

Note di release di *L'Eclissi di Lorwyn*

Redatte da Eric Levine

Ultima modifica: 6 gennaio 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 *L'Eclissi di Lorwyn*, con il codice dell'espansione ECL, 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*, *Magic: The Gathering | Avatar: La Leggenda di Aang*, e *L'Eclissi di Lorwyn*.

Le nuove carte Commander di *L'Eclissi di Lorwyn*, con il codice dell'espansione ECC, sono permesse nei formati Commander, Legacy e Vintage. Le ristampe con il codice dell'espansione ECC sono legali in qualsiasi formato in cui una carta con lo stesso nome sia permessa.

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

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

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

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

Nuova azione definita da parola chiave: piagare

In passato, l'oscurità di Landa Tenebrosa è stata rappresentata meccanicamente da segnalini -1/-1, e quei segnalini tornano in *L'Eclissi di Lorwyn*! Una delle principali fonti di quei segnalini in questa espansione è l'azione definita da parola chiave *piagare*, che richiede a un giocatore di mettere un certo numero di segnalini -1/-1 su una singola creatura che controlla.

Colpo Pirrico

{2} {W}

Istantaneo

Come costo addizionale per lanciare questa magia, puoi piagare 2. (*Puoi mettere due segnalini -1/-1 su una creatura che controlli.*)

Scegli uno. Se è stato pagato il costo addizionale di questa magia, invece scegli entrambi.

- Distruggi un artefatto o incantesimo bersaglio.
- Distruggi una creatura bersaglio con valore di mana pari o superiore a 3.

Tedofora dei Cunicoli

{1} {R}

Creatura — Guerriero Goblin

2/2

All'inizio del combattimento nel tuo turno, puoi piagare

1. Quando lo fai, una creatura bersaglio ha rapidità fino alla fine del turno. (*Per piagare 1, metti un segnalino -1/-1 su una creatura che controlli.*)

- Tutti i segnalini -1/-1 devono essere messi su una singola creatura. Non puoi scegliere di dividerli tra più creature.
- La creatura su cui scegli di mettere i segnalini -1/-1 non deve necessariamente avere abbastanza costituzione per sopravvivere al processo. Ad esempio, se piaghi 2, puoi scegliere di mettere i segnalini su una creatura 1/1 che controlli.
- Se non puoi mettere segnalini -1/-1 su alcuna creatura che controlli (probabilmente perché non controlli creature), non puoi scegliere di piagare.
- Una volta che hai annunciato che stai per lanciare una magia o attivare un'abilità, i giocatori non possono compiere azioni finché non hai terminato. In particolare, gli avversari non possono tentare di distruggere o in altro modo rimuovere le tue creature per impedirti di piagare come parte del pagamento del costo di quella magia o abilità.

Alcune note generali sui segnalini -1/-1:

- Se una creatura ha dei segnalini +1/+1 e dei segnalini -1/-1, le azioni di stato rimuovono lo stesso numero di entrambi in modo che ne rimanga un solo tipo su di essa. Ad esempio, se una creatura ha tre segnalini +1/+1 e riceve due segnalini -1/-1, le azioni di stato rimuovono due segnalini di ciascun tipo, lasciando la creatura con un solo segnalino +1/+1.
- Se una creatura che ha segnalini +1/+1 riceve abbastanza segnalini -1/-1 da essere distrutta per danno letale o essere messa nel cimitero del suo proprietario perché ha costituzione pari o inferiore a 0, gli effetti che si riferiscono ai segnalini su quella creatura quando è morta considereranno tutti i segnalini +1/+1 e -1/-1.

Nuova parola per definire un'abilità: iridescenza

D'altro canto, Lorwyn è un piano colorato e radioso. Perciò molte carte hanno abilità che considerano il numero di colori tra i permanenti che controlli; queste abilità sono precedute dalla parola per definire un'abilità *iridescenza*.

Brillassalitore
{4} {U} {U}
Creatura — Elementale
3/3
Volare
Iridescenza — Quando questa creatura entra, pesca carte pari al numero di colori tra i permanenti che controlli.

Sfondatore Prismatico
{4} {G} {G}
Creatura — Elementale
6/6
Travolgere
Iridescenza — Quando questa creatura entra, fino a X creature bersaglio che controlli prendono +X/+X fino alla fine del turno, dove X è il numero di colori tra i permanenti che controlli.

- I colori sono bianco, blu, nero, rosso e verde. Incolore non è un colore.
- Le terre normalmente sono permanenti incolore, anche se vengono TAPpate per attingere mana di un determinato colore.

Riproposizione di una meccanica: carte bifronte che si trasformano

La natura trasformativa di Lorwyn (o è Landa Tenebrosa?) influenza i suoi abitanti oltre che il piano stesso. Con questo in mente, questa espansione include alcune carte bifronte che si trasformano e che rappresentano questo tipo di cambiamento.

Oko, Vassallo di Lorwyn

{2} {U}

Planeswalker Leggendaro — Oko

3

All'inizio della tua prima fase principale, puoi pagare

{G}. Se lo fai, trasforma Oko.

+2: Fino a una creatura bersaglio ha tutti i tipi di creatura. *(Questo effetto non ha termine.)*

+1: Una creatura bersaglio prende -2/-0 fino al tuo prossimo turno.

//

Oko, Erede di Landa Tenebrosa

Planeswalker Leggendaro — Oko

All'inizio della tua prima fase principale, puoi pagare

{U}. Se lo fai, trasforma Oko.

-1: Macina tre carte. Puoi aggiungere alla tua mano una carta permanente scelta tra esse.

-3: Crea due pedine creatura Alce 3/3 verdi.

-6: Scegli un tipo di creatura. Ottieni un emblema con "Le creature che controlli del tipo scelto prendono +3/+3 e hanno cautela e anti-malocchio".

- 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 uscita 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.
- Il lato posteriore di una carta bifrante che si trasforma di solito ha un indicatore di colore che definisce appunto il suo colore.
- Nella variante Commander, l'identità di colore di una carta bifrante è determinata dai costi di mana e dai simboli di mana nel testo delle regole di entrambi i lati combinati. Se uno dei due lati ha un indicatore di colore o un tipo di terra base, questi ultimi vengono a loro volta considerati. Ad esempio, l'identità di colore di Oko, Vassallo di Lorwyn è verde e blu, poiché il suo lato frontale è blu, il testo delle regole contiene un simbolo di mana verde e il suo lato posteriore ha un indicatore di colore verde e un simbolo di mana blu nel testo delle regole.
- Una carta bifrante che si trasforma entra con il lato frontale a faccia in su, a meno che una magia o un'abilità non richieda di metterla sul campo di battaglia trasformata o ti permetta di lanciarla 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 affatto.
- Una pedina che viene creata come copia di un permanente che si trasforma o di una carta bifrante che si trasforma in un'altra zona è una pedina che si trasforma. Avrà sia il lato frontale, sia il lato posteriore di qualsiasi oggetto essa copi. Se copia un permanente che si trasforma il cui lato posteriore è a faccia in su, la pedina entrerà con il suo lato posteriore a faccia in su. Se indicato, può trasformarsi.

Riproposizione di abilità definita da parola chiave: apparire

L'abilità definita da parola chiave *apparire*, vista per la prima volta nell'espansione originale di *Lorwyn*, compare su alcuni Elementali con abilità "entra" e permette ai giocatori di lanciare quegli Elementali per un costo alternativo (di solito inferiore). In cambio, quell'Elementale viene sacrificato quando entra.

Catarsi

{4} {R/W} {R/W}

Creatura — Incarnazione Elementale

3/4

Quando questa creatura entra, se è stato speso {W} {W} per lanciarla, crea due pedine creatura Kithkin 1/1 verdi e bianche.

Quando questa creatura entra, se è stato speso {R} {R} per lanciarla, le creature che controlli prendono +1/+1 e hanno rapidità fino alla fine del turno.

Apparire {R/W} {R/W} (*Puoi lanciare questa magia pagando il suo costo di apparire. Se lo fai, viene sacrificata quando entra.*)

- 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 apparire), 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.
- Se paghi il costo di apparire, puoi far risolvere l'abilità innescata o le abilità innescate della creatura prima dell'abilità innescata apparire. Puoi lanciare magie dopo che quell'abilità si è risolta, ma prima di dover sacrificare la creatura.

Riproposizione di abilità definita da parola chiave: cangiante

Anche l'abilità definita da parola chiave *cangiante* è apparsa nell'espansione originale di *Lorwyn*. Una carta creatura o affine con cangiante ha tutti i tipi di creatura.

Cangiante Mascellare

{2} {G}

Creatura — Polimorfo

1/2

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

Quando questa creatura entra, distruggi fino a un artefatto o incantesimo bersaglio.

Inversione Indicibile

{1} {B}

Istantaneo Affine — Polimorfo

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

Una creatura bersaglio prende +3/-3 e perde tutti i tipi di creatura fino alla fine del turno.

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

Riproposizione del tipo di carta: Affine

Il tipo di carta *affine* compare sulle carte non creatura e consente a quelle carte di avere tipi di creatura. Ogni carta affine ha un altro tipo di carta, e lanciare e risolvere una carta affine segue le regole per lanciare e risolvere una carta dell'altro tipo di carta.

Scambio di Culla
 {2} {W}
 Istantaneo Affine — Polimorfo
 Cangiante (*Questa carta ha tutti i tipi di creatura.*)
 Esilia una creatura bersaglio. Il suo controllore crea una pedina creatura Polimorfo 1/1 incolore con cangiante.

Occhi di Morcant
 {1} {G}
 Incantesimo Affine — Elfo
 All'inizio del tuo mantenimento, sorveglia 1. (*Guarda la prima carta del tuo grimorio. Puoi metterla nel tuo cimitero.*)
 {4} {G} {G}, Sacrifica questo incantesimo: Crea X pedine creatura Elfo 2/2 nere e verdi, dove X è il numero di carte Elfo nel tuo cimitero. Attiva solo come una stregoneria.

- Affine è un tipo di carta che consente alle carte non creatura di avere tipi di creatura. Ad esempio, Occhi di Morcant è un Elfo (sebbene non sia una creatura) mentre è sul campo di battaglia ed è una carta Elfo (sebbene non sia una carta creatura) nelle zone diverse dal campo di battaglia.
- Anche se compare solo su carte che hanno già altri tipi di carta, affine è un tipo di carta e verrà contato dagli effetti che si riferiscono al numero di tipi di carta tra le carte presenti in una zona.
- Alcune carte più vecchie sono state originariamente stampate con il tipo di carta "tribale". Quel tipo di carta è stato sostituito da "affine". Questo cambiamento non influisce sul funzionamento di queste carte durante il gioco.

Riproposizione di abilità definita da parola chiave: convocazione

Le magie con *convocazione* ti permettono di TAPpare le creature STAPpate che controlli per pagarle. Ogni creatura che TAPpi corrisponde al pagamento di un mana del colore di quella creatura o di un mana generico.

Reazione Protettiva

{2} {W}

Istantaneo

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

Distruggi una creatura attaccante o bloccante bersaglio.

Crescendo Armonizzato

{4} {U} {U}

Istantaneo

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

Scegli un tipo di creatura. Pesca una carta per ogni permanente che controlli del tipo scelto.

- Per convocare una magia, puoi TAPpare qualsiasi creatura STAPpata che controlli, anche una che non controlli ininterrottamente dall'inizio del tuo ultimo turno.
- TAPpare una creatura STAPpata che sta attaccando o bloccando per convocare una magia non impedirà a quella creatura di attaccare o bloccare.
- Quando calcoli il costo totale di una magia, includi eventuali costi alternativi, costi addizionali o qualsiasi altro fattore che aumenti o diminuisca il costo per lanciare la magia. Convocazione si applica dopo che è stato calcolato il costo totale. Convocazione non cambia il costo di mana o il valore di mana di una magia.
- Se una creatura che controlli ha un'abilità di mana con {T} nel costo, attivare quell'abilità mentre lanci una magia con convocazione farà in modo che la creatura sia TAPpata prima che tu paghi i costi della magia. Non potrai TAPparla di nuovo per utilizzare convocazione. Analogamente, se sacrifichi una creatura per attivare un'abilità di mana mentre lanci una magia con convocazione, quella creatura non sarà sul campo di battaglia quando paghi i costi della magia, perciò non potrai TAPparla per utilizzare convocazione.

Riproposizione di un'azione definita da parola chiave: ammirare

L'azione definita da parola chiave *ammirare* è stata introdotta per la prima volta in *Tarkir: La Dracotempesta*. In questa espansione, le magie e le abilità ti chiederanno di “ammirare un [sottotipo]”. Per farlo, scegli un permanente di quel tipo che controlli o rivela una carta di quel tipo dalla tua mano.

Mentore della Branchiargentata

{1}{U}

Creatura — Mago Tritone

2/1

Come costo addizionale per lanciare questa magia, ammira un Tritone o paga {2}. *(Per ammirare un Tritone, scegli un Tritone che controlli o rivela una carta Tritone dalla tua mano.)*

Quando questa creatura entra, crea una pedina creatura Tritone 1/1 bianca e blu.

Campioni dei Perfetti

{3}{G}

Creatura — Guerriero Elfo

6/6

Come costo addizionale per lanciare questa magia, ammira un Elfo ed esilialo. *(Esilia un Elfo che controlli o una carta Elfo dalla tua mano.)*

Ogniquale volta lanci una magia creatura, pesca una carta.

Quando questa creatura lascia il campo di battaglia, fai tornare la carta esiliata in mano al suo proprietario.

- Se un effetto si riferisce a una “carta [sottotipo]”, si riferisce solo a una carta con quel sottotipo. Ad esempio, la Risposta di Gola Elendra crea una pedina Spiritello e ha un’illustrazione con uno Spiritello, ma non è una carta Spiritello.
- Se il costo per lanciare una magia include rivelare una carta, quella carta rimane rivelata da quando la magia è stata annunciata a quando lascia la pila.
- Se una carta nella tua mano è già rivelata (forse perché è stata rivelata per pagare un costo di una magia che è ancora in pila o a causa dell’effetto di una carta come Telepatia), puoi rivelarla di nuovo per pagare il costo di un’altra magia o abilità che ti chiede di rivelare una carta dalla tua mano.

NOTE SPECIFICHE SULLE CARTE DELL’ESPANSIONE PRINCIPALE DI L’ECLISSI DI LORWYN

Ajani, Accompagnatore Forestiero

{1}{W}{W}

Planeswalker Leggendario — Ajani

3

+1: Crea una pedina creatura Kithkin 1/1 verde e bianca.

–2: Ajani infligge 4 danni a una creatura TAPpata bersaglio.

–8: Guarda le prime X carte del tuo grimorio, dove X sono i tuoi punti vita. Puoi mettere sul campo di battaglia un qualsiasi numero di carte permanente non terra con valore di mana pari o inferiore a 3 scelte tra esse. Poi rimescola.

- Se una carta in un grimorio ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0 ai fini della determinazione del suo valore di mana.
- Se un'Aura viene messa sul campo di battaglia senza essere lanciata, il futuro controllore dell'Aura sceglie cosa incanterà mentre essa entra nel campo di battaglia. Un'Aura messa sul campo di battaglia, in questo modo, non bersaglia niente (quindi potrebbe essere assegnata a un permanente con anti-malocchio di un avversario, 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 nella sua zona attuale.
- Un'Aura che viene messa sul campo di battaglia, in questo modo, non può incantare nient'altro che venga messo sul campo di battaglia allo stesso tempo.

Alimentare la Fiamma Interiore

{3} {R}

Stregoneria Affine — Elementale

Crea una pedina che è una copia di una creatura bersaglio che controlli, tranne che ha rapidità e “All’inizio della sottofase finale, sacrifica questa pedina”.

Flashback—{1} {R}, Ammira tre Elementali. *(Puoi lanciare questa carta dal tuo cimitero pagando il suo costo di flashback. Poi esiliala. Per ammirare un Elementale, scegli un Elementale che controlli o rivela una carta Elementale dalla tua mano.)*

- A parte le eccezioni indicate, la pedina creata da Alimentare la Fiamma Interiore copia esattamente ciò che è stampato sulla creatura originale e nulla di più (a meno che quella creatura non stia copiando qualcos'altro o sia una pedina; vedi sotto). Non copia se quella creatura è TAPpata o STAPpata, se ha dei segnalini, se ha Aure o Equipaggiamenti assegnati, né qualsiasi effetto non di copia che abbia modificato la sua forza, la sua costituzione, i suoi tipi, il suo colore e così via.
- Se la creatura copiata ha {X} nel costo di mana, X è considerato 0.
- Se la creatura copiata è una pedina, 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 stava copiando qualcos'altro, allora la pedina entra come ciò che quella 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 copiata.
- “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.
- 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.
- 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.

- Per ammirare tre Elementali, puoi rivelare tre carte Elementale dalla tua mano, scegliere tre Elementali che controlli sul campo di battaglia oppure rivelare e scegliere qualsiasi combinazione che arrivi a tre. Non puoi ammirare lo stesso oggetto più di una volta per pagare questo costo.

Ambiguità

{4} {U/B} {U/B}

Creatura — Incarnazione Elementale

5/5

Quando questa creatura entra, se è stato speso {U} {U} per lanciarla, fai tornare fino a un altro permanente non terra bersaglio in mano al suo proprietario.

Quando questa creatura entra, se è stato speso {B} {B} per lanciarla, un avversario bersaglio rivela la sua mano. Scegli una carta non terra da quella mano. Quel giocatore scarta quella carta.

Apparire {U/B} {U/B}

- La prima e la seconda abilità di Ambiguità verificano il mana speso per pagare il suo costo totale, non solo il mana speso per pagare i simboli di mana ibrido nel suo costo.
- La prima e la seconda abilità di Ambiguità controllano se sono stati spesi almeno due mana dei colori appropriati per pagare il costo di Ambiguità. Non ha importanza se sono stati spesi più di due mana di quel colore; l'effetto non viene moltiplicato.
- Se questa magia viene copiata, la copia non sarà stata pagata con alcun colore di mana, indipendentemente dai colori spesi per la magia originale.

