditore di Cavoli

{2} {G}

Creatura Leggendaria — Cittadino Umano

2/2

Ogniqualevolta un avversario lancia una magia non creatura, crei una pedina Cibo. *(È un artefatto con “{2}, {T}, Sacrifica questa pedina: Guadagni 3 punti vita”.)*

Ogniqualevolta una creatura ti infligge danno da combattimento, sacrifica una pedina Cibo.

TAPpa due Cibi STAPpati che controlli: Aggiungi un mana di un qualsiasi colore.

- Il Cibo sacrificato a causa della seconda abilità innescata de Il Venditore di Cavoli non viene sacrificato all'abilità del Cibo stesso, quindi non guadagni alcun punto vita.

Katara, Maestra del Dominio dell'Acqua

{1} {U}

Creatura Leggendaria — Alleato Guerriero Umano

1/3

Ogniqualevolta lanci una magia durante il turno di un avversario, ottieni un segnalino esperienza.

Ogniqualevolta Katara attacca, puoi pescare una carta per ogni segnalino esperienza che hai. Se lo fai, scarta una carta.

- Sei tu, il giocatore, a ricevere il segnalino esperienza, non Katara. Conservi quel segnalino anche se Katara, Maestra del Dominio dell'Acqua muore.
 - Tutti i segnalini esperienza sono identici, a prescindere da come sono stati ottenuti. Ad esempio, l'ultima abilità di Katara considera i segnalini esperienza ottenuti grazie alla prima abilità, a un'altra abilità, a un'altra copia di Katara, Maestra del Dominio dell'Acqua e così via.
-

Lanciolungo, Arciere Ribelle

{3} {R}

Creatura Leggendaria — Alleato Ribelle Umano

3/3

Raggiungere (*Questa creatura può bloccare le creature con volare.*)

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

Ogniqualvolta lanci una magia non creatura,

Lanciolungo infligge 2 danni a ogni avversario.

- Per determinare il costo totale di una magia, inizia con il costo di mana o il costo alternativo che stai pagando, aggiungi eventuali aumenti e infine applica le riduzioni. Il valore di mana della magia resta immutato, a prescindere dal costo totale pagato per lanciarla.

Meditazione dei Chakra

{2} {U}

Incantesimo

Quando questo incantesimo entra, riprendi in mano fino a una carta istantaneo o stregoneria bersaglio dal tuo cimitero.

Ogniqualvolta lanci una magia istantaneo o stregoneria, pesca una carta. Poi scarta una carta a meno che non ci siano tre o più carte Lezione tra le carte nel tuo cimitero.

- La seconda abilità innescata della Meditazione dei Chakra si innesca e si risolve prima della magia istantaneo o stregoneria che l'ha fatta innescare. In particolare, se lanci una magia Lezione mentre hai due carte Lezione nel tuo cimitero, dovrai comunque scartare una carta per l'abilità della Meditazione dei Chakra, perché la Lezione che hai lanciato è ancora in pila.

Nyla, Segugio Shirshu

{4} {B}

Creatura Leggendaria — Bestia Talpa

4/5

Quando Nyla entra, esilia fino a una carta creatura bersaglio dal tuo cimitero. Se lo fai, perdi X punti vita e crei X pedine Indizio, dove X è il valore di mana di quella carta. (*Una pedina Indizio è un artefatto con "{2}, Sacrifica questa pedina: Pesca una carta".*)

All'inizio della tua sottofase finale, se non controlli alcun Indizio, fai tornare una carta bersaglio esiliata con Nyla in mano al suo proprietario.