Anemoa, Matricola Eloquente

{W/B} {W/B}

Creatura Leggendaria — Bardo Uccello

1/1

Volare, attacco improvviso, legame vitale

Quando Anemoa entra, fino a un'altra creatura bersaglio perde tutte le abilità. Metti un segnalino volare, un segnalino attacco improvviso e un segnalino legame vitale su quella creatura.

- L'effetto dell'ultima abilità di Anemoa che fa perdere tutte le abilità alla creatura bersaglio dura a tempo indeterminato. Non termina nella sottofase di cancellazione o quando Anemoa lascia il campo di battaglia.
- Se la creatura influenzata guadagna un'abilità dopo che l'ultima abilità di Anemoa si è risolta, manterrà quell'abilità.

Apripista degli Spuntoni

{3} {G}

Creatura — Cavaliere Kithkin

3/5

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

Se un'altra creatura è entrata nel campo di battaglia sotto il tuo controllo in questo turno, questa creatura prende +2/+0.

- Una volta che una creatura con forza pari o superiore a 3 ha bloccato l'Apripista degli Spuntoni, cambiare la forza della creatura bloccante non renderà non bloccata l'Apripista degli Spuntoni.

Arrosto Starnazzante

{3} {R}

Creatura — Elementale

*/4

Doppio attacco

Iridescenza — La forza dell'Arrosto Starnazzante è pari al numero di colori tra i permanenti che controlli.

- L'abilità che definisce la forza dell'Arrosto Starnazzante si applica in tutte le zone, non solo sul campo di battaglia.

Assaggiatore di Merci

{2} {B}

Creatura — Warlock Goblin

3/2

Quando questa creatura entra, un avversario bersaglio rivela X carte dalla sua mano, dove X è il numero di Goblin che controlli. Scegli una di quelle carte. Quel giocatore la esilia. Se una carta istantaneo o stregoneria è stata esiliata in questo modo, puoi lanciarla fintanto che controlli questa creatura e puoi spendere mana di qualsiasi tipo per lanciare quella magia.

- Il valore di X viene determinato solo una volta, mentre si risolve l'abilità dell'Assaggiatore di Merci.
- Paghi tutti i costi e segui tutte le regole sulla tempistica per le carte lanciate in questo modo. Ad esempio, se la carta esiliata è una carta stregoneria, puoi lanciarla solo durante la tua fase principale mentre la pila è vuota.

Assaltatrice di Boldwyr

{3} {R} {R}

Creatura — Guerriero Gigante

2/5

Doppio attacco

Gli altri Giganti che controlli hanno doppio attacco.

- Se una creatura perde doppio attacco dopo aver assegnato danno nella sottofase di danno da combattimento per attacco improvviso (per esempio, perché l'Assaltatrice di Boldwyr ha lasciato il campo di battaglia), quella creatura non assegnerà danno nella sottofase di danno da combattimento normale.

Asserire la Perfezione

{1} {G}

Stregoneria

Una creatura bersaglio che controlli prende +1/+0 fino alla fine del turno. Infligge danno pari alla sua forza a fino a una creatura bersaglio controllata da un avversario.

- Se uno dei bersagli è un bersaglio illegale mentre Asserire la Perfezione tenta di risolversi, la creatura che controlli non infliggerà danno.

Attacco Mite

{2} {R}

Incantesimo

{1} {R}: Puoi mettere sul campo di battaglia una carta creatura con la somma di forza e costituzione pari o inferiore a 5 dalla tua mano. Quella creatura ha rapidità. All'inizio della prossima sottofase finale, sacrifica quella creatura.

- Sacrifichi la creatura solo se ancora la controlli. Se quella creatura ha lasciato il campo di battaglia, anche se vi ha fatto ritorno, non la sacrifichi.

Bacherozza, Matriarca Illustre

{2} {B}

Creatura Leggendaria — Warlock Goblin

2/1

Minacciare

Ogniquale volta questa creatura entra o si trasforma in Bacherozza, Matriarca Illustre, riprendi in mano fino a una carta Goblin bersaglio dal tuo cimitero.

All'inizio della tua prima fase principale, puoi pagare {R}. Se lo fai, trasforma Bacherozza.

//

Bacherozza, Zietta Famigerata

Creatura Leggendaria — Guerriero Goblin

2/1

Minacciare

Ogniquale volta Bacherozza attacca, puoi pagare 1. Se lo fai, crea una pedina TAPPata e attaccante che è una copia della creatura piagata, tranne che ha "All'inizio della sottofase finale, sacrifica questa pedina".

All'inizio della tua prima fase principale, puoi pagare {B}. Se lo fai, trasforma Bacherozza.

- Se la costituzione di una creatura viene ridotta a 0 mentre piaghi durante la risoluzione della seconda abilità di Bacherozza, Zietta Famigerata, quella creatura non morirà fino a quando l'abilità non avrà finito di risolversi. Lo stesso vale se il segnalino -1/-1 rende letali i danni già presenti su quella creatura.
- A parte l'eccezione indicata, la pedina creata dalla seconda abilità di Bacherozza, Zietta Famigerata copia esattamente ciò che è stampato sulla creatura originale e nulla di più (a meno che quella creatura non stia copiando qualcos'altro o sia una pedina; vedi sotto). Non copia se quella creatura è TAPpata o STAPpata, se ha dei segnalini, se ha Aure o Equipaggiamenti assegnati, né qualsiasi effetto non di copia che abbia modificato la sua forza, la sua costituzione, i suoi tipi, il suo colore e così via.
- Se la creatura copiata ha {X} nel costo di mana, X è considerato 0.
- Se la creatura copiata è una pedina, la pedina che viene creata copia le caratteristiche originali di quella pedina come descritte dall'effetto che l'ha creata, con l'eccezione indicata.
- Se la creatura copiata sta copiando qualcos'altro, allora la pedina entra come ciò che quella creatura ha copiato, con l'eccezione indicata.
- Eventuali abilità "entra" della creatura copiata si innescheranno quando la pedina entra. Funzionerà anche ogni abilità "mentre [questa creatura] entra" o "[questa creatura] entra con" della creatura copiata.

Bocciolegame

{1}{U}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura

Quando quest'Aura entra, TAPpa la creatura incantata.

La creatura incantata non può essere STAPpata e non si possono mettere segnalini su di essa.

- L'effetto dell'ultima abilità del Bocciolegame non rimuove i segnalini che sono già sulla creatura incantata.
- Se il costo di un'abilità o un costo aggiuntivo di una magia richiede di STAPpare o che vengano messi segnalini su una creatura incantata con il Bocciolegame, quel costo non può essere pagato. Se una magia o un'abilità in fase di risoluzione dice che un giocatore può STAPpare o mettere segnalini su quella creatura, quel giocatore non potrà scegliere di farlo.
- Se un effetto di sostituzione permette a un giocatore di modificare o sostituire un evento STAPpando o mettendo segnalini su una creatura incantata con il Bocciolegame, quel giocatore può applicare quell'effetto di sostituzione, ma non otterrà segnalini. Se l'evento originale viene interamente sostituito, l'evento originale non avverrà.
- Il danno da una fonte con avvizzire o infettare non ha effetto su una creatura incantata con il Bocciolegame. Nessun segnalino -1/-1 viene messo su di essa e non ha alcun danno. Il danno viene comunque inflitto ai fini degli effetti che considerano il danno, come ad esempio legame vitale.

Brace Ardente

{1}{U/R}{U/R}

Creatura — Stregone Elementale

3/2

Quando questa creatura entra e ogniqualevolta lanci una magia con valore di mana pari o superiore a 4, puoi scartare una carta. Se lo fai, pesca una carta.

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

Bre del Clan Fortebraccio

{2} {R} {W}

Creatura Leggendaria — Guerriero Gigante

4/4

{1} {W}, {T}: Un'altra creatura bersaglio che controlli ha volare e legame vitale fino alla fine del turno. All'inizio della tua sottofase finale, se hai guadagnato punti vita in questo turno, 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 valore di mana della magia è pari o inferiore ai punti vita che hai guadagnato in questo turno. Altrimenti, aggiungila alla tua mano.

- L'ultima abilità di Bre verifica se hai guadagnato punti vita in questo turno, mentre inizia la tua sottofase finale. Se non è così, l'abilità non si innescherà. Guadagnare punti vita durante la tua sottofase finale non farà innescare l'abilità.
- Se scegli di lanciare la carta esiliata, lo fai mentre l'ultima abilità di Bre si sta risolvendo ed è ancora in pila. Non puoi attendere di lanciarla più avanti nel turno. Le restrizioni temporali basate sul tipo di carta vengono ignorate.
- Dato che stai utilizzando un costo alternativo per lanciare la magia, non puoi pagare nessun altro costo alternativo. Puoi comunque pagare i costi aggiuntivi, come i costi di potenziamento. Se la carta ha dei costi aggiuntivi obbligatori, devi pagarli.
- Se la magia che lanci ha {X} nel costo di mana, devi scegliere 0 come valore di X quando la lanci senza pagare il suo costo di mana.

Brigida, Cuore del Clachan

{2} {W}

Creatura Leggendaria — Guerriero Kithkin

3/2

Ogniqualevolta questa creatura entra o si trasforma in Brigida, Cuore del Clachan, crea una pedina creatura Kithkin 1/1 verde e bianca.

All'inizio della tua prima fase principale, puoi pagare {G}. Se lo fai, trasforma Brigida.

//

Brigida, Mente del Doun

Creatura Leggendaria — Soldato Kithkin

3/2

{T}: Aggiungi X {G} o X {W}, dove X è il numero delle altre creature che controlli.

All'inizio della tua prima fase principale, puoi pagare {W}. Se lo fai, trasforma Brigida.

- La prima abilità di Brigida, Mente del Doun è un'abilità di mana. Non usa la pila e ad essa non è possibile rispondere.

Brina Pungente

{6} {U}

Istantaneo

Iridescenza — Questa magia costa {1} in meno per essere lanciata per ogni colore tra i permanenti che controlli.

TAPpa fino a due creature bersaglio. Metti un segnalino stordimento su ciascuna di esse. *(Se un permanente con un segnalino stordimento sta per essere STAPpato, rimuovi invece un segnalino stordimento da esso.)*

Pesca una carta.

- Se tutte le creature bersaglio sono bersagli illegali mentre la Brina Pungente tenta di risolversi, non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non pescherai alcuna carta.

Brinifono di Tanufel

{3} {U}

Creatura — Mago Elementale

2/4

Ogniqualevolta lanci una magia con valore di mana pari o superiore a 4, pesca una carta.

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

Brulicante Brillante

{4} {B}

Creatura — Elementale

3/5

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

Iridescenza — Quando questa creatura entra, ogni avversario perde X punti vita e tu guadagni X punti vita, dove X è il numero di colori tra i permanenti che controlli.

- Il valore di X viene calcolato solo una volta, mentre si risolve l'ultima abilità del Brulicante Brillante.

Caduta Gigante

{1} {R}

Istantaneo

Scegli uno —

- Una creatura bersaglio che controlli infligge danno pari alla sua forza a una creatura bersaglio controllata da un avversario.
- Distruggi un artefatto bersaglio.

- Se viene scelto il primo modo e uno dei bersagli è un bersaglio illegale mentre la Caduta Gigante tenta di risolversi, la creatura che controlli non infliggerà danno.

Campione dei Bizzarri

{3} {B}

Creatura — Berserker Goblin

5/5

Come costo addizionale per lanciare questa magia, ammira un Goblin ed esilialo. (*Esilia un Goblin che controlli o una carta Goblin dalla tua mano.*)

Paga 1 punto vita, Piaga 2: Un avversario bersaglio piaga

2. Attiva solo come una stregoneria.

Quando questa creatura lascia il campo di battaglia, fai tornare la carta esiliata in mano al suo proprietario.

- Se il Campione dei Bizzarri viene neutralizzato o non si risolve in altro modo, la carta che ha ammirato rimane in esilio a tempo indeterminato.

Campione del Clachan

{3} {W}

Creatura — Cavaliere Kithkin

4/5

Lampo

Come costo addizionale per lanciare questa magia, ammira un Kithkin ed esilialo. (*Esilia un Kithkin che controlli o una carta Kithkin dalla tua mano.*)

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

Quando questa creatura lascia il campo di battaglia, fai tornare la carta esiliata in mano al suo proprietario.

- Se il Campione del Clachan viene neutralizzato o non si risolve in altro modo, la carta che ha ammirato rimane in esilio a tempo indeterminato.

Campione del Sentiero

{3} {R}

Creatura — Stregone Elementale

7/3

Come costo addizionale per lanciare questa magia, ammira un Elementale ed esilialo. (*Esilia un Elementale che controlli o una carta Elementale dalla tua mano.*)

Ogniquale volta un altro Elementale che controlli entra, infligge danno pari alla sua forza a ogni avversario.

Quando questa creatura lascia il campo di battaglia, fai tornare la carta esiliata in mano al suo proprietario.

- Se il Campione del Sentiero viene neutralizzato o non si risolve in altro modo, la carta che hai ammirato rimane in esilio a tempo indeterminato.

- Se entra un Elementale che controlli e che non è una creatura (probabilmente perché è un permanente affine con il sottotipo Elementale), la seconda abilità del Campione del Sentiero si innesca comunque. Se quell'Elementale non è ancora una creatura quando l'abilità si risolve, l'abilità non infliggerà alcun danno.
- Se l'Elementale che ha fatto innescare la seconda abilità del Campione del Sentiero non è più sul campo di battaglia quando quell'abilità si risolve, considera la forza che quell'Elementale aveva quando ha lasciato il campo di battaglia per determinare quanto danno viene inflitto.

Campioni del Banco

{3} {U}

Creatura — Soldato Tritone

4/6

Come costo addizionale per lanciare questa magia, ammira un Tritone ed esilialo. (*Esilia un Tritone che controlli o una carta Tritone dalla tua mano.*)

Ogniquale volta questa creatura entra o viene TAPPata, TAPPa fino a una creatura bersaglio e metti un segnalino stordimento su di essa.

Quando questa creatura lascia il campo di battaglia, fai tornare la carta esiliata in mano al suo proprietario.

- Se i Campioni del Banco vengono neutralizzati o non si risolvono in altro modo, la carta che ha ammirato rimane in esilio a tempo indeterminato.
- Uno o più segnalini stordimento su un permanente creano un solo effetto di sostituzione che impedisce al permanente di STAPPare. Quell'effetto è "Se un permanente con un segnalino stordimento sta per essere STAPPato, rimuovi invece un segnalino stordimento da esso".

Campioni dei Perfetti

{3} {G}

Creatura — Guerriero Elfo

6/6

Come costo addizionale per lanciare questa magia, ammira un Elfo ed esilialo. (*Esilia un Elfo che controlli o una carta Elfo dalla tua mano.*)

Ogniquale volta lanci una magia creatura, pesca una carta.

Quando questa creatura lascia il campo di battaglia, fai tornare la carta esiliata in mano al suo proprietario.

- Se il Campione dei Perfetti viene neutralizzato o non si risolve in altro modo, la carta che ha ammirato rimane in esilio a tempo indeterminato.

Cangiante Rovente

{2} {R}

Creatura — Polimorfo

3/2

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

Quando questa creatura muore, esilia la prima carta del tuo grimorio. Fino alla fine del tuo prossimo turno, puoi giocare quella carta.

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

Carica della Trama dei Pensieri

{1} {G}

Istantaneo

Una creatura bersaglio prende +3/+3 fino alla fine del turno. Se una creatura è entrata nel campo di battaglia sotto il tuo controllo in questo turno, pesca una carta.

- Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale mentre la Carica della Trama dei Pensieri tenta di risolversi, non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non pescherai alcuna carta.

Catarsi

{4} {R/W} {R/W}

Creatura — Incarnazione Elementale

3/4

Quando questa creatura entra, se è stato speso {W} {W} per lanciarla, crea due pedine creatura Kithkin 1/1 verdi e bianche.

Quando questa creatura entra, se è stato speso {R} {R} per lanciarla, le creature che controlli prendono +1/+1 e hanno rapidità fino alla fine del turno.

Apparire {R/W} {R/W} *(Puoi lanciare questa magia pagando il suo costo di apparire. Se lo fai, viene sacrificata quando entra.)*

- La prima e la seconda abilità di Catarsi verificano il mana speso per pagare il suo costo totale, non solo il mana speso per pagare i simboli di mana ibrido nel suo costo.
- La prima e la seconda abilità di Catarsi controllano se sono stati spesi almeno due mana dei colori appropriati per pagare il costo di Catarsi. Non ha importanza se sono stati spesi più di due mana di quel colore; l'effetto non viene moltiplicato.
- Se questa magia viene copiata, la copia non sarà stata pagata con alcun colore di mana, indipendentemente dai colori spesi per la magia originale.

Cavalleria Salvaincanti

{3} {G}

Creatura — Guerriero Elfo

4/4

Questa creatura non può essere bloccata da più di una creatura.

{5}: Un Elfo bersaglio che controlli prende +2/+2 fino alla fine del turno.

- Se la Cavalleria Salvaincanti guadagna minacciare e ha ancora la sua prima abilità, non può essere bloccata.

Cenerina, Riaccesa

{1} {R}

Creatura Leggendaria — Stregone Elementale

1/3

Ogniqualevolta questa creatura entra o si trasforma in Cenerina, Riaccesa, puoi scartare una carta. Se lo fai, pesca una carta.

All'inizio della tua prima fase principale, puoi pagare {U}. Se lo fai, trasforma Cenerina.

//

Cenerina, Vincolata dalla Brina

Creatura Leggendaria — Mago Elementale

1/3

Ogniqualevolta questa creatura si trasforma in Cenerina, Vincolata dalla Brina e all'inizio della tua prima fase principale, aggiungi due mana di un qualsiasi colore. Spendi questo mana solo per lanciare magie con valore di mana pari o superiore a 4.

All'inizio della tua prima fase principale, puoi pagare {R}. Se lo fai, trasforma Cenerina.

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

Cercatore Brilla Anima

{R}

Creatura — Stregone Elementale

2/1

Come costo addizionale per lanciare questa magia, ammira un Elementale o paga {2}. (*Per ammirare un Elementale, scegli un Elementale che controlli o rivela una carta Elementale dalla tua mano.*)

{R}: Una creatura bersaglio che controlli ha travolgere fino alla fine del turno. Se è la terza volta che questa abilità si è risolta in questo turno, aggiungi {R} {R} {R} {R}.