- La seconda abilità di Nyla, Segugio Shirshu ha una clausola del "se" interposto. Ciò significa che l'abilità non si innesca a meno che tu non controlli alcun Indizio all'inizio della tua sottofase finale, e che l'abilità non ha alcun effetto se controlli un Indizio nel momento in cui si risolve.
- Se Nyla lascia il campo di battaglia prima che tu riprenda in mano la carta con l'ultima abilità, la carta rimane esiliata senza un modo per farla tornare in mano al suo proprietario. Se Nyla viene rimessa sul campo di battaglia come un nuovo oggetto (ad esempio, se eserciti il dominio dell'aria su di essa e la lanci di nuovo), non ha alcun legame con le carte esiliate da Nyla in precedenza, e queste non possono essere bersagliate per tornare dalla Nyla attuale.

Principessa Yue

{2} {U}

Creatura Leggendaria — Alleato Nobile Umano

3/2

Quando la Principessa Yue muore, se era una creatura non terra, rimetti questa carta sul campo di battaglia TAPPata sotto il tuo controllo. È una terra chiamata Luna. Ha “{T}: Aggiungi {C}”. (*È ancora leggendaria.*)
{T}: Profetizza 2.

- Quando la Principessa Yue ritorna sul campo di battaglia come una terra chiamata Luna, non è più una creatura. Mi spiace.
- Non puoi avere più permanenti leggendarie con lo stesso nome sul campo di battaglia nello stesso momento. Tuttavia, il nome della Principessa Yue diventa Luna quando torna sul campo di battaglia come terra. In particolare, puoi controllare contemporaneamente una creatura leggendaria chiamata Principessa Yue e una terra leggendaria chiamata Luna.

Recluta dei Combattenti per la Libertà

{1} {R}

Creatura — Alleato Ribelle Umano

*/2

La forza della Recluta dei Combattenti per la Libertà è pari al numero di creature che controlli.

- L’abilità che determina la forza della Recluta dei Combattenti per la Libertà funziona in tutte le zone, non solo sul campo di battaglia.

Saccheggiatori della Nazione del Fuoco

{3} {B} {B}

Creatura — Soldato Umano

3/3

Minacciare

Quando questa creatura entra, metti un segnalino +1/+1 su una creatura o Veicolo bersaglio che controlli. Ogniqualvolta una o più creature con segnalini che controlli infliggono danno da combattimento a un giocatore, metti sul campo di battaglia sotto il tuo controllo una carta creatura o Veicolo bersaglio dal cimitero di quel giocatore.

- L’ultima abilità si innesca una volta per ogni giocatore a cui viene inflitto danno dalle creature che controlli. Se infliggi danno a due avversari, potrai bersagliare una carta creatura o Veicolo da ciascuno dei loro cimiteri.
-

Signore del Fuoco Ozai

{3} {B}

Creatura Leggendaria — Nobile Umano

4/4

Ogniquale volta il Signore del Fuoco Ozai attacca, puoi

sacrificare un'altra creatura. Se lo fai, aggiungi un

ammontare di {R} pari alla forza della creatura

sacrificata. Fino alla fine del combattimento, non perdi

questo mana al termine di ogni sottofase.

{6}: Esilia la prima carta del grimorio di ogni avversario.

Fino alla fine del turno, puoi giocare una di quelle carte

senza pagare il suo costo di mana.

- Devi seguire le normali restrizioni temporali per le carte lanciate utilizzando l'abilità attivata del Signore del Fuoco Ozai. Ad esempio, se esili una carta creatura, può essere lanciata solo nella tua fase principale quando la pila è vuota. In particolare, normalmente non potresti lanciare una carta creatura esiliata con questa abilità nel turno dell'avversario, a meno che non abbia lampo.

Sokka, Maestro di Spada

{2} {W}

Creatura Leggendaria — Alleato Guerriero Umano

3/3

Cautela

Le magie Equipaggiamento che lanci costano {1} in

meno per essere lanciate per ogni Alleato che controlli.

All'inizio del combattimento nel tuo turno, assegna a

Sokka fino a un Equipaggiamento bersaglio che

controlli.

- Per determinare il costo totale di una magia, inizia con il costo di mana o il costo alternativo che stai pagando, aggiungi eventuali aumenti e infine applica le riduzioni. Il valore di mana della magia resta immutato, a prescindere dal costo totale pagato per lanciarla.
- Una volta che hai dichiarato il lancio di una magia, nessun giocatore può compiere azioni finché la magia non è stata pagata. In particolare, gli avversari non possono rimuovere Sokka per cambiare la riduzione dei costi della magia Equipaggiamento.
- Sokka si considera un Alleato per la sua seconda abilità.

Supplica Disperata

{1} {B}

Stregoneria — Lezione

Come costo addizionale per lanciare questa magia,

sacrifica una creatura.

Scegli uno o entrambi —

- Rimetti sul campo di battaglia una carta creatura bersaglio dal tuo cimitero se la sua forza è pari o inferiore alla forza della creatura sacrificata.
- Distruggi una creatura bersaglio.

- Poiché selezioni i bersagli della Supplica Disperata prima di pagare il suo costo addizionale, il primo modo non può bersagliare e rimettere sul campo di battaglia la creatura che hai sacrificato.

Tecnica della Terra Incrinata

{4} {G}

Stregoneria — Lezione

Dominio della terra 3, poi dominio della terra 3.

Guadagni 3 punti vita. *(Per esercitare il dominio della terra 3, una terra bersaglio che controlli diventa una creatura terra 0/0 con rapidità. Metti tre segnalini +1/+1 su di essa. Quando muore o viene esiliata, rimettila sul campo di battaglia TAPpata.)*

- Puoi bersagliare la stessa terra o due terre diverse con più istanze di dominio della terra dalla Tecnica della Terra Incrinata.

Tempesta di Ricordi

{2} {R} {R} {R}

Stregoneria

Tempesta *(Quando lanci questa magia, copiala per ogni magia lanciata prima in questo turno.)*

Esilia una carta istantaneo o stregoneria con valore di mana pari o inferiore a 3 dal tuo cimitero a caso. Puoi lanciarla senza pagare il suo costo di mana. Se quella magia sta per essere messa in un cimitero, invece esiliala.

- Le copie vengono messe direttamente in pila. Non vengono lanciate e non verranno considerate da altre magie con tempesta lanciate più avanti nel turno.
- Le magie lanciate da zone diverse dalla mano di un giocatore e le magie che sono state neutralizzate o che non si sono risolte vengono considerate dall'abilità tempesta.
- Una copia di una magia può essere neutralizzata come qualsiasi altra magia, ma deve essere neutralizzata separatamente. Neutralizzare una magia con tempesta non influenza le copie.
- L'abilità innescata che crea le copie può essere essa stessa neutralizzata da qualsiasi cosa in grado di neutralizzare un'abilità innescata. Se viene neutralizzata, non verrà messa alcuna copia in pila.
- Gli istantanei o le stregonerie lanciati usando copie della Tempesta di Ricordi vengono messi in pila mentre ogni copia si risolve, e queste magie si risolveranno prima che si siano risolte altre copie della Tempesta di Ricordi.

Terreno Solido

{3} {G}

Incantesimo

Quando questo incantesimo entra, dominio della terra 3. *(Una terra bersaglio che controlli diventa una creatura 0/0 con rapidità che è ancora una terra. Metti tre segnalini +1/+1 su di essa. Quando muore o viene esiliata, rimettila sul campo di battaglia TAPpata.)*

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

- Se un permanente che controlli sta per entrare con un certo numero di segnalini +1/+1, entra invece con altrettanti segnalini più uno.
- Se controlli più copie del Terreno Solido, ciascuna di esse aumenta di uno il numero di segnalini +1/+1 messi su un permanente che controlli.
- Se due o più effetti tentano di modificare la quantità di segnalini che stanno per essere messi su un permanente che controlli, scegli tu l'ordine in cui applicare tali effetti, indipendentemente da chi controlla le fonti di tali effetti.