- Aggiungi {R} {R} {R} {R} solo la terza volta che si risolve l'ultima abilità del Cercatore Brilla Anima in un turno. Non otterrai mana bonus la quarta volta nello stesso turno, la quinta, la sesta e così via.
 - Poiché ha un bersaglio, l'ultima abilità del Cercatore Brilla Anima non è un'abilità di mana. Usa la pila e ad essa è possibile rispondere.
-

Collana di Brinifuoco

{1} {U}

Artefatto

Mentre questo artefatto entra, scegli un tipo di creatura.

Ogniqualevolta un permanente che controlli del tipo scelto

entra, metti un segnalino carica su questo artefatto.

{T}, Rimuovi tre segnalini carica da questo artefatto:

Quando lanci la tua prossima magia istantaneo o

stregoneria in questo turno, copiala. Puoi scegliere nuovi

bersagli per la copia.

- Se la magia ha dei bersagli, la copia avrà gli stessi bersagli a meno che tu non ne scelga altri. Puoi cambiare un qualsiasi numero di bersagli, anche tutti o nessuno di essi. I nuovi bersagli devono essere legali.
- Se la magia copiata è modale (cioè, dice “Scegli uno —” o simile), la copia avrà lo stesso modo o gli stessi modi. Non puoi scegliere altri modi.
- Se la magia copiata divide il danno o distribuisce segnalini tra un numero di bersagli, la divisione e il numero di bersagli non possono essere cambiati. Se scegli nuovi bersagli, devi scegliere lo stesso numero di bersagli.
- 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 la copia. 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.
- La copia viene creata in pila, quindi non viene “lanciata”. Le abilità che si innescano quando un giocatore lancia una magia (come l’abilità innescata di cospirare che crea una copia della magia) non si innescheranno.

Collezionista di Kithkin

{6} {W}

Creatura — Elementale

3/3

Iridescenza — Quando questa creatura entra, crea X pedine creatura Kithkin 1/1 verdi e bianche, dove X è il numero di colori tra i permanenti che controlli.

TAPpa tre creature STAPpate che controlli: Questa creatura prende +3/+0 e ha volare fino alla fine del turno.

- Il valore di X viene calcolato solo una volta, mentre si risolve la prima abilità del Collezionista di Kithkin.
-

Comando di Bacherozza

{3}{B}{R}

Stregoneria Affine — Goblin

Scegli due —

- Crea una pedina che è una copia di un Goblin bersaglio che controlli.
- Le creature controllate da un giocatore bersaglio prendono +1/+1 e hanno rapidità fino alla fine del turno.
- Distruggi un artefatto o creatura bersaglio.
- Un giocatore bersaglio macina cinque carte, poi aggiunge alla sua mano ogni carta Goblin macinata in questo modo.

- La pedina creata dal primo modo del Comando di Bacherozza copia esattamente ciò che è stampato sul permanente originale e nulla di più (a meno che quel permanente non stia copiando qualcos'altro o sia una pedina; vedi sotto). Non copia se quel permanente è TAPpato o STAPpato, se ha dei segnalini, 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 il permanente copiato ha {X} nel costo di mana, X è considerato 0.
- Se il permanente copiato è una pedina, la pedina creata copia le caratteristiche originali di quella pedina come descritte dall'effetto che l'ha creata.
- Se il permanente copiato sta copiando qualcos'altro, allora la pedina entra come ciò che il permanente ha copiato.
- Eventuali abilità "entra" del permanente copiato si innescheranno quando la pedina entra. Funzionerà anche ogni abilità "mentre [questo permanente] entra" o "[questo permanente] entra con" del permanente copiato.
- Se tutti i bersagli del Comando di Bacherozza sono illegali mentre tenta di risolversi, non avrà alcun effetto. Se almeno un bersaglio è ancora legale, si risolverà e genererà quanti più effetti possibile.

Comando di Brigida

{1}{G}{W}

Stregoneria Affine — Kithkin

Scegli due —

- Crea una pedina che è una copia di un Kithkin bersaglio che controlli.
- Un giocatore bersaglio crea una pedina creatura Kithkin 1/1 verde e bianca.
- Una creatura bersaglio che controlli prende +3/+3 fino alla fine del turno.
- Una creatura bersaglio che controlli lotta con una creatura bersaglio controllata da un avversario.

- La pedina creata dal primo modo del Comando di Brigida copia esattamente ciò che è stampato sul permanente originale e nulla di più (a meno che quel permanente non stia copiando qualcos'altro o sia una pedina; vedi sotto). Non copia se quel permanente è TAPpato o STAPpato, se ha dei segnalini, 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 il permanente copiato ha {X} nel costo di mana, X è considerato 0.

- Se il permanente copiato è una pedina, la pedina creata copia le caratteristiche originali di quella pedina come descritte dall'effetto che l'ha creata.
- Se il permanente copiato sta copiando qualcos'altro, allora la pedina entra come ciò che il permanente ha copiato.
- Eventuali abilità "entra" del permanente copiato si innescheranno quando la pedina entra. Funzionerà anche ogni abilità "mentre [questo permanente] entra" o "[questo permanente] entra con" del permanente copiato.
- Se tutti i bersagli del Comando di Brigida sono illegali mentre tenta di risolversi, non avrà alcun effetto. Se almeno un bersaglio è ancora legale, si risolverà e genererà quanti più effetti possibile.

Comando di Cenerina

$\{3\} \{U\} \{R\}$

Istantaneo Affine — Elementale

Scegli due —

- Crea una pedina che è una copia di un Elementale bersaglio che controlli.
 - Un giocatore bersaglio pesca due carte.
 - Il Comando di Cenerina infligge 2 danni a ogni creatura controllata da un giocatore bersaglio.
 - Un giocatore bersaglio crea due pedine Tesoro.
- La pedina creata con il primo modo del Comando di Cenerina copia esattamente ciò che è stampato sul permanente originale e nulla di più (a meno che quel permanente non stia copiando qualcos'altro o sia una pedina; vedi sotto). Non copia se quel permanente è TAPpato o STAPpato, se ha dei segnalini, 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 il permanente copiato ha $\{X\}$ nel costo di mana, X è considerato 0.
 - Se il permanente copiato è una pedina, la pedina creata copia le caratteristiche originali di quella pedina come descritte dall'effetto che l'ha creata.
 - Se il permanente copiato sta copiando qualcos'altro, allora la pedina entra come ciò che la creatura ha copiato.
 - Eventuali abilità "entra" del permanente copiato si innescheranno quando la pedina entra. Funzionerà anche ogni abilità "mentre [questo permanente] entra" o "[questo permanente] entra con" del permanente copiato.
 - Se tutti i bersagli del Comando di Cenerina sono illegali mentre tenta di risolversi, non avrà alcun effetto. Se almeno un bersaglio è ancora legale, si risolverà e genererà quanti più effetti possibile.

Comando di Sygg

$\{1\} \{W\} \{U\}$

Stregoneria Affine — Tritone

Scegli due —

- Crea una pedina che è una copia di un Tritone bersaglio che controlli.
- Le creature controllate da un giocatore bersaglio hanno legame vitale fino alla fine del turno.
- Un giocatore bersaglio pesca una carta.
- TAPpa una creatura bersaglio. Metti un segnalino stordimento su di essa.

- La pedina creata dal primo modo del Comando di Sygg copia esattamente ciò che è stampato sul permanente originale e nulla di più (a meno che quel permanente non stia copiando qualcos'altro o sia una pedina; vedi sotto). Non copia se quel permanente è TAPpato o STAPpato, se ha dei segnalini, 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 il permanente copiato ha {X} nel costo di mana, X è considerato 0.
- Se il permanente copiato è una pedina, la pedina creata copia le caratteristiche originali di quella pedina come descritte dall'effetto che l'ha creata.
- Se il permanente copiato sta copiando qualcos'altro, allora la pedina entra come ciò che il permanente ha copiato.
- Eventuali abilità "entra" del permanente copiato si innescheranno quando la pedina entra. Funzionerà anche ogni abilità "mentre [questo permanente] entra" o "[questo permanente] entra con" del permanente copiato.
- Uno o più segnalini stordimento su un permanente creano un solo effetto di sostituzione che impedisce al permanente di STAPpare. Quell'effetto è "Se un permanente con un segnalino stordimento sta per essere STAPpato, rimuovi invece un segnalino stordimento da esso".
- Se tutti i bersagli del Comando di Sygg sono illegali mentre tenta di risolversi, non avrà alcun effetto. Se almeno un bersaglio è ancora legale, si risolverà e genererà quanti più effetti possibile.

Comando di Trystan

{4} {B} {G}

Stregoneria Affine — Elfo

Scegli due —

- Crea una pedina che è una copia di un Elfo bersaglio che controlli.
- Riprendi in mano una o due carte permanente bersaglio dal tuo cimitero.
- Distruggi una creatura o incantesimo bersaglio.
- Le creature controllate da un giocatore bersaglio prendono +3/+3 fino alla fine del turno. STAPpale.

- La pedina creata dal primo modo del Comando di Trystan copia esattamente ciò che è stampato sul permanente originale e nulla di più (a meno che quel permanente non stia copiando qualcos'altro o sia una pedina; vedi sotto). Non copia se quel permanente è TAPpato o STAPpato, se ha dei segnalini, 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 il permanente copiato ha {X} nel costo di mana, X è considerato 0.
- Se il permanente copiato è una pedina, la pedina creata copia le caratteristiche originali di quella pedina come descritte dall'effetto che l'ha creata.
- Se il permanente copiato sta copiando qualcos'altro, allora la pedina entra come ciò che il permanente ha copiato.
- Eventuali abilità "entra" del permanente copiato si innescheranno quando la pedina entra. Funzionerà anche ogni abilità "mentre [questo permanente] entra" o "[questo permanente] entra con" del permanente copiato.
- Se tutti i bersagli del Comando di Trystan sono illegali mentre tenta di risolversi, non avrà alcun effetto. Se almeno un bersaglio è ancora legale, si risolverà e genererà quanti più effetti possibile.

Contadina Prudente

{1} {G/W} {G/W}

Creatura — Cittadino Kithkin

3/3

All'inizio della tua sottofase finale, se un'altra creatura è entrata nel campo di battaglia sotto il tuo controllo in questo turno, sorveglia 1. (*Guarda la prima carta del tuo grimorio. Puoi metterla nel tuo cimitero.*)

- L'abilità della Contadina Prudente verifica se un'altra creatura è entrata nel campo di battaglia sotto il tuo controllo in questo turno, mentre inizia la tua sottofase finale. Se così non è stato, l'abilità non si innescherà. Una creatura che entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo durante la tua sottofase finale non farà innescare l'abilità.

Corona Mentespecchio

{4}

Artefatto — Equipaggiamento

Fintanto che questo Equipaggiamento è assegnato a una creatura, la prima volta che stai per creare una o più pedine in ogni turno, puoi invece creare altrettante pedine che sono copie della creatura equipaggiata.

Equipaggiare {2}

- Le pedine create dall'abilità della Corona Mentespecchio copiano esattamente ciò che è stampato sulla creatura equipaggiata e nulla di più (a meno che quella creatura non stia copiando qualcos'altro o sia una pedina; vedi sotto). Non copiano se quella creatura è TAPpata o STAPpata, se ha dei segnalini, se ha Aure ed Equipaggiamenti assegnati o qualsiasi effetto non di copia che abbia modificato la sua forza, la sua costituzione, i suoi tipi, il suo colore e così via.
- Se la creatura copiata ha {X} nel costo di mana, X è considerato 0.
- Se la creatura copiata è una pedina, le pedine che vengono create copiano le caratteristiche originali di quella pedina come descritte dall'effetto che l'ha creata.
- Se la creatura copiata sta copiando qualcos'altro, allora le pedine entrano come ciò che la creatura ha copiato.
- Eventuali abilità "entra" della creatura copiata si innescheranno quando le pedine entrano. Funzionerà anche ogni abilità "mentre [questa creatura] entra" o "[questa creatura] entra con" della creatura copiata.

Correnti Prismatiche

{3} {G}

Incantesimo

Iridescenza — Quando questo incantesimo entra, passa in rassegna il tuo grimorio per trovare fino a X carte terra base, dove X è il numero di colori tra i permanenti che controlli. Rivela quelle carte e aggiungile alla tua mano, poi rimescola.

Puoi giocare una terra addizionale in ognuno dei tuoi turni.

- Il valore di X viene calcolato solo una volta, mentre si risolve la prima abilità delle Correnti Prismatiche.

- L'effetto dell'ultima abilità delle Correnti Prismatiche è cumulativo con altri effetti simili. Ad esempio, se controlli due Correnti Prismatiche, potrai giocare tre terre durante ogni tuo turno.

Corteccia di Doran

{1}{W}

Artefatto — Equipaggiamento

La creatura equipaggiata prende +0/+1.

Fintanto che la costituzione della creatura equipaggiata è superiore alla sua forza, assegna danno da combattimento pari alla sua costituzione invece che alla sua forza.

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

- La seconda abilità della Corteccia di Doran non cambia effettivamente la forza di alcuna creatura. Cambia solo l'ammontare di danno da combattimento che la creatura assegna. Tutte le altre regole e gli effetti che si basano su forza o costituzione useranno i valori reali, anche se fanno infliggere danno "pari alla forza di una creatura".

Crescendo Armonizzato

{4}{U}{U}

Istantaneo

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

Scegli un tipo di creatura. Pesca una carta per ogni permanente che controlli del tipo scelto.

- Scegli il tipo di creatura mentre il Crescendo Armonizzato si risolve. Una volta che il Crescendo Armonizzato inizia a risolversi, i giocatori non possono rispondere alla scelta né compiere alcuna azione finché il Crescendo Armonizzato non ha finito di risolversi.

Crescita di Boscobrillante

{1}{G}

Incantesimo — Aura

Incanta terra

Mentre quest'Aura entra, scegli un colore.

La terra incantata è del colore scelto.

Ogniqualvolta la terra incantata viene TAPpata per attingere mana, il suo controllore aggiunge un mana addizionale del colore scelto.

- L'ultima abilità della Crescita di Boscobrillante è un'abilità di mana. Non usa la pila e ad essa non è possibile rispondere.
- Se la Crescita di Boscobrillante è in qualche modo sul campo di battaglia senza un colore scelto, la sua ultima abilità non aggiungerà alcun mana.

Cripta di Sangue

Terra — Palude Montagna

($\{T\}$: Aggiungi $\{B\}$ o $\{R\}$.)

Mentre questa terra entra, puoi pagare 2 punti vita. Se non lo fai, entra TAPpata.

- Questa terra ha due tipi di terra base. Non è una terra base, quindi carte come Accudire i Ramoscelli non possono trovarla, ma ha i tipi di terra appropriati per effetti come quello del Villaggio Kishla (dell'espansione *Tarkir: La Dracotempesta*).
- Se un effetto mette questa terra sul campo di battaglia TAPpata, puoi pagare 2 punti vita, ma entra comunque TAPpata.

Cronaca della Vittoria

{6}

Artefatto Leggendaro

Mentre la Cronaca della Vittoria entra, scegli un tipo di creatura.

Le creature che controlli del tipo scelto prendono +2/+2 e hanno attacco improvviso e travolgere.

Ogniquale volta lanci una magia del tipo scelto, pesca una carta.

- Scegli il tipo di creatura mentre la Cronaca della Vittoria entra. I giocatori non possono compiere azioni tra il momento in cui la scelta viene effettuata e quello in cui le creature appropriate prendono +2/+2.
- Devi scegliere un tipo di creatura esistente, come Goblin o Elementale. Non è possibile scegliere tipi di carta (come artefatto), né supertipi (come leggendario).
- L'ultima abilità della Cronaca della Vittoria si risolve prima della magia che l'ha fatta innescare. L'abilità si risolverà anche se quella magia viene neutralizzata o in altro modo lascia la pila.

Curiosa Colossale

{5} {W} {W}

Creatura — Guerriero Gigante

7/7

Quando questa creatura entra, ogni creatura controllata da un avversario bersaglio perde tutte le abilità, diventa un Vigliacco in aggiunta ai suoi altri tipi e ha forza e costituzione base 1/1.

- Gli effetti dell'abilità della Curiosa Colossale durano a tempo indeterminato. Non terminano nella sottofase di cancellazione oppure quando la Curiosa Colossale lascia il campo di battaglia.
- Gli effetti dell'abilità della Curiosa Colossale si applicano solo alle creature controllate dall'avversario bersaglio mentre l'abilità si risolve. Le creature che entrano sotto il suo controllo o di cui prende il controllo più avanti non saranno influenzate.
- Se una delle creature influenzate guadagna un'abilità dopo che si è risolta l'abilità della Curiosa Colossale, manterrà quella abilità.

- L'abilità della Curiosa Colossale sostituisce tutti gli effetti precedenti che impostano un valore specifico per la forza e la costituzione base di una creatura influenzata. Qualsiasi effetto che imposta il valore della forza o della costituzione e che inizia a essere applicato dopo che l'abilità si è risolta sostituirà questo effetto.
- Gli effetti che modificano la forza e/o la costituzione di una creatura, come quello dell'Appello a Eirdu, si applicheranno alla creatura indipendentemente da quando hanno iniziato ad avere effetto. Lo stesso vale per qualsiasi segnalino che ne cambi la forza e/o la costituzione e per gli effetti che scambiano la forza e la costituzione.

Curiosità Bruciante

{2} {R}

Stregoneria

Come costo addizionale per lanciare questa magia, puoi pagare 1. *(Puoi mettere un segnalino -1/-1 su una creatura che controlli.)*

Esilia le prime due carte del tuo grimorio. Se è stato pagato il costo addizionale di questa magia, esilia invece le prime tre carte. Fino alla fine del tuo prossimo turno, puoi giocare quelle carte.

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

Custode dei Fiori

{1} {G}

Creatura — Druido Elfo

1/1

Iridescenza — {T}: Per ogni colore tra i permanenti che controlli, aggiungi un mana di quel colore.

- Per ogni colore (bianco, blu, nero, rosso e verde), verifica se controlli un permanente di quel colore. Puoi contare lo stesso permanente per più colori. Per esempio, se controlli un incantesimo verde e una creatura bianco-nera, l'abilità della Custode dei Fiori produrrà {W} {B} {G}.
- La Custode dei Fiori non produrrà più di un mana di qualsiasi colore specifico. Al massimo, produrrà {W} {U} {B} {R} {G}.
- La Custode dei Fiori non può produrre mana incolore, anche se controlli un permanente incolore.

Diavoletto delle Ombre

{2} {B/R}

Creatura — Ouphe

3/4

Ogniquale questa creatura attacca, piaga 1. *(Metti un segnalino -1/-1 su una creatura che controlli.)*

Ogniquale una creatura che controlli con uno o più segnalini muore, esilia altrettante carte dalla cima del tuo grimorio. Fino alla tua prossima sottofase finale, puoi giocare quelle carte.

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

Disgraziata Disgustosa

{2} {B}

Creatura — Goblin

4/2

Quando questa creatura muore, se aveva un segnalino -1/-1, rimettila sul campo di battaglia sotto il controllo del suo proprietario e perde tutte le abilità.

- L'effetto dell'ultima abilità della Disgraziata Disgustosa che le fa perdere tutte le abilità dura a tempo indeterminato. Non termina nella sottofase di cancellazione.

Dispetti dei Boggart

{2} {B}

Incantesimo Affine — Goblin

Quando questo incantesimo entra, puoi piagare 1. Se lo fai, crea due pedine creatura Goblin 1/1 nere e rosse.

(Per piagare 1, metti un segnalino -1/-1 su una creatura che controlli.)

Ogniquale volta una creatura Goblin che controlli muore, ogni avversario perde 1 punto vita e tu guadagni 1 punto vita.

- Se i Dispetti dei Boggart vengono messi in un cimitero dal campo di battaglia nello stesso momento in cui una o più creature Goblin che controlli muoiono, la sua ultima abilità si innesca per ciascuna di quelle creature Goblin.

Dissanguatrice Spinata

{1} {B}

Artefatto — Equipaggiamento

Lampo

Quando questo Equipaggiamento entra, assegnalo a una creatura bersaglio che controlli. Quella creatura ha avvizzire fino alla fine del turno. *(Infligge danno alle creature sotto forma di segnalini -1/-1.)*

La creatura equipaggiata prende +1/+2.

Equipaggiare {2}

- Avvizzire si applica a qualsiasi danno inflitto alle creature dalla creatura influenzata. Ciò include il danno da combattimento così come tutto ciò che fa sì che quella creatura infligga danno non da combattimento, come l'effetto di Asserire la Perfezione.
-

Dissidente della Mano dell'Aurora

{B}

Creatura — Warlock Elfo

1/2

{T}, Piaga 1: Sorveglianza 1.

{T}, Piaga 2: Esilia una carta bersaglio da un cimitero.

Durante il tuo turno, puoi lanciare magie creatura scelte tra le carte che possiedi esiliate con questa creatura, rimuovendo tre segnalini tra le creature che controlli oltre a pagare gli altri loro costi.

- Devi comunque pagare tutti i costi e seguire eventuali restrizioni e vincoli temporali per le magie creatura che lanci dall'esilio in questo modo. Normalmente, potrai lanciarle solo nella tua fase principale mentre la pila è vuota.
- Il Dissidente della Mano dell'Aurora deve essere sotto il tuo controllo perché tu possa iniziare a lanciare una magia creatura usando la sua ultima abilità, ma non è necessario che rimanga sotto il tuo controllo per l'intero procedimento o che sia sotto il tuo controllo mentre la magia si risolve. Ad esempio, se sacrifichi il Dissidente della Mano dell'Aurora per pagare un costo aggiuntivo della magia o se viene distrutto in risposta, la magia si risolverà comunque normalmente.

Divinatrice Crepuscolare

{2} {B}

Creatura — Chierico Elfo

3/3

Quando questa creatura entra, sorveglianza 2. (*Guarda le prime due carte del tuo grimorio, poi mettile in qualsiasi numero nel tuo cimitero e le altre in cima al tuo grimorio in qualsiasi ordine.*)

Ogniquale volta una o più altre creature che controlli entrano, se sono entrate o sono state lanciate da un cimitero, crea una pedina che è una copia di una di esse. Questa abilità si innesca solo una volta per turno.

- La pedina creata dall'ultima abilità della Divinatrice Crepuscolare copia esattamente ciò che è stampato sul permanente originale e nulla di più (a meno che quel permanente non stia copiando qualcos'altro; vedi sotto). Non copia se quel permanente è TAPPato o STAPPato, se ha dei segnalini, se ha Aure o Equipaggiamenti assegnati, né qualsiasi effetto non di copia che abbia modificato la sua forza, la sua costituzione, i suoi tipi, il suo colore e così via.
 - Se la creatura copiata ha {X} nel costo di mana, X è considerato 0.
 - Se la creatura copiata sta copiando qualcos'altro, allora la pedina entra come ciò che la creatura ha copiato.
 - Eventuali abilità "entra" della creatura copiata si innescheranno quando la pedina entra. Funzionerà anche ogni abilità "mentre [questa creatura] entra" o "[questa creatura] entra con" del permanente copiato.
-

Donamiraggi

{1} {U}

Creatura — Mago Spiritello

1/2

Lampo

Volare

Quando questa creatura entra, scegli fino a un'altra creatura bersaglio. Fino alla fine del turno, quella creatura ha forza e costituzione base 4/4 e ha tutti i tipi di creatura.

- L'ultima abilità del Donamiraggi sostituisce tutti gli effetti precedenti che impostano un valore specifico per la forza e la costituzione base della creatura influenzata. Qualsiasi effetto che imposta il valore della forza o della costituzione e che inizia a essere applicato dopo che l'abilità si è risolta sostituirà questo effetto.
- Gli effetti che modificano la forza e/o la costituzione di una creatura, come quello dell'Appello a Eirdu, si applicheranno alla creatura indipendentemente da quando hanno iniziato ad avere effetto. Lo stesso vale per qualsiasi segnalino che ne cambi la forza e/o la costituzione e per gli effetti che scambiano la forza e la costituzione.

Doran, Assediato dal Tempo

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

Creatura Leggendaria — Druido Silvantropo

0/5

Ogni magia creatura che lanci con costituzione superiore alla sua forza costa {1} in meno per essere lanciata.

Ogniquale volta una creatura che controlli attacca o blocca, prende +X/+X fino alla fine del turno, dove X è la differenza tra la sua forza e la sua costituzione.

- Per determinare il costo totale di una magia, inizia con il costo di mana o il costo alternativo che stai pagando (come un costo di flashback), aggiungi eventuali aumenti (come i costi di potenziamento) e infine applica le riduzioni (come quella di questa abilità). Il valore di mana della magia è determinato solo dal suo costo di mana, indipendentemente dal costo totale pagato per lanciarla.
- La prima abilità di Doran si applica solo al mana generico nel costo totale delle magie creatura che lanci con costituzione superiore alla propria forza.
- Il valore di X viene calcolato solo una volta, mentre si risolve l'ultima abilità di Doran.
- Per trovare la differenza tra la forza e la costituzione di una creatura, sottrai il più piccolo tra quei due numeri dal più grande. Ad esempio, la differenza tra la forza e la costituzione di una creatura 3/5 è 2. Anche la differenza tra la forza e la costituzione di una creatura 5/3 è 2.

Dounguardia Riluttante

{2} {W}

Creatura — Soldato Kithkin

4/4

Questa creatura entra con due segnalini -1/-1.

Ogniquale volta un'altra creatura che controlli entra mentre questa creatura ha un segnalino -1/-1, rimuovi un segnalino -1/-1 da questa creatura.

- Se la Dounguardia Riluttante entra contemporaneamente a una o più altre creature che controlli, la sua ultima abilità si innesca per ciascuna di esse (a meno che non sia entrata in qualche modo senza segnalini -1/-1.)

Eirdu, Portatore dell'Aurora

{3}{W}{W}

Creatura Leggendaria — Elementale Dio

5/5

Volare, legame vitale

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

All'inizio della tua prima fase principale, puoi pagare

{B}. Se lo fai, trasforma Eirdu.

//

Isilu, Portatore del Crepuscolo

Creatura Leggendaria — Elementale Dio

5/5

Volare, legame vitale

Ogni altra creatura non pedina che controlli ha persistere.

(Quando questa creatura muore, se non aveva segnalini -1/-1, rimettila sul campo di battaglia sotto il controllo del suo proprietario con un segnalino -1/-1.)

All'inizio della tua prima fase principale, puoi pagare

{W}. Se lo fai, trasforma Isilu.

- Se sacrifichi Eirdu mentre lanci una magia creatura (ad esempio, per attivare un'abilità di mana), la magia non avrà convocazione quando pagherai i suoi costi a meno che non abbia ottenuto convocazione in qualche altro modo.
- Se una carta con persistere viene rimossa dal cimitero dopo la sua morte ma prima che l'abilità innescata si risolva, non sarà rimessa sul campo di battaglia.
- Dopo che persistere ha fatto tornare la creatura, questa viene considerata un nuovo oggetto senza alcun legame con l'oggetto che era in precedenza. Le Aure che erano assegnate ad essa non torneranno sul campo di battaglia. Gli Equipaggiamenti che erano assegnati ad essa resteranno non assegnati. Eventuali segnalini su di essa non verranno messi sulla nuova creatura.
- Se una creatura ha dei segnalini +1/+1 e dei segnalini -1/-1, le azioni di stato rimuovono lo stesso numero di entrambi in modo che ne rimanga un solo tipo su di essa. L'abilità persistere di una creatura può farla rimettere sul campo se i suoi segnalini -1/-1 vengono rimossi in questo modo.
- Se una creatura con persistere che ha segnalini +1/+1 riceve abbastanza segnalini -1/-1 da essere distrutta per danno letale o essere messa nel cimitero del suo proprietario perché ha costituzione pari o inferiore a 0, persistere non si innescherà e la carta non verrà rimessa sul campo di battaglia. Questo perché l'abilità persistere verifica le condizioni della creatura nel momento in cui ha lasciato il campo di battaglia e, in quel momento, aveva ancora i segnalini -1/-1.

Elfo dallo Scudo Ferreo
{1} {B}
Creatura — Guerriero Elfo
3/1

Scarta una carta: Questa creatura ha indistruttibile fino alla fine del turno. TAPpala. *(Il danno e gli effetti che dicono “distruggi” non la distruggono. Se la sua costituzione è pari o inferiore a 0, muore comunque.)*

- Puoi attivare l’abilità dell’Elfo dallo Scudo Ferreo anche se l’Elfo dallo Scudo Ferreo è già TAPpato.

Entrata Scortese
{R}
Stregoneria
Una creatura bersaglio ha travolgere e rapidità fino alla fine del turno.
Pesca una carta.

- Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale mentre l’Entrata Scortese tenta di risolversi, non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non pescherai alcuna carta.

Epifania della Fiamma Finale
{X} {R}
Istantaneo
L’Epifania della Fiamma Finale infligge X danni a una creatura bersaglio. Quando quella creatura muore in questo turno, esilia dalla cima del tuo grimorio un numero di carte pari alla sua forza, poi scegli una carta esiliata in questo modo. Fino alla fine del tuo prossimo turno, puoi giocare quella carta.

- Paghi tutti i costi e segui tutte le regole sulla tempistica per le carte giocate in questo modo. Ad esempio, se la carta esiliata scelta è una carta terra, puoi giocarla solo durante la tua fase principale mentre la pila è vuota.

Errante Dormiente
{3} {W} {W}
Creatura — Guerriero Gigante
4/7

Questa creatura entra con due segnalini -1/-1.
All’inizio della tua sottofase finale, puoi rimuovere un segnalino da questa creatura. Quando lo fai, rimetti sul campo di battaglia una carta creatura bersaglio con forza pari o inferiore a 2 dal tuo cimitero.

- Non scegli un bersaglio per l’abilità dell’Errante Dormiente quando si innesca. Piuttosto, una seconda abilità “riflessiva” si innesca quando rimuovi un segnalino dall’Errante Dormiente in questo modo. Scegli un bersaglio per quell’abilità mentre viene messa in pila. Ogni giocatore può rispondere a questa abilità innescata come di consueto.

Esploratore Mutevole

{2} {G}

Creatura — Polimorfo

1/1

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

Quando questa creatura entra, crea una pedina Grotta

Mutevole TAPpata. (*È una terra con “{T}”: Aggiungi*

{C}” e “{1}”: Questa pedina diventa una creatura 2/2

con tutti i tipi di creatura fino alla fine del turno. È

ancora una terra”.)

- L'ultima abilità dell'Esploratore Mutevole crea una pedina che è una copia della carta Grotta Mutevole nel database Oracle di riferimento per le carte. È possibile trovare il testo ufficiale della carta Grotta Mutevole utilizzando il database delle carte Gatherer all'indirizzo Gatherer.Wizards.com.

Figura delle Favole

{G/W}

Creatura — Kithkin

1/1

{G/W}: Questa creatura diventa un Esploratore Kithkin con forza e costituzione base 2/3.

{1} {G/W} {G/W}: Se questa creatura è un Esploratore, diventa un Soldato Kithkin con forza e costituzione base 4/5.

{3} {G/W} {G/W} {G/W}: Se questa creatura è un Soldato, diventa un Avatar Kithkin con forza e costituzione base 7/8 e protezione da ciascuno dei tuoi avversari.

- Nessuna di queste abilità ha una durata. Se una di esse si risolve, il suo effetto durerà finché la partita non termina, la Figura delle Favole non lascia il campo di battaglia o un qualche effetto applicato successivamente non cambia le sue caratteristiche, qualsiasi si verifichi prima.
 - Le abilità della Figura delle Favole sostituiscono i suoi tipi di creatura esistenti. Per esempio, una volta che la seconda abilità della Figura delle Favole si risolve, se era un Esploratore quando l'abilità si è risolta, la Figura delle Favole sarà un Soldato Kithkin. Non avrà il tipo di creatura Esploratore.
 - Puoi attivare le abilità della Figura delle Favole indipendentemente da quali tipi di creatura ha in quel momento. Ciascuna abilità verifica i tipi di creatura della Figura delle Favole nel momento in cui si risolve. Se la Figura delle Favole non è del tipo di creatura appropriato in quel momento, l'abilità non ha alcun effetto. (Che favola!)
 - Gli effetti delle abilità della Figura delle Favole sostituiscono altri effetti che impostano forza e/o costituzione se e solo se tali effetti esistevano prima che l'abilità si risolvesse. Non sostituiranno gli effetti che modificano la forza o la costituzione senza impostarla a un valore specifico (che sia da un'abilità statica, da segnalini o da una magia o abilità risolta), né sostituiranno gli effetti che impostano la forza e la costituzione e che entrano in vigore dopo che l'abilità si è risolta. Gli effetti che scambiano la forza e la costituzione di una creatura vengono sempre applicati dopo qualsiasi altro effetto di cambio della forza o della costituzione, indipendentemente dall'ordine in cui sono stati creati.
-

Fontana Santificata
Terra — Pianura Isola
($\{T\}$: *Aggiungi* $\{W\}$ o $\{U\}$.)

Mentre questa terra entra, puoi pagare 2 punti vita. Se non lo fai, entra TAPpata.

- Questa terra ha due tipi di terra base. Non è una terra base, quindi carte come Accudire i Ramoscelli non possono trovarla, ma ha i tipi di terra appropriati per effetti come quello del Villaggio Kishla (dell'espansione *Tarkir: La Dracotempesta*).
- Se un effetto mette questa terra sul campo di battaglia TAPpata, puoi pagare 2 punti vita, ma entra comunque TAPpata.

Forgiasventura Boggart
 $\{B\}\{R\}$
Creatura — Warlock Goblin
2/3

Tocco letale
Ogniquale volta un altro Goblin che controlli muore, questa creatura infligge 1 danno a ogni avversario.

- Se il Forgasventura Boggart muore contemporaneamente a uno o più altri Goblin che controlli, la sua ultima abilità si innesca per ciascuno di quegli altri Goblin.

Forma Speculare
 $\{4\}\{U\}\{U\}$
Istantaneo
Ogni permanente non terra che controlli diventa una copia di un permanente non Aura bersaglio.

- I permanenti copiano esattamente ciò che è stampato sul permanente originale e nulla di più (a meno che quel permanente non stia copiando qualcos'altro; vedi sotto). Non copiano se quel permanente è TAPpato o STAPpato, se ha dei segnalini o Aure ed Equipaggiamenti assegnati, o qualsiasi effetto non di copia che abbia modificato la sua forza, la sua costituzione, i suoi tipi, il suo colore e così via.
- Se il permanente copiato ha $\{X\}$ nel costo di mana, X è considerato 0.
- Se il permanente copiato sta copiando qualcos'altro, allora i permanenti diventano copie di ciò che quel permanente ha copiato.
- Poiché i permanenti non stanno entrando nel campo di battaglia quando diventano copie del permanente bersaglio, eventuali abilità “Quando [questo permanente] entra” o “[Questo permanente] entra con” del permanente copiato non si applicheranno.

Fuggire Insieme
 $\{1\}\{U\}$
Istantaneo
Scegli due creature bersaglio controllate da giocatori diversi. Fai tornare quelle creature in mano ai rispettivi proprietari.

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

Fumarie di Vapore
 Terra — Isola Montagna
 ($\{T\}$: *Aggiungi* $\{U\}$ o $\{R\}$.)
 Mentre questa terra entra, puoi pagare 2 punti vita. Se non lo fai, entra TAPpata.

- Questa terra ha due tipi di terra base. Non è una terra base, quindi carte come Accudire i Ramoscelli non possono trovarla, ma ha i tipi di terra appropriati per effetti come quello del Villaggio Kishla (dell'espansione *Tarkir: La Dracotempesta*).
- Se un effetto mette questa terra sul campo di battaglia TAPpata, puoi pagare 2 punti vita, ma entra comunque TAPpata.

Furto di Capre
 $\{2\} \{R\}$
 Stregoneria
 Prendi il controllo di una creatura bersaglio fino alla fine del turno. STAPpa quella creatura. Ha rapidità fino alla fine del turno. Se quella creatura è una Capra, prende anche +3/+0 fino alla fine del turno.

- Il Furto di Capre può bersagliare qualsiasi creatura, anche una STAPpata o già sotto il tuo controllo.
- Per determinare se la creatura bersaglio prende +3/+0, considera i suoi tipi di creatura dopo che ne hai preso il controllo, l'hai STAPpata e le hai fornito rapidità. Se non è una Capra in questo momento, non prenderà +3/+0, neanche se diventasse una Capra più avanti nel turno. Se è una Capra, prenderà +3/+0, anche se smettesse di essere una Capra più avanti nel turno.
- Capra è un tipo di creatura. Tieni presente che le creature con l'abilità cangiante sono Capre. (Che dire... "capre" diem.)

Giardino del Tempio
 Terra — Foresta Pianura
 ($\{T\}$: *Aggiungi* $\{G\}$ o $\{W\}$.)
 Mentre questa terra entra, puoi pagare 2 punti vita. Se non lo fai, entra TAPpata.

- Questa terra ha due tipi di terra base. Non è una terra base, quindi carte come Accudire i Ramoscelli non possono trovarla, ma ha i tipi di terra appropriati per effetti come quello della Grande Città di Arashin (dell'espansione *Tarkir: La Dracotempesta*).
- Se un effetto mette questa terra sul campo di battaglia TAPpata, puoi pagare 2 punti vita, ma entra comunque TAPpata.

Golia Sognatrice

{2} {R} {R}

Creatura — Mago Gigante

4/4

Ogniqualevolta lanci una magia istantaneo o stregoneria dalla tua mano, esilia quella carta con un segnalino sogno invece di metterla nel tuo cimitero mentre si risolve.

Ogniqualevolta questa creatura attacca, puoi lanciare una magia scelta tra le carte che possiedi in esilio con segnalini sogno senza pagare il suo costo di mana.

- La magia avrà tutti i suoi effetti normali prima di essere esiliata. Se gli effetti normali della magia includono esiliare se stessa, l'effetto della prima abilità della Golia Sognatrice non si applica.
- Se una magia viene neutralizzata o per qualche motivo non si risolve, la prima abilità della Golia Sognatrice non la esilia.
- L'ultima abilità della Golia Sognatrice ti permette di lanciare una carta esiliata con un segnalino sogno solo mentre l'abilità si sta risolvendo ed è ancora in pila. Non puoi attendere di lanciare la magia più tardi nel turno. Le restrizioni temporali basate sul tipo di carta vengono ignorate.
- Dato che stai utilizzando un costo alternativo per lanciare la magia, non puoi pagare nessun altro costo alternativo. Puoi comunque pagare i costi addizionali, come i costi di potenziamento. Se la carta ha dei costi addizionali obbligatori, devi pagarli.
- Se la magia che lanci ha {X} nel costo di mana, devi scegliere 0 come valore di X quando la lanci senza pagare il suo costo di mana.

Guardiano di Gola Elendra

{2} {U}

Creatura — Mago Spiritello

3/4

Lampo

Volare

Questa creatura entra con un segnalino -1/-1.

{1} {U}, Rimuovi un segnalino da questa creatura:

Neutralizza una magia non creatura bersaglio. Il suo controllore pesca una carta.

- Se la magia non creatura bersaglio è un bersaglio illegale mentre l'ultima abilità del Guardiano di Gola Elendra tenta di risolversi (probabilmente perché quella magia ha già lasciato la pila a causa di un altro effetto), non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Nessun giocatore pescherà una carta.
-

Guida dei Meandri

{2} {W}

Creatura — Esploratore Tritone

3/2

Ogniqualevolta questa creatura attacca, puoi TAPpare un altro Tritone STAPpato che controlli. Quando lo fai, rimetti sul campo di battaglia una carta creatura bersaglio con valore di mana pari o inferiore a 3 dal tuo cimitero.

- Non scegli un bersaglio per l'abilità della Guida dei Meandri nel momento in cui si innesca. Invece, una seconda abilità "riflessiva" si innesca quando TAPpi un altro Tritone STAPpato che controlli in questo modo. Scegli un bersaglio per quell'abilità mentre viene messa in pila. Ogni giocatore può rispondere a questa abilità innescata come di consueto.
- Se una carta in un cimitero ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0 ai fini della determinazione del suo valore di mana.

Ignimante Infuriato

{2} {R}

Creatura — Stregone Elementale

3/2

Raggiungere

Ogniqualevolta lanci una magia con valore di mana pari o superiore a 4, questa creatura infligge 2 danni a ogni avversario.

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

Impersonare

{1} {W}

Istantaneo

Esilia una creatura bersaglio che controlli, poi rimetti quella carta sul campo di battaglia sotto il controllo del suo proprietario. Crea una pedina creatura Polimorfo 1/1 incolore con cangiante. *(Ha tutti i tipi di creatura.)*

- Le Aure assegnate alla creatura esiliata verranno messe nei cimiteri dei rispettivi proprietari. Gli Equipaggiamenti assegnati alla creatura esiliata diventeranno non assegnati e rimarranno sul campo di battaglia. Eventuali segnalini sulla creatura esiliata smetteranno di esistere.
- Se una pedina viene esiliata in questo modo, smetterà di esistere e non ritornerà sul campo di battaglia.

Incendio Persistente

{1} {R}

Incantesimo

All'inizio di ogni sottofase finale, se hai messo un segnalino su una creatura in questo turno, questo incantesimo infligge 2 danni a ogni avversario.

- L'abilità dell'Incendio Persistente verifica se hai messo un segnalino su una creatura in questo turno, mentre inizia la tua sottofase finale. Se non è così, l'abilità non si innescherà. Mettere un segnalino su una creatura durante la tua sottofase finale non farà innescare l'abilità.

Inferno Collettivo

{3} {R} {R}

Incantesimo

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

Mentre questo incantesimo entra, scegli un tipo di creatura.

Raddoppia tutto il danno che infliggerebbero le fonti che controlli del tipo scelto.

- I danni vengono inflitti dalla stessa fonte del danno originale. Il danno raddoppiato non viene inflitto dall'Inferno Collettivo, a meno che (in casi molto rari) non sia la fonte del danno originale.
- Se un altro effetto (o effetti) modifica la quantità di danni che una fonte che controlli del tipo scelto sta per infliggere (ad esempio, prevenendo una parte dei danni), il giocatore a cui viene inflitto danno o il controllore del permanente a cui viene inflitto danno sceglie in che ordine applicare quegli effetti, incluso l'effetto dell'ultima abilità dell'Inferno Collettivo. Se tutto il danno viene prevenuto prima che l'effetto dell'ultima abilità dell'Inferno Collettivo si applichi, l'effetto non si applica più.
- Se il danno inflitto viene diviso o assegnato tra più permanenti o giocatori, quel danno viene diviso o assegnato prima che qualsiasi effetto modifichi quanti danni verranno inflitti. Ad esempio, supponiamo che tu controlli l'Inferno Collettivo e attacchi un avversario con una creatura 5/5 del tipo scelto con travolgere e rapidità. Se quella creatura viene bloccata da una creatura 2/2, puoi assegnare 2 danni alla creatura bloccante e 3 danni al giocatore in difesa. Poi quelle quantità vengono raddoppiate a 4 e 6 rispettivamente.

Intrecciafiamme

{1} {R}

Creatura — Bardo Elementale

2/2

{T}: Aggiungi due mana in qualsiasi combinazione di colori. Spendi questo mana solo per lanciare magie Elementale o attivare abilità di fonti Elementale.

- Le “fonti Elementale” comprendono qualunque oggetto con il tipo di creatura Elementale. Ad esempio, puoi spendere il mana per attivare l'abilità di un permanente Elementale che controlli o di una carta Elementale nella tua mano o nel tuo cimitero.

Inversione Indicibile

{1} {B}

Istantaneo Affine — Polimorfo

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

Una creatura bersaglio prende +3/-3 e perde tutti i tipi di creatura fino alla fine del turno.

- Se una creatura perde tutti i tipi di creatura ma poi ottiene un nuovo tipo di creatura più avanti nel turno, avrà quel nuovo tipo di creatura.

Invito della Stirpe

{6} {B} {B}

Stregoneria

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

Scegli un tipo di creatura. Rimetti sul campo di battaglia tutte le carte creatura del tipo scelto dal tuo cimitero.

- Scegli il tipo di creatura mentre l'Invito della Stirpe si risolve. Una volta che l'Invito della Stirpe inizia a risolversi, i giocatori non possono rispondere alla scelta né compiere alcuna azione finché l'Invito della Stirpe non ha finito di risolversi.

Ispiratrice della Trama dei Pensieri

{3} {W}

Creatura — Consigliere Kithkin

0/5

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

- Il valore di X viene determinato solo una volta, mentre si risolve l'abilità dell'Ispiratrice della Trama dei Pensieri.

Kirol, Matricola Attenta

{1} {R/W} {R/W}

Creatura Leggendaria — Chierico Vampiro

3/3

TAPpa due creature STAPpate che controlli: Copia un'abilità innescata bersaglio che controlli. Puoi scegliere nuovi bersagli per la copia. Attiva solo una volta per turno.

- Le abilità innescate usano le espressioni “quando”, “ogniqualevolta” o “all’inizio di”. Spesso sono formulate come “[condizione di innesco], [effetto]”. Alcune abilità definite da parola chiave, ad esempio mobilitare (dell’espansione *Tarkir: La Dracotempesta*), sono abilità innescate e includono le espressioni “quando”, “ogniqualevolta” o “all’inizio di” nel testo di richiamo. La fonte della copia creata dall’abilità di Kirol è la stessa dell’abilità originale.
- Se l’abilità copiata dall’abilità di Kirol è modale (cioè, se dice “Scegli uno —” o simili), il modo viene copiato e non può essere cambiato.
- Se l’abilità copiata dall’abilità di Kirol divide il danno o distribuisce segnalini tra un numero di bersagli, la divisione e il numero di bersagli non possono essere cambiati. Se scegli nuovi bersagli, devi scegliere lo stesso numero di bersagli.

- Qualsiasi scelta effettuata quando l'abilità si risolve non sarà ancora stata effettuata quando viene copiata dall'abilità di Kiroi. Le scelte di questo tipo verranno effettuate separatamente quando la copia si risolve. Se un'abilità innescata ti chiede di pagare un costo, paghi quel costo separatamente per la copia.
- Se un'abilità è collegata a una seconda abilità, anche le copie di quell'abilità sono collegate a quella seconda abilità. Se la seconda abilità si riferisce a "la carta esiliata", fa riferimento a tutte le carte esiliate dall'abilità e dalla copia. Ad esempio, se viene copiata l'abilità entra-in-campo del Rematore di Mareacava e vengono esiliate due carte, torneranno entrambe in mano al loro proprietario quando il Rematore di Mareacava lascia il campo di battaglia.

Luce dell'Aurora

{3} {W}

Stregoneria

Esilia un qualsiasi numero di creature bersaglio.

All'inizio della prossima sottofase finale, rimetti quelle carte sul campo di battaglia TAPpate sotto il controllo dei rispettivi proprietari.

Fino al tuo prossimo turno, previeni tutto il danno che ti verrebbe inflitto.

Esilia la Luce dell'Aurora.

- Le Aure assegnate alle creature esiliate verranno messe nei cimiteri dei rispettivi proprietari. Gli Equipaggiamenti assegnati alle creature esiliate diventeranno non assegnati e rimarranno sul campo di battaglia. Eventuali segnalini sulle creature esiliate smetteranno di esistere.
- Se una pedina viene esiliata in questo modo, smetterà di esistere e non ritornerà sul campo di battaglia.

Maliarda Silenziatrice

{1} {R}

Creatura — Stregone Goblin

2/2

Questa magia non può essere neutralizzata.

Egida—Paga 2 punti vita.

Le magie che controlli non possono essere neutralizzate.

Le altre creature che controlli hanno "Egida—Paga 2 punti vita".

- Una magia o un'abilità che neutralizza magie può comunque bersagliare le magie che non possono essere neutralizzate. Quando quella magia o abilità si risolve, la magia che non può essere neutralizzata non sarà neutralizzata, ma eventuali effetti addizionali della magia o abilità neutralizzante avverranno comunque.

Maralen, Fata in Ascesa

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

Creatura Leggendaria — Nobile Spiritello Elfo

4/5

Volare

Ogniqualevolta Maralen o un altro Elfo o Spiritello che controlli entra, esilia le prime due carte del grimorio di un avversario bersaglio.

Una volta per turno, puoi lanciare una magia con valore di mana pari o inferiore al numero di Elfi e Spiritelli che controlli scelta tra le carte esiliate con Maralen in questo turno senza pagare il suo costo di mana.

- Se Maralen entra contemporaneamente a uno o più altri Elfi o Spiritelli che controlli, la sua prima abilità si innesca per ciascuno di quegli Elfi e Spiritelli oltre che per lei stessa.
- Se una carta esiliata ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0 ai fini della determinazione del suo valore di mana.
- Dato che stai utilizzando un costo alternativo per lanciare la magia, non puoi pagare nessun altro costo alternativo. Puoi comunque pagare i costi addizionali, come i costi di potenziamento. Se la carta ha dei costi addizionali obbligatori, devi pagarli.
- Se la magia che lanci ha {X} nel costo di mana, devi scegliere 0 come valore di X quando la lanci senza pagare il suo costo di mana.

Melodia del Canto del Mattino

{1} {B} {B}

Incantesimo Leggendaro

I giocatori non possono pescare carte o guadagnare punti vita.

All'inizio dell'acquisizione di ogni giocatore, quel giocatore perde 3 punti vita, passa in rassegna il suo grimorio per una carta e la aggiunge alla sua mano, poi rimescola.

- Magie e abilità che farebbero pescare carte o guadagnare punti vita ai giocatori si risolvono comunque mentre la Melodia del Canto del Mattino è sul campo di battaglia. Nessun giocatore pescherà carte o guadagnerà punti vita, ma avverranno comunque tutti gli altri effetti di quelle magie o abilità.
- Se un effetto dice di impostare i punti vita di un giocatore a un numero superiore ai suoi punti vita attuali mentre la Melodia del Canto del Mattino è sul campo di battaglia, i punti vita del giocatore non cambiano.

Mente di Noggle

{1} {U}

Incantesimo — Aura

Lampo

Incanta creatura

La creatura incantata perde tutte le abilità ed è un Noggle incolore con forza e costituzione base 1/1. *(Perde tutti i colori e tutti gli altri tipi di creatura.)*

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

Mistica di Kulrath

{2} {U}

Creatura — Mago Elementale

2/4

Ogniqualevolta lanci una magia con valore di mana pari o superiore a 4, questa creatura prende +2/+0 e ha cautela fino alla fine del turno.

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

Morcant, Somma Perfetta

{2} {B} {G}

Creatura Leggendaria — Nobile Elfo

4/4

Ogniqualevolta Morcant, Somma Perfetta o un altro Elfo che controlli entra, ogni avversario piaga 1. *(Ognuno di essi mette un segnalino -1/-1 su una creatura che controlla.)*

TAPpa tre Elfi STAPpati che controlli: Prolifera. Attiva solo come una stregoneria. *(Scegli un qualsiasi numero di permanenti e/o giocatori, poi metti su ognuno un altro segnalino di ogni tipo già presente.)*

- Se Morcant, Somma Perfetta entra contemporaneamente a uno o più altri Elfi che controlli, la sua prima abilità si innesca per ciascuno di quegli Elfi oltre che per lei stessa.
- Quando proliferi, puoi scegliere qualsiasi permanente che abbia un segnalino, compresi quelli controllati dagli avversari. Puoi scegliere qualsiasi giocatore che abbia un segnalino, compresi gli avversari. Non puoi scegliere carte in alcuna zona diversa dal campo di battaglia, neppure se hanno dei segnalini.
- Non sei obbligato a scegliere tutti i permanenti o giocatori che hanno un segnalino, ma solo quelli a cui vuoi aggiungerne. Poiché “un qualsiasi numero” comprende lo zero, puoi non scegliere alcun permanente e puoi non scegliere alcun giocatore.
- Se un giocatore o un permanente ha più di un tipo di segnalino e scegli di fargli ottenere segnalini addizionali, deve ottenerne uno per ogni tipo di segnalino che già possiede. Non puoi fargli ottenere solo un tipo di segnalino che già possiede e non gli altri.
- I giocatori possono rispondere a una magia o a un'abilità il cui effetto include proliferare. Tuttavia, dopo che quella magia o abilità ha iniziato a risolversi e il suo controllore ha scelto quali permanenti e giocatori otterranno nuovi segnalini, è troppo tardi per rispondere.

Muscoli e Cervello

{4} {G}

Stregoneria

Scegli due creature che controlli. Peschi X carte e le creature scelte prendono +X/+X e hanno travolgere fino alla fine del turno, dove X è la differenza tra le forze delle creature scelte.

- Per trovare la differenza tra le forze delle creature scelte, sottrai il più piccolo tra quei due numeri dal più grande. Ad esempio, la differenza tra la forza di una creatura 3/3 e di una creatura 5/3 è 2.
- Se controlli solo una creatura mentre Muscoli e Cervello si risolve, sceglierai quella creatura. X sarà pari a 0, ma la creatura scelta avrà comunque travolgere.

Nostalgia

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

Creatura — Incarnazione Elementale

6/5

Quando questa creatura entra, se è stato speso {G} {G} per lanciarla, esilia un artefatto o incantesimo bersaglio controllato da un avversario.

Quando questa creatura entra, se è stato speso {U} {U} per lanciarla, pesca due carte, poi scarta una carta.

Apparire {G/U} {G/U} (*Puoi lanciare questa magia pagando il suo costo di apparire. Se lo fai, viene sacrificata quando entra.*)

- La prima e la seconda abilità di Nostalgia verificano il mana speso per pagare il suo costo totale, non solo il mana speso per pagare i simboli di mana ibrido nel suo costo.
- La prima e la seconda abilità di Nostalgia controllano se sono stati spesi almeno due mana dei colori appropriati per pagare il costo di Nostalgia. Non ha importanza se sono stati spesi più di due mana di quel colore; l'effetto non viene moltiplicato.
- Se questa magia viene copiata, la copia non sarà stata pagata con alcun colore di mana, indipendentemente dai colori spesi per la magia originale.

Nucleo di Firdoch

{3}

Artefatto Affine — Polimorfo

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

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

{4}: Questo artefatto diventa una creatura artefatto 4/4 fino alla fine del turno.

- L'ultima abilità del Nucleo di Firdoch sostituisce tutti i precedenti effetti che impostano un valore specifico per la sua forza e la sua costituzione base. Qualsiasi effetto che imposta il valore della forza o della costituzione e che inizia a essere applicato dopo che l'abilità si è risolta sostituirà questo effetto.
- Gli effetti che modificano la forza e/o la costituzione di una creatura, come quello dell'Appello a Eirdu, si applicheranno alla creatura indipendentemente da quando hanno iniziato ad avere effetto. Lo stesso vale per qualsiasi segnalino che ne cambi la forza e/o la costituzione e per gli effetti che scambiano la forza e la costituzione.

Nutrire le Fiamme

{3} {R}

Istantaneo

Nutrire le Fiamme infligge 5 danni a una creatura bersaglio. Se quella creatura sta per morire in questo turno, invece esilia.

- L'effetto di sostituzione di Nutrire le Fiamme esilia la creatura bersaglio se sta per morire in questo turno per qualsiasi motivo, non solo a causa del danno letale.

Occhi di Morcant

{1} {G}

Incantesimo Affine — Elfo

All'inizio del tuo mantenimento, sorveglia 1. (*Guarda la prima carta del tuo grimorio. Puoi metterla nel tuo cimitero.*)

{4} {G} {G}, Sacrifica questo incantesimo: Crea X pedine creatura Elfo 2/2 nere e verdi, dove X è il numero di carte Elfo nel tuo cimitero. Attiva solo come una stregoneria.

- Il valore di X viene determinato solo una volta, mentre si risolve l'ultima abilità degli Occhi di Morcant. Nella maggior parte dei casi, gli Occhi di Morcant saranno nel tuo cimitero in quel momento, quindi vengono considerati per il valore di X.

Oko, Vassallo di Lorwyn

{2} {U}

Planeswalker Leggendaro — Oko

3

All'inizio della tua prima fase principale, puoi pagare {G}. Se lo fai, trasforma Oko.

+2: Fino a una creatura bersaglio ha tutti i tipi di creatura. (*Questo effetto non ha termine.*)

+1: Una creatura bersaglio prende -2/-0 fino al tuo prossimo turno.

//

Oko, Erede di Landa Tenebrosa

Planeswalker Leggendaro — Oko

All'inizio della tua prima fase principale, puoi pagare {U}. Se lo fai, trasforma Oko.

-1: Macina tre carte. Puoi aggiungere alla tua mano una carta permanente scelta tra esse.

-3: Crea due pedine creatura Alce 3/3 verdi.

-6: Scegli un tipo di creatura. Ottieni un emblema con "Le creature che controlli del tipo scelto prendono +3/+3 e hanno cautela e anti-malocchio".

- L'effetto della prima abilità di fedeltà di Oko, Vassallo di Lorwyn dura a tempo indeterminato. Non termina nella sottofase di cancellazione o quando Oko lascia il campo di battaglia o si trasforma.

Omnicangiante

{3} {U} {U}

Creatura — Polimorfo

0/0

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

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

Puoi far entrare questa creatura come una copia di qualsiasi creatura sul campo di battaglia, tranne che ha cangiante.

- A parte l'eccezione indicata, l'Omnicangiante copia esattamente ciò che è stampato sulla creatura originale e nulla di più (a meno che quella creatura non stia copiando qualcos'altro o sia una pedina; vedi sotto). Non copia se quella creatura è TAPpata o STAPpata, se ha dei segnalini, se ha Aure o Equipaggiamenti assegnati, né qualsiasi effetto non di copia che abbia modificato la sua forza, la sua costituzione, i suoi tipi, il suo colore e così via.
- Se la creatura copiata ha {X} nel costo di mana, X è considerato 0.
- Se la creatura copiata è una pedina, l'Omnicangiante copia le caratteristiche originali di quella pedina come descritte dall'effetto che l'ha creata, con l'eccezione indicata.
- Se la creatura copiata sta copiando qualcos'altro, allora l'Omnicangiante entra come ciò che quella creatura ha copiato, con l'eccezione indicata.
- Eventuali abilità "entra" della creatura copiata si innescheranno quando l'Omnicangiante entra. Funzionerà anche ogni abilità "mentre questa creatura entra" o "questa creatura entra con" della creatura copiata.
- Puoi scegliere di non far entrare l'Omnicangiante come copia di un'altra creatura. Se lo fai, sarà solo un Polimorfo 0/0 con cangiante e verrà messo nel cimitero del suo proprietario, a meno che un altro effetto non faccia aumentare la sua costituzione.

Piani d'Assalto

{3} {R} {G}

Incantesimo

Ogni magia non creatura che lanci ha cospirare. (*Mentre lanci una magia non creatura, puoi TAPpare due creature STAPpate che controlli che condividono un colore con essa. Quando lo fai, la copi e puoi scegliere nuovi bersagli per la copia. Una copia di una magia permanente diventa una pedina.*)

- Se una magia ha più istanze di cospirare (magari da più Piani d'Assalto), puoi scegliere di pagare ciascuna di quelle abilità individualmente. Ogni abilità cospirare si innesca solo se TAPpi due creature specificamente per quella abilità.
- Se la magia ha dei bersagli, la copia avrà gli stessi bersagli a meno che tu non ne scelga altri. Puoi cambiare un qualsiasi numero di bersagli, anche tutti o nessuno di essi. I nuovi bersagli devono essere legali.
- Se la magia copiata è modale (cioè, dice "Scegli uno —" o simile), la copia avrà lo stesso modo o gli stessi modi. Non puoi scegliere altri modi.

- Se la magia copiata divide il danno o distribuisce segnalini tra un numero di bersagli, la divisione e il numero di bersagli non possono essere cambiati. Se scegli nuovi bersagli, devi scegliere lo stesso numero di bersagli.
- 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 la copia. 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.
- La copia viene creata in pila, quindi non viene “lanciata”. Le abilità che si innescano quando un giocatore lancia una magia (come l’abilità innescata di cospirare che crea una copia della magia) non si innescheranno.
- Una copia di una magia permanente che si risolve diventa una pedina. Quella pedina non si considera “creata” e non interagirà con le abilità che considerano la creazione di pedine.

Picchiatore Mercenario

{4} {G}

Creatura — Mercenario Gigante

4/4

Cautela, raggiungere

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

Quando questa creatura entra, guadagni X punti vita, dove X è la forza maggiore tra i Giganti che controlli.

- Il valore di X viene determinato solo una volta, mentre si risolve l’ultima abilità del Picchiatore Mercenario.

Piccola Luccicante

{2} {G/U} {G/U} {G/U}

Creatura — Ouphe

1/4

Iridescenza — All’inizio del combattimento nel tuo turno, un’altra creatura bersaglio che controlli prende +X/+X fino alla fine del turno, dove X è il numero di colori tra i permanenti che controlli.

- Il valore di X viene determinato solo una volta, mentre si risolve l’abilità della Piccola Luccicante.

Plasmacqua Esperta

{2} {W}

Creatura — Chierico Tritone

3/4

Le altre creature TAPpate che controlli hanno indistruttibile.

- Poiché il danno rimane sulle creature finché non viene rimosso alla fine del turno, il danno non letale inflitto a una creatura che controlli potrebbe diventare letale se quella creatura viene STAppata o se la Plasmacqua Esperta lascia il campo di battaglia in quel turno.

Posatore sui Tetti
 {5}
 Creatura — Polimorfo
 3/3
 Cangiante (*Questa carta ha tutti i tipi di creatura.*)
 Volare
 Quando questa creatura entra, esilia fino a due carte bersaglio dai cimiteri. Guadagni 3 punti vita.

- Non devi necessariamente scegliere dei bersagli per l'abilità innescata del Posatore sui Tetti. Tuttavia, se lo fai e tutti i bersagli sono illegali mentre l'abilità tenta di risolversi, non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non guadagnerai punti vita.

Prodigio Esplosivo
 {1} {R}
 Creatura — Stregone Elementale
 1/1
Iridescenza — Quando questa creatura entra, infligge X danni a una creatura bersaglio controllata da un avversario, dove X è il numero di colori tra i permanenti che controlli.

- Il valore di X viene determinato solo una volta, mentre si risolve l'abilità del Prodigio Esplosivo.

Raccolto dei Sogni
 {5} {U/B} {U/B}
 Stregoneria
 Ogni avversario esilia carte dalla cima del proprio grimorio finché non ha esiliato carte con valore di mana totale pari o superiore a 5 in questo modo. Fino alla fine del turno, puoi lanciare le carte esiliate in questo modo senza pagare il loro costo di mana.

- Se una carta in un grimorio ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0 ai fini della determinazione del suo valore di mana.
- Dato che stai usando un costo alternativo per lanciare le magie, non puoi pagare altri costi alternativi. Puoi comunque pagare i costi addizionali, come i costi di potenziamento. Se la carta ha dei costi addizionali obbligatori, devi pagarli.
- Se una magia che lanci ha {X} nel costo di mana, devi scegliere 0 come valore di X quando la lanci senza pagare il suo costo di mana.

Reami Eclissati

Terra

Mentre questa terra entra, scegli Elementale, Elfo,

Gigante, Goblin, Kithkin, Silvantropo, Spiritello o

Tritone.

{T}: Aggiungi {C}.

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

- Le fonti del tipo di creatura scelto includono qualsiasi oggetto con il sottotipo scelto. Ad esempio, se scegli Kithkin, puoi spendere il mana per attivare l'abilità di un permanente Kithkin che controlli o di una carta Kithkin nella tua mano o nel tuo cimitero.

Rhys, l'Eterno

{1}{W}

Creatura Leggendaria — Guerriero Elfo

2/2

Lampo

Quando Rhys entra, un'altra creatura bersaglio che controlli ha persistere fino alla fine del turno. *(Quando questa creatura muore, se non aveva segnalini -1/-1, rimettila sul campo di battaglia sotto il controllo del suo proprietario con un segnalino -1/-1.)*

{W}, {T}: Rimuovi un qualsiasi numero di segnalini da una creatura bersaglio che controlli. Attiva solo come una stregoneria.

- Se la creatura bersaglio muore, ma quella carta lascia il cimitero prima che l'abilità persistere si risolva, non sarà rimessa sul campo di battaglia.
 - Se una creatura ha dei segnalini +1/+1 e dei segnalini -1/-1, le azioni di stato rimuovono lo stesso numero di entrambi in modo che ne rimanga un solo tipo su di essa. L'abilità persistere di una creatura può recuperarla di nuovo se i suoi segnalini -1/-1 vengono rimossi in questo modo.
 - Se una creatura con persistere che ha segnalini +1/+1 riceve abbastanza segnalini -1/-1 da essere distrutta per danno letale o essere messa nel cimitero del suo proprietario perché ha costituzione pari o inferiore a 0, persistere non si innescherà e la carta non verrà rimessa sul campo di battaglia. Questo perché l'abilità persistere verifica le condizioni della creatura nel momento in cui ha lasciato il campo di battaglia e, in quel momento, aveva ancora i segnalini -1/-1.
-

Ricongiungimento Celeste

{X} {G}

Stregoneria

Come costo addizionale per lanciare questa magia, puoi scegliere un tipo di creatura e ammirare due creature di quel tipo.

Passa in rassegna il tuo grimorio per una carta creatura con valore di mana pari o inferiore a X, rivelala e aggiungila alla tua mano, poi rimescola. Se è stato pagato il costo addizionale di questa magia e la carta rivelata è del tipo scelto, metti quella carta sul campo di battaglia invece di aggiungerla alla tua mano.

- Se una carta in un grimorio ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0 ai fini della determinazione del suo valore di mana.
 - Per ammirare due creature di un tipo di creatura specificato, puoi rivelare due carte creatura di quel tipo dalla tua mano, scegliere due creature che controlli di quel tipo sul campo di battaglia oppure rivelare una carta e scegliere una creatura sul campo di battaglia.
 - In particolare, l'istruzione di ammirare del Ricongiungimento Celeste è limitata alle "creature". Non ti permette di ammirare carte o permanenti affini, cosa che invece è consentita per la maggior parte delle altre istruzioni di ammirare.
-

Riesumare

{1} {B}

Istantaneo

Scegli uno —

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

Risposta di Gola Elendra

{2} {U} {U}

Istantaneo

Questa magia non può essere neutralizzata.

Neutralizza tutte le magie controllate dai tuoi avversari e tutte le abilità controllate dai tuoi avversari. Crea una pedina creatura Spiritello 1/1 blu e nera con volare per ogni magia e abilità neutralizzata in questo modo.

- Una magia o un'abilità che neutralizza magie può comunque bersagliare la Risposta di Gola Elendra. Quando quella magia o abilità si risolve, la Risposta di Gola Elendra non sarà neutralizzata, ma eventuali effetti addizionali della magia o abilità neutralizzante avverranno comunque.

- La Risposta di Gola Elendra neutralizza solo magie, abilità attivate e abilità innescate controllate dai tuoi avversari che sono già in pila. Non impedisce alle magie di essere lanciate o alle abilità di essere attivate o di innescarsi più avanti nel turno, e non ha alcun effetto sulle abilità statiche.
- Le abilità attivate sono scritte nella forma “[Costo]: [Effetto]”. Alcune abilità definite da parola chiave, ad esempio equipaggiare e manovrare, sono abilità attivate e hanno i due punti nel testo di richiamo.
- Le abilità innescate usano le espressioni “quando”, “ogniqualevolta” o “all’inizio di”. Spesso sono formulate come “[condizione di innesco], [effetto]”. Alcune abilità definite da parola chiave, ad esempio mobilitare (dell’espansione *Tarkir: La Dracotempesta*), sono abilità innescate e includono le espressioni “quando”, “ogniqualevolta” o “all’inizio di” nel testo di richiamo.
- La Risposta di Gola Elendra non può bersagliare le abilità di mana. Un’abilità di mana attivata è un’abilità che potrebbe aggiungere mana mentre si risolve, non ha bersagli e non è un’abilità di fedeltà. Un’abilità di mana innescata è un’abilità che potrebbe aggiungere mana mentre si risolve e si innesca in seguito alla risoluzione di un’abilità di mana attivata.

Risvegliatore dell’Aurora

{6} {G}

Creatura — Druido Gigante

7/7

Travolgere

Iridescenza — Quando questa creatura entra, rivela carte dalla cima del tuo grimorio finché non riveli X carte permanente, dove X è il numero di colori tra i permanenti che controlli. Metti un qualsiasi numero di quelle carte permanente sul campo di battaglia, poi metti le altre carte rivelate in fondo al tuo grimorio in ordine casuale.

- Se un’Aura viene messa sul campo di battaglia senza essere lanciata, il futuro controllore dell’Aura sceglie cosa incanterà mentre essa entra nel campo di battaglia. Un’Aura messa sul campo di battaglia, in questo modo, non bersaglia niente (quindi potrebbe essere assegnata a un permanente con anti-malocchio di un avversario, 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 nella sua zona attuale.
- Un’Aura che viene messa sul campo di battaglia, in questo modo, non può incantare nient’altro che venga messo sul campo di battaglia allo stesso tempo.
- Il valore di X viene calcolato solo una volta, mentre si risolve l’abilità innescata del Risvegliatore dell’Aurora.

Roccia dell’Adunanza

{4}

Artefatto

Mentre questo artefatto entra, scegli un tipo di creatura.

Le magie che lanci del tipo scelto costano {1} in meno per essere lanciate.

Quando questo artefatto entra e all’inizio del tuo mantenimento, guarda la prima carta del tuo grimorio. Se è una carta del tipo scelto, puoi rivelarla e aggiungerla alla tua mano. Se non aggiungi la carta alla tua mano, puoi metterla nel tuo cimitero.

- Per determinare il costo totale di una magia, inizia con il costo di mana o il costo alternativo che stai pagando (come un costo di flashback), aggiungi eventuali aumenti (come i costi di potenziamento) e infine applica le riduzioni (come quella di questa abilità). Il valore di mana della magia è determinato solo dal suo costo di mana, indipendentemente dal costo totale pagato per lanciarla.
- La seconda abilità della Roccia dell'Adunanza si applica solo al mana generico nel costo totale delle magie che lanci del tipo di scelto.
- Non sei obbligato a rivelare la carta che guardi con la terza abilità della Roccia dell'Adunanza, neppure se è una carta del tipo scelto. Se scegli di non rivelarla in questo modo, puoi comunque metterla nel tuo cimitero.

Saccheggio Sconsiderato

{1} {R}

Istantaneo

Una creatura bersaglio prende +3/+2 fino alla fine del turno. Crea una pedina Tesoro. *(È un artefatto con "{T}, Sacrifica questa pedina: Aggiungi un mana di un qualsiasi colore".)*

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

Salice Pendente

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

Creatura — Chierico Silvantropo

3/6

Legame vitale

Questa creatura entra con due segnalini -1/-1.

{1} {W/B}, Rimuovi due segnalini da questa creatura:

Rimetti sul campo di battaglia una carta creatura bersaglio con valore di mana pari o inferiore a 3 dal tuo cimitero. Attiva solo come una stregoneria.

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

Saltalava

{3} {R}

Creatura — Elementale

4/4

Tutte le creature hanno rapidità.

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

- L'ultima abilità del Saltalava è un'abilità di mana. Non usa la pila e ad essa non è possibile rispondere.

Salvaincanti Altruista

{3} {G} {G}

Creatura — Guerriero Elfo

4/2

Lampo

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

Quando questa creatura entra, scegli un tipo di creatura.

Gli altri permanenti che controlli di quel tipo hanno anti-malocchio e indistruttibile fino alla fine del turno.

- Scegli il tipo di creatura mentre l'ultima abilità del Salvaincanti Altruista si risolve. Una volta che l'abilità inizia a risolversi, i giocatori non possono rispondere alla scelta né compiere alcuna azione finché l'abilità non ha finito di risolversi.

Sanar, Matricola Innovativa

{2} {U/R} {U/R}

Creatura Leggendaria — Stregone Goblin

2/4

Iridescenza — All'inizio della tua prima fase principale, rivela carte dalla cima del tuo grimorio finché non riveli X carte non terra, dove X è il numero di colori tra i permanenti che controlli. Per ognuno di quei colori, puoi esiliare una carta di quel colore scelta tra le carte rivelate. Poi rimescola. Puoi lanciare le carte esiliate in questo turno.

- Il valore di X viene determinato solo una volta, mentre si risolve l'abilità di Sanar.
- Paghi tutti i costi e segui tutte le regole sulla tempistica per le carte lanciate in questo modo. Ad esempio, se una carta esiliata è una carta stregoneria, puoi lanciarla solo durante la tua fase principale mentre la pila è vuota.

Seguaci della Veglia Lunare

{2} {G} {G}

Creatura — Druido Elfo

0/0

Travolgere

Questa creatura prende +1/+1 per ogni creatura che controlli e ogni carta creatura nel tuo cimitero.

- Poiché il danno rimane sulle creature finché non viene rimosso alla fine del turno, il danno non letale inflitto ai Seguaci della Veglia Lunare può diventare letale se il numero di creature che controlli o di carte creatura nel tuo cimitero cambia.
-

Sentinella di Kinscaer

{1} {W}

Creatura — Soldato Kithkin

2/2

Attacco improvviso, legame vitale

Ogniqualevolta questa creatura attacca, puoi mettere sul campo di battaglia TAPpata e attaccante una carta creatura dalla tua mano con valore di mana pari o inferiore a X, dove X è il numero di creature attaccanti che controlli.

- Il valore di X viene determinato solo una volta, mentre si risolve l'ultima abilità della Sentinella di Kinscaer.
- Se una carta nella tua mano ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0 ai fini della determinazione del suo valore di mana.
- Scegli tu quale giocatore, planeswalker o battaglia viene attaccato dalla creatura che hai messo sul campo di battaglia. Non deve necessariamente attaccare lo stesso giocatore, planeswalker o battaglia della Sentinella di Kinscaer.
- Nonostante le creature messe sul campo di battaglia con la Sentinella di Kinscaer entrino come creature attaccanti, non sono mai state dichiarate come creature attaccanti. Le abilità che si innescano ogniqualevolta una creatura attacca non si innescheranno quando le creature entrano come attaccanti.

Sfoltire

{2} {R}

Istantaneo

Sfoltire infligge 3 danni a un qualsiasi bersaglio. Puoi scartare una carta. Se lo fai, pesca una carta.

- Se il bersaglio è illegale mentre Sfoltire tenta di risolversi, non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non avrai l'opportunità di scartare una carta per pescare una carta.

Sfondatore Prismatico

{4} {G} {G}

Creatura — Elementale

6/6

Travolgere

Iridescenza — Quando questa creatura entra, fino a X creature bersaglio che controlli prendono +X/+X fino alla fine del turno, dove X è il numero di colori tra i permanenti che controlli.

- Il valore di X viene determinato quando l'ultima abilità dello Sfondatore Prismatico si innesca allo scopo di definire il numero massimo di creature bersaglio. Viene ricalcolato quando l'abilità si risolve per determinare l'ammontare del bonus a forza e costituzione.
-

Sortilegio Punitivo

{B}

Istantaneo

Come costo addizionale per lanciare questa magia, puoi piagare 1. *(Puoi mettere un segnalino -1/-1 su una creatura che controlli.)*

Distruggi una creatura bersaglio con valore di mana pari o inferiore a 2. Se è stato pagato il costo addizionale di questa magia, guadagni 2 punti vita.

- Se una creatura sul campo di battaglia ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0 ai fini della determinazione del suo valore di mana.
- Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale mentre il Sortilegio Punitivo tenta di risolversi, non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non guadagnerai punti vita neanche se è stato pagato il costo addizionale.

Squartatrice delle Tenebre

{3} {B} {B}

Creatura — Assassino Elfo

4/4

Quando questa creatura entra, una creatura bersaglio che controlli prende +X/+0 fino alla fine del turno e fino a una creatura bersaglio controllata da un avversario prende -0/-X fino alla fine del turno, dove X è il numero di Elfi che controlli più il numero di carte Elfo nel tuo cimitero.

- Il valore di X viene determinato solo una volta, mentre si risolve l'abilità della Squartatrice delle Tenebre.

Stormo della Scissione

{7} {U} {U}

Creatura — Elementale

5/5

Questa magia costa {X} in meno per essere lanciata, dove X è il valore di mana maggiore tra gli Elementali che controlli.

Volare

Quando questa creatura entra, se l'hai lanciata, fai tornare tutte le creature non Elementale in mano ai rispettivi proprietari.

- Se un Elementale sul campo di battaglia ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0 ai fini della determinazione del suo valore di mana.
- Per determinare il costo totale dello Stormo della Scissione, 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 e infine applica le riduzioni. Il valore di mana dello Stormo della Scissione resta immutato, a prescindere dal costo totale pagato per lanciarlo.
- Una volta che hai determinato il costo per lanciare lo Stormo della Scissione, puoi attivare abilità di mana per pagare quel costo. Se il valore di mana maggiore tra gli Elementali che controlli cambia mentre attivi

delle abilità di mana (probabilmente perché hai sacrificato uno o più Elementali), il costo per lanciare lo Stormo della Scissione rimane quello che avevi determinato in precedenza.

- 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 rimuovere gli Elementali che controlla dal campo di battaglia in quel momento.

Stretta Liminale

{3} {W}

Incantesimo

Quando questo incantesimo entra, esilia fino a un permanente non terra bersaglio controllato da un avversario finché questo incantesimo non lascia il campo di battaglia. Guadagni 2 punti vita.

- Se la Stretta Liminale lascia il campo di battaglia prima che la sua abilità si sia risolta, il permanente non terra bersaglio non verrà esiliato. Guadagnerai comunque punti vita se quel permanente è ancora un bersaglio legale.
 - 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.
-

Sygg, Saggezza di Vino Errante

{1}{U}

Creatura Leggendaria — Mago Tritone

2/2

Sygg non può essere bloccato.

Ogniqualevolta questa creatura entra o si trasforma in Sygg, Saggezza di Vino Errante, una creatura bersaglio ha “Ogniqualevolta questa creatura infligge danno da combattimento a un giocatore o planeswalker, peschi una carta” fino alla fine del turno.

All’inizio della tua prima fase principale, puoi pagare

{W}. Se lo fai, trasforma Sygg.

//

Sygg, Scudo di Brina Errante

Creatura Leggendaria — Farabutto Tritone

2/2

Sygg non può essere bloccato.

Ogniqualevolta questa creatura si trasforma in Sygg, Scudo di Brina Errante, una creatura bersaglio che controlli ha protezione da ogni colore fino al tuo prossimo turno.

All’inizio della tua prima fase principale, puoi pagare

{U}. Se lo fai, trasforma Sygg.

- “Protezione da ogni colore” è un’abbreviazione per protezione dal bianco, dal blu, dal nero, dal rosso e dal verde. Incolore non è un colore.

Tam, Matricola Consapevole

{1}{G/U}

Creatura Leggendaria — Mago Gorgone

2/2

Ogni altra creatura che controlli ha anti-malocchio da ciascuno dei suoi colori.

{T}: Una creatura bersaglio che controlli diventa di tutti i colori fino alla fine del turno.

- “Anti-malocchio da ciascun colore” è un’abbreviazione per anti-malocchio dal bianco, dal blu, dal nero, dal rosso e dal verde. Incolore non è un colore.

Tamburo Foglia di Primavera

{1}

Artefatto

{T}, TAPpa una creatura STAPpata che controlli:

Aggiungi un mana di un qualsiasi colore.

- Puoi TAPpare una creatura che non è stata sotto il tuo controllo dall’inizio del tuo turno più recente per attivare l’abilità del Tamburo Foglia di Primavera.
-

Tedofora dei Cunicoli

{1} {R}

Creatura — Guerriero Goblin

2/2

All'inizio del combattimento nel tuo turno, puoi piagare

1. Quando lo fai, una creatura bersaglio ha rapidità fino alla fine del turno. (*Per piagare 1, metti un segnalino -1/-1 su una creatura che controlli.*)

- Non scegli un bersaglio per l'abilità della Tedofora dei Cunicoli quando si innesca. Invece, una seconda abilità "riflessiva" si innesca quando piaghi 1 in questo modo. Scegli un bersaglio per quell'abilità mentre viene messa in pila. Ogni giocatore può rispondere a questa abilità innescata come di consueto.

Tessitore di Dundoolin

{1} {G}

Creatura — Druido Kithkin

2/1

Quando questa creatura entra, se controlli tre o più creature, riprendi in mano una carta permanente bersaglio dal tuo cimitero.

- Se non controlli tre o più creature subito dopo che il Tessitore di Dundoolin è entrato, la sua abilità non si innesca. Se non controlli tre o più creature mentre l'abilità tenta di risolversi, non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non è necessario che tutte le creature che controlli quando l'abilità si risolve siano le stesse creature che controllavi quando si è innescata.

Tiranno Spina Rocciosa

{3} {R} {R}

Creatura — Drago

6/6

Volare

Avvizzare (*Infligge danno alle creature sotto forma di segnalini -1/-1.*)

Ogniqualevolta lanci una magia istantaneo o stregoneria con un singolo bersaglio, puoi copiarla. Se lo fai, quelle magie hanno avvizzare. Puoi scegliere nuovi bersagli per la copia.

- Qualsiasi danno inflitto a creature da una fonte con avvizzare, sia esso danno da combattimento o danno non da combattimento, viene inflitto sotto forma di segnalini -1/-1.
- La copia avrà lo stesso bersaglio a meno che tu non ne scelga altri. Se cambi il bersaglio, il nuovo bersaglio deve essere legale.
- Se la magia copiata è modale (cioè, dice "Scegli uno —" o simile), la copia avrà lo stesso modo o gli stessi modi. Non puoi scegliere altri modi.
- 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 la copia. 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.

- La copia viene creata in pila, quindi non viene “lanciata”. Le abilità che si innescano quando un giocatore lancia una magia (come l’abilità innescata di cospirare che crea una copia della magia) non si innescheranno.

Tomba Infestata da Erbacce
 Terra — Palude Foresta
 (*{T}*: *Aggiungi {B} o {G}.*)
 Mentre questa terra entra, puoi pagare 2 punti vita. Se non lo fai, entra TAPpata.

- Questa terra ha due tipi di terra base. Non è una terra base, quindi carte come Accudire i Ramoscelli non possono trovarla, ma ha i tipi di terra appropriati per effetti come quello del Villaggio Kishla (dell’espansione *Tarkir: La Dracotempesta*).
- Se un effetto mette questa terra sul campo di battaglia TAPpata, puoi pagare 2 punti vita, ma entra comunque TAPpata.

Vacuità
 {4} {W/B} {W/B}
 Creatura — Incarnazione Elementale
 3/5
 Quando questa creatura entra, se è stato speso {W} {W}
 per lanciarla, rimetti sul campo di battaglia una carta
 creatura bersaglio con valore di mana pari o inferiore a 3
 dal tuo cimitero.
 Quando questa creatura entra, se è stato speso {B} {B}
 per lanciarla, metti tre segnalini -1/-1 su fino a una
 creatura bersaglio.
 Apparire {W/B} {W/B}

- La prima e la seconda abilità di Vacuità verificano il mana speso per pagare il suo costo totale, non solo il mana speso per pagare i simboli di mana ibrido nel suo costo.
- La prima e la seconda abilità di Vacuità controllano se sono stati spesi almeno due mana dei colori appropriati per pagare il costo di Vacuità. Non ha importanza se sono stati spesi più di due mana di quel colore; l’effetto non viene moltiplicato.
- Se questa magia viene copiata, la copia non sarà stata pagata con alcun colore di mana, indipendentemente dai colori spesi per la magia originale.
- Se una carta in un cimitero ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0 ai fini della determinazione del suo valore di mana.

Viaggiatori della Fiamma Gemella
 {2} {U} {R}
 Creatura — Stregone Elementale
 3/3
 Volare
 Se si innesca un’abilità innescata di un altro Elementale
 che controlli, 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 mobilitare (dell’espansione *Tarkir: La Dracotempesta*), 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 dei Viaggiatori della Fiamma Gemella. Ad esempio, una creatura Elementale 1/1 che entra sotto il tuo controllo “con un segnalino +1/+1” non riceverà un segnalino +1/+1 addizionale.
- Anche le abilità che si applicano “mentre [questa creatura] entra” o “mentre [questa creatura] viene girata a faccia in su” non sono influenzate dall’abilità dei Viaggiatori della Fiamma Gemella.
- L’abilità dei Viaggiatori della Fiamma Gemella non copia l’abilità innescata, la fa semplicemente innescare una volta in più. 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’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. Ad esempio, se l’abilità entra-in-campo dell’Arcanista d’Elite si innesci due volte, vengono esiliate due carte. Il valore di X nel costo di attivazione dell’altra abilità dell’Arcanista d’Elite è la somma dei valori di mana delle due carte. Quando l’abilità si risolve, crei copie di entrambe le carte e puoi lanciare una, nessuna o entrambe le copie in qualsiasi ordine.

Vivacità

{3} {R/G} {R/G}

Creatura — Incarnazione Elementale

4/4

Quando questa creatura entra, se è stato speso {R} {R} per lanciarla, questa creatura infligge 3 danni a un qualsiasi bersaglio.

Quando questa creatura entra, se è stato speso {G} {G} per lanciarla, passa in rassegna il tuo grimorio per una carta terra, rivelala e aggiungila alla tua mano, poi rimescola. Guadagni 2 punti vita.

Apparire {R/G} {R/G}

- La prima e la seconda abilità di Vivacità verificano il mana speso per pagare il suo costo totale, non solo il mana speso per pagare i simboli di mana ibrido nel suo costo.
- La prima e la seconda abilità di Vivacità controllano se sono stati spesi almeno due mana dei colori appropriati per pagare il costo di Vivacità. Non ha importanza se sono stati spesi più di due mana di quel colore; l’effetto non viene moltiplicato.
- Se questa magia viene copiata, la copia non sarà stata pagata con alcun colore di mana, indipendentemente dai colori spesi per la magia originale.

Vivaio di Alberelli

{6} {G} {G}

Incantesimo

Affinità con le Foreste (*Questa magia costa {1} in meno per essere lanciata per ogni Foresta che controlli.*)

Terraferma — Ogniqualvolta una terra che controlli entra, crea una pedina creatura Silvantropo 3/4 verde con raggiungere.

{1} {G}, Esilia questo incantesimo: I Silvantropi e le Foreste che controlli hanno indistruttibile fino alla fine del turno.

- Un'abilità terraferma si innesca ogniqualvolta una terra che controlli entra per qualsiasi motivo. Si innesca quando giochi una terra, così come ogni volta che una magia o abilità mette una terra sul campo di battaglia sotto il tuo controllo.
 - Un'abilità terraferma non si innesca se un permanente già sul campo di battaglia diventa una terra.
 - Ogniqualvolta una terra che controlli entra, ciascuna abilità terraferma dei permanenti che controlli si innesca. Potrai metterle in pila in qualsiasi ordine. L'ultima abilità che hai messo in pila sarà la prima a risolversi. (Di conseguenza, puoi fare in modo che quelle abilità si risolvano nell'ordine che preferisci.)
-

Zelota di Kulrath

{5} {R}

Creatura — Guerriero Elementale

6/5

Quando questa creatura entra, esilia la prima carta del tuo grimorio. Fino alla fine del tuo prossimo turno, puoi giocare quella carta.

Cicloterra base {1} {R} (*{1} {R}*, *Scarta questa carta: Passa in rassegna il tuo grimorio per una carta terra base, rivelala e aggiungila alla tua mano, poi rimescola.*)

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

Zietta dei Cimeli

{2} {B}

Creatura — Warlock Goblin

4/4

Questa creatura entra con due segnalini -1/-1.

Ogniqualvolta un'altra creatura che controlli muore, sorveglia 1, poi rimuovi un segnalino -1/-1 da questa creatura. (*Per sorvegliare 1, guarda la prima carta del tuo grimorio. Puoi metterla nel tuo cimitero.*)

- Se la Zietta dei Cimeli muore contemporaneamente a una o più altre creature che controlli, la sua ultima abilità si innesca per ciascuna di esse.
-

NOTE SPECIFICHE SULLE CARTE SPECIAL GUEST DI *L'ECLISSI DI LORWYN*

Bagliore Caldo

{2} {R}

Stregoneria

Crea una pedina che è una copia di una creatura bersaglio, tranne che ha rapidità e “All’inizio della sottofase finale, esilia questa pedina”.

- A parte le eccezioni indicate, la pedina creata dal Bagliore Caldo copia esattamente ciò che è stampato sulla creatura originale e nulla di più (a meno che quella creatura non stia copiando qualcos’altro o sia una pedina; vedi sotto). Non copia se quella creatura è TAPpata o STAPpata, se ha dei segnalini, se ha Aure o Equipaggiamenti assegnati, né qualsiasi effetto non di copia che abbia modificato la sua forza, la sua costituzione, i suoi tipi, il suo colore e così via.
- Se la creatura copiata ha {X} nel costo di mana, X è considerato 0.
- Se la creatura copiata è una pedina, 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 stava copiando qualcos’altro, allora la pedina entra come ciò che quella 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 copiata.

Barriera Risvegliata

{1} {G} {U}

Creatura — Elementale

1/1

Ogniqualvolta questa creatura o un altro Elementale che controlli entra, guarda la prima carta del tuo grimorio. Se è una carta terra, puoi metterla sul campo di battaglia TAPpata. Se non la metti, aggiungila alla tua mano.

- Se aggiungi la carta alla tua mano, non devi per forza rivelarla. Inoltre, non devi necessariamente dire all’avversario se hai deciso di non mettere sul campo di battaglia TAPpata una carta non terra o una carta terra.

Cricca del Vincolo Nebbioso

{3} {U}

Creatura — Mago Spiritello

4/4

Lampo

Volare

Battersi per uno Spiritello

Quando questa creatura si batte per uno Spiritello, TAPpa tutte le terre controllate da un giocatore bersaglio.

- Battersi rappresenta due abilità innescate. “Battersi per un [oggetto]” significa “Quando questo permanente entra, sacrificalo a meno che non esili un altro [oggetto] che controlli” e “Quando questo permanente lascia il campo di battaglia, rimetti sul campo di battaglia la carta esiliata sotto il controllo del suo proprietario”.

Druido Devoto
 {1} {G}
 Creatura — Druido Elfo
 0/2
 {T}: Aggiungi {G}.
 Metti un segnalino -1/-1 su questa creatura: STAPpa questa creatura.

- Metti il segnalino -1/-1 sul Druido Devoto come costo per attivare la sua abilità, non quando si risolve. Se pagare il costo fa sì che il Druido Devoto abbia costituzione pari a 0, viene messo nel tuo cimitero prima che tu possa STAPparlo e prima che tu possa pagare nuovamente il costo.
- Se non puoi mettere segnalini -1/-1 sul Druido Devoto (a causa di un effetto come quello della Solennità), non puoi attivare la sua seconda abilità. Se puoi mettere segnalini su di esso, ma ciò è modificato da un effetto (come quello del Visir dei Medicamenti), puoi attivare l'abilità anche se pagare il costo non fa mettere segnalini sul Druido Devoto.

Elisir Millenario
 {3}
 Artefatto
 Puoi attivare le abilità delle creature che controlli come se quelle creature avessero rapidità.
 {1}, {T}: STAPpa una creatura bersaglio.

- L'Elisir Millenario non fornisce rapidità alle creature che controlli, né ti permette di attaccare con esse come se avessero rapidità.

Forza Regale
 {4} {G} {G} {G}
 Creatura — Elementale
 5/5
 Quando questa creatura entra, pesca una carta per ogni creatura verde che controlli.

- Se la Forza Regale è ancora sul campo di battaglia quando la sua abilità innescata si risolve, la sua abilità considererà la Forza Regale stessa.

Manamorfosi
 {1} {R/G}
 Istantaneo
 Aggiungi due mana in qualsiasi combinazione di colori.
 Pesca una carta.

- Scegli quale colore o colori di mana aggiungere prima di pescare una carta.

Pinnacolo a Spirale

{G}

Incantesimo

Velo

{X}: Metti X segnalini torre su questo incantesimo.

All'inizio del tuo mantenimento, se ci sono 100 o più segnalini torre su questo incantesimo, vinci la partita.

- L'abilità innescata del Pinnacolo a Spirale ha una clausola del "se" interposto. Ciò significa (1) che l'abilità non si innescherà a meno che il Pinnacolo a Spirale non abbia già 100 o più segnalini torre mentre inizia il tuo mantenimento e (2) che l'abilità non farà nulla se il Pinnacolo a Spirale ha perso abbastanza segnalini da avere meno di 100 segnalini quando l'abilità si risolve.
- Se il Pinnacolo a Spirale lascia il campo di battaglia prima che la sua abilità innescata si risolva, verifica il numero di segnalini che erano su di esso nel momento in cui ha lasciato il campo di battaglia.

Profeti di Vino Errante

{4} {U} {U}

Creatura — Mago Tritone

4/4

Battersi per un Tritone

Ogniqualevolta questa creatura infligge danno da combattimento a un giocatore, puoi sacrificare un Tritone. Se lo fai, gioca un turno extra dopo questo.

- Battersi rappresenta due abilità innescate. "Battersi per un [oggetto]" significa "Quando questo permanente entra, sacrificalo a meno che non esili un altro [oggetto] che controlli" e "Quando questo permanente lascia il campo di battaglia, rimetti sul campo di battaglia la carta esiliata sotto il controllo del suo proprietario".

Servo del Pittore

{2}

Creatura Artefatto — Spaventapasseri

1/3

Mentre questa creatura entra, scegli un colore.

Tutte le carte che non sono sul campo di battaglia, le magie e i permanenti sono del colore scelto in aggiunta ai loro altri colori.

- Questa abilità influenza ogni carta in ogni zona di gioco, tutti i segnalini sul campo di battaglia e tutte le copie delle magie in pila, indipendentemente da chi le controlla o le possiede.
- Questa abilità non sostituisce i colori precedenti. Piuttosto, aggiunge un altro colore.
- Gli effetti di più Servi del Pittore sono cumulativi.
- Mentre il Servo del Pittore è sul campo di battaglia, un effetto che cambia i colori di un oggetto sostituisce l'effetto del Servo del Pittore. Ad esempio, lanciare i Fuochi Fatui Cerulei su una creatura la renderà blu, indipendentemente dal colore scelto per il Servo del Pittore.
- Ogni carta diventa un nuovo oggetto quando cambia zona, quindi questo effetto si applicherà ad essa da zero nella nuova zona. Le abilità di sostituzione di cambio di zona che considerano il nuovo colore (come

“i permanenti [colore] entrano TAPpati”) non funzioneranno perché tali effetti vengono applicati mentre la carta entra nella nuova zona. Le abilità innescate di cambio di zona che considerano il nuovo colore (come “quando un permanente [colore] entra” o “quando lanci una magia [colore]”) funzioneranno perché tali effetti si applicano dopo che la carta si trova già nella nuova zona.

- Se qualcosa influenzato dal Servo del Pittore è normalmente incolore, sarà semplicemente del nuovo colore. Non sarà sia del nuovo colore che incolore.

Visionaria Cinta di Foglie

{G}{G}

Creatura — Druido Elfo

1/1

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

Ogniqualvolta lanci una magia Elfo, puoi pagare {G}. Se lo fai, pesca una carta.

- L'abilità della Visionaria Cinta di Foglie si innesca quando lanci una magia Elfo e si risolve prima di quella magia. Puoi pagare {G} per pescare una carta anche se la magia è stata neutralizzata o la Visionaria Cinta di Foglie è stata rimossa dal campo di battaglia in risposta.

NOTE SPECIFICHE SULLE NUOVE CARTE COMMANDER DI *L'ECLISSI DI LORWYN*

Accordo del Puca

{2}{G}

Incantesimo

Ogniqualvolta una creatura con un segnalino che controlli muore, puoi riprendere in mano dal tuo cimitero un'altra carta permanente bersaglio con valore di mana pari o inferiore al numero di segnalini su quella creatura. Fallo solo una volta per turno.

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

Appartenenza

{5}{W}

Creatura — Incarnazione Elementale

6/6

Quando questa creatura entra, crea tre pedine creatura Polimorfo 1/1 incolori con cangiante. *(Hanno tutti i tipi di creatura.)*

Bis {6}{W}{W} ({6}{W}{W}), *Esilia questa carta dal tuo cimitero: Per ogni avversario, crea una pedina che è una sua copia e che attacca quell'avversario in questo turno, se può farlo. Queste pedine hanno rapidità. Sacrificale all'inizio della prossima sottofase finale. Attiva solo come una stregoneria.)*

- Bis è un'abilità attivata che funziona dal cimitero. "Bis [costo]" significa "[Costo], Esilia questa carta dal tuo cimitero: Per ogni avversario, crea una pedina che è una copia di questa carta e che attacca quell'avversario in questo turno, se può farlo. Le pedine hanno rapidità. Sacrificale all'inizio della prossima sottofase finale. Attiva solo come una stregoneria".
- Esiliare la carta con bis è un costo di attivazione dell'abilità bis. Dopo aver dichiarato che la attiverai, nessun giocatore può compiere alcuna azione finché non avrai finito di attivarla. Nessuno può tentare di rimuovere la carta dal tuo cimitero per impedirti di pagare il costo.
- Gli avversari che hanno lasciato la partita non vengono considerati al momento di determinare il numero di pedine da creare.
- Le pedine copiano solo ciò che è stampato sulla carta originale. Gli effetti che hanno modificato quella creatura mentre era sul campo di battaglia in precedenza non vengono copiati.
- Ogni pedina deve attaccare il giocatore appropriato, se può farlo.
- Se una delle pedine non può attaccare per qualsiasi motivo (ad esempio, perché è TAPpata), non attacca. Se è necessario pagare un costo per farla attaccare, non sei obbligato a pagare quel costo, quindi non deve attaccare per forza neanche in questo caso.
- Se un effetto impedisce a una pedina di attaccare un giocatore specifico, quella pedina può attaccare un giocatore, un planeswalker o una battaglia qualsiasi o non attaccare affatto. Se un effetto impedisce alla pedina di attaccare un giocatore specifico a meno che non venga pagato un costo, non devi pagare quel costo a meno che tu non voglia attaccare quel giocatore.
- Se una delle pedine è in qualche modo sotto il controllo di un altro giocatore mentre l'abilità innescata ritardata si risolve, non puoi sacrificare quella pedina. Resterà sul campo di battaglia a tempo indeterminato, anche se in seguito ne riprendi il controllo.

Boschetto Pluviale
 Terra — Foresta Isola
 (*{T}*: *Aggiungi {G} o {U}*.)
 Questa terra entra TAPpata.
 Ciclo {2} (*{2}*, *Scarta questa carta: Pesca una carta.*)

- Questa terra ha due tipi di terra base. Non è una terra base, quindi carte come *Accudire i Ramoscelli* non possono trovarla, ma ha i tipi di terra appropriati per effetti come quello del *Villaggio Kishla* (dell'espansione *Tarkir: La Dracotempesta*).

Capra Sottratta Spesso
 {1} {B}
 Creatura — Capra
 0/5
 {1}: Pesca una carta. Prendi il controllo di questa creatura e metti un segnalino -1/-1 su di essa. Solo i tuoi avversari possono attivare questa abilità e solo come una stregoneria.
 Quando questa creatura muore, se aveva uno o più segnalini -1/-1, il suo proprietario pesca altrettante carte e ogni altro giocatore perde altrettanti punti vita.

- Solo gli avversari del controllore della Capra Sottratta Spesso possono attivare la sua prima abilità. Ai fini della prima abilità, non importa chi possiede la Capra Sottratta Spesso.

Cenerina, Senza Limiti

{2} {R}

Creatura Leggendaria — Stregone Elementale

2/3

Le magie permanente Elementale che lanci dalla tua mano guadagnano apparire {4} mentre le lanci. *(Se lanci una magia pagando il suo costo di apparire, viene sacrificata quando entra.)*

Ogniqualevolta sacrifichi un Elementale non pedina, crea una pedina che è una sua copia. La pedina ha rapidità fino alla fine del turno. All’inizio della tua prossima sottofase finale, sacrificala a meno che non paghi {W} {U} {B} {R} {G}.

- Cenerina, Senza Limiti ha ricevuto un aggiornamento al suo testo Oracle e qui sopra compare il testo aggiornato. Nello specifico, una magia permanente Elementale che lanci dalla tua mano manterrà l’abilità apparire fornita anche se Cenerina lascia il campo di battaglia prima che la magia si sia risolta. Per una spiegazione dettagliata, vedi il bollettino aggiornato di *L'Eclissi di Lorwyn* [qui](#).
- La pedina creata dall’ultima abilità di Cenerina copia esattamente ciò che è stampato sul permanente originale e nulla di più (a meno che quella creatura non stia copiando qualcos’altro; vedi sotto). Non copia se quel permanente era TAppato o STAppato, se aveva dei segnalini, se aveva 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 il permanente copiato aveva {X} nel suo costo di mana, X è considerato 0.
- Se il permanente copiato stava copiando qualcos’altro, allora la pedina entra come ciò che il permanente ha copiato.
- Eventuali abilità “entra” del permanente copiato si innescheranno quando la pedina entra. Funzionerà anche ogni abilità “mentre [questo permanente] entra” o “[questo permanente] entra con” del permanente copiato.

Ferrafor, Giovane Tasso

{6} {G}

Creatura Leggendaria — Druido Silvantropo

4/7

Quando Ferrafor entra, crea un numero di pedine creatura Saprolingio 1/1 verdi pari al numero di segnalini tra le creature controllate da un giocatore bersaglio.

{T}: Raddoppia il numero di ogni tipo di segnalino su una creatura bersaglio.

- Per determinare quanti Saprolingi vengono creati, usa il numero di segnalini tra le creature controllate dal giocatore bersaglio quando si risolve la prima abilità di Ferrafor.
- Per raddoppiare il numero di ogni tipo di segnalino su una creatura, metti su di essa un altro segnalino per ogni segnalino che ha già. Gli effetti che interagiscono con i segnalini messi sulle creature si applicano come di consueto.

Giubilo

{5} {G}

Creatura — Incarnazione Elementale

5/5

Quando questa creatura entra, le creature che controlli prendono +2/+2 e hanno travolgere fino alla fine del turno.

Bis {7} {G} {G} ({7} {G} {G}), *Esilia questa carta dal tuo cimitero: Per ogni avversario, crea una pedina che è una sua copia e che attacca quell'avversario in questo turno, se può farlo. Queste pedine hanno rapidità. Sacrificale all'inizio della prossima sottofase finale. Attiva solo come una stregoneria.*

- Bis è un'abilità attivata che funziona dal cimitero. “Bis [costo]” significa “[Costo], Esilia questa carta dal tuo cimitero: Per ogni avversario, crea una pedina che è una copia di questa carta e che attacca quell'avversario in questo turno, se può farlo. Le pedine hanno rapidità. Sacrificale all'inizio della prossima sottofase finale. Attiva solo come una stregoneria”.
 - Esiliare la carta con bis è un costo di attivazione dell'abilità bis. Dopo aver dichiarato che la attiverai, nessun giocatore può compiere alcuna azione finché non avrai finito di attivarla. Nessuno può tentare di rimuovere la carta dal tuo cimitero per impedirti di pagare il costo.
 - Gli avversari che hanno lasciato la partita non vengono considerati al momento di determinare il numero di pedine da creare.
 - Le pedine copiano solo ciò che è stampato sulla carta originale. Gli effetti che hanno modificato quella creatura mentre era sul campo di battaglia in precedenza non vengono copiati.
 - Ogni pedina deve attaccare il giocatore appropriato, se può farlo.
 - Se una delle pedine non può attaccare per qualsiasi motivo (ad esempio, perché è TAPpata), non attacca. Se è necessario pagare un costo per farla attaccare, non sei obbligato a pagare quel costo, quindi non deve attaccare per forza neanche in questo caso.
 - Se un effetto impedisce a una pedina di attaccare un giocatore specifico, quella pedina può attaccare un giocatore, un planeswalker o una battaglia qualsiasi o non attaccare affatto. Se un effetto impedisce alla pedina di attaccare un giocatore specifico a meno che non venga pagato un costo, non devi pagare quel costo a meno che tu non voglia attaccare quel giocatore.
 - Se una delle pedine è in qualche modo sotto il controllo di un altro giocatore mentre l'abilità innescata ritardata si risolve, non puoi sacrificare quella pedina. Resterà sul campo di battaglia a tempo indeterminato, anche se in seguito ne riprendi il controllo.
-

Impulsività

{6} {R}

Creatura — Incarnazione Elementale

7/5

Quando questa creatura entra, puoi lanciare una carta istantaneo o stregoneria bersaglio da un cimitero senza pagare il suo costo di mana. Se quella magia sta per essere messa in un cimitero, invece esiliala.

Bis {7} {R} {R} ({7}{R}{R}), *Esilia questa carta dal tuo cimitero: Per ogni avversario, crea una pedina che è una sua copia e che attacca quell'avversario in questo turno, se può farlo. Queste pedine hanno rapidità. Sacrificale all'inizio della prossima sottofase finale. Attiva solo come una stregoneria.*

- Se scegli di lanciare la carta istantaneo o stregoneria, lo fai mentre la prima abilità dell'Impulsività si sta risolvendo ed è ancora in pila. Non puoi attendere di lanciarla più avanti nel turno. Le restrizioni temporali basate sul tipo di carta vengono ignorate.
 - Dato che stai utilizzando un costo alternativo per lanciare la magia, non puoi pagare nessun altro costo alternativo. Puoi comunque pagare i costi aggiuntivi, come i costi di potenziamento. Se la carta ha dei costi aggiuntivi obbligatori, devi pagarli.
 - Se la magia che lanci ha {X} nel costo di mana, devi scegliere 0 come valore di X quando la lanci senza pagare il suo costo di mana.
 - Bis è un'abilità attivata che funziona dal cimitero. "Bis [costo]" significa "[Costo], Esilia questa carta dal tuo cimitero: Per ogni avversario, crea una pedina che è una copia di questa carta e che attacca quell'avversario in questo turno, se può farlo. Le pedine hanno rapidità. Sacrificale all'inizio della prossima sottofase finale. Attiva solo come una stregoneria".
 - Esiliare la carta con bis è un costo di attivazione dell'abilità bis. Dopo aver dichiarato che la attiverai, nessun giocatore può compiere alcuna azione finché non avrai finito di attivarla. Nessuno può tentare di rimuovere la carta dal tuo cimitero per impedirti di pagare il costo.
 - Gli avversari che hanno lasciato la partita non vengono considerati al momento di determinare il numero di pedine da creare.
 - Le pedine copiano solo ciò che è stampato sulla carta originale. Gli effetti che hanno modificato quella creatura mentre era sul campo di battaglia in precedenza non vengono copiati.
 - Ogni pedina deve attaccare il giocatore appropriato, se può farlo.
 - Se una delle pedine non può attaccare per qualsiasi motivo (ad esempio, perché è TAPpata), non attacca. Se è necessario pagare un costo per farla attaccare, non sei obbligato a pagare quel costo, quindi non deve attaccare per forza neanche in questo caso.
 - Se un effetto impedisce a una pedina di attaccare un giocatore specifico, quella pedina può attaccare un giocatore, un planeswalker o una battaglia qualsiasi o non attaccare affatto. Se un effetto impedisce alla pedina di attaccare un giocatore specifico a meno che non venga pagato un costo, non devi pagare quel costo a meno che tu non voglia