Toph, Maestra del Dominio della Terra

{3} {G}

Creatura Leggendaria — Alleato Guerriero Umano

2/4

Terraferma — Ogniqualvolta una terra che controlli entra, ottieni un segnalino esperienza.

Ogniqualvolta attacchi, dominio della terra X, dove X è il numero di segnalini esperienza che hai. *(Una terra bersaglio che controlli diventa una creatura 0/0 con rapidità che è ancora una terra. Metti X segnalini +1/+1 su di essa. Quando muore o viene esiliata, rimettila sul campo di battaglia TAPpata.)*

- Sei tu, il giocatore, a ricevere il segnalino esperienza, non Toph. Conservi quel segnalino anche se Toph, Maestra del Dominio della Terra muore.
- Tutti i segnalini esperienza sono identici, a prescindere da come sono stati ottenuti. Ad esempio, l'ultima abilità considera i segnalini esperienza ottenuti grazie alla prima abilità, a un'altra abilità, a un'altra copia di Toph, Maestra del Dominio della Terra e così via.

Vittoria Schiacciante

{4} {R}

Istantaneo — Lezione

La Vittoria Schiacciante infligge 5 danni a una creatura bersaglio. Ogni creatura che controlli ha travolgere e prende +X/+0 fino alla fine del turno, dove X è l'ammontare di danno in eccesso inflitto in questo modo.

- A una creatura viene inflitto danno in eccesso se le viene inflitto danno superiore al danno letale. Di solito, questo significa un danno superiore alla sua costituzione, sebbene venga preso in considerazione il danno che la creatura ha già su di sé.

Zuko, Maestro del Dominio del Fuoco
{1} {R}
Creatura Leggendaria — Alleato Nobile Umano
2/2
Attacco improvviso
Dominio del fuoco X, dove X è il numero di segnalini esperienza che hai. *(Ogniqualvolta questa creatura attacca, aggiungi X {R}. Questo mana dura fino alla fine del combattimento.)*
Ogniqualvolta lanci una magia durante il combattimento, ottieni un segnalino esperienza.

- Sei tu, il giocatore, a ricevere il segnalino esperienza, non Zuko. Conservi quel segnalino anche se Zuko, Maestro del Dominio del Fuoco muore.
- Tutti i segnalini esperienza sono identici, a prescindere da come sono stati ottenuti. Ad esempio, l'abilità di dominio del fuoco considera i segnalini esperienza ottenuti grazie all'ultima abilità, a un'altra abilità, a un'altra copia di Zuko, Maestro del Dominio del Fuoco e così via.

NOTE SPECIFICHE SULLE CARTE DELLE CONFEZIONI SCENA DI *Magic: The Gathering* | *Avatar: La leggenda di Aang*:

Dominatori della Palude
{4} {G} {G}
Creatura — Alleato Druido Umano
/
La forza e la costituzione dei Dominatori della Palude sono pari al numero di Paludi sul campo di battaglia.
Le terre che controlli sono Paludi in aggiunta ai loro altri tipi.

- Le carte terra che non si trovano sul campo di battaglia non sono influenzate dalla seconda abilità dei Dominatori della Palude.
- La seconda abilità dei Dominatori della Palude fornisce il tipo di terra Palude a ogni terra che controlli sul campo di battaglia in aggiunta ai loro altri tipi. Ogni terra che è una Palude ha l'abilità “{T}: Aggiungi {B}”. Questo effetto non modifica nient'altro di quelle terre, compresi i loro nomi, altri sottotipi, altre abilità o se sono leggendarie, base o neve.

Magic: The Gathering, Magic, Eldraine, Ixalan, Crocevia Tonante, Bloomburrow, Duskmourn e Tarkir sono proprietà di Wizards of the Coast LLC negli USA e in altri Paesi. © 2025 Wizards. Gli altri marchi sono proprietà dei rispettivi detentori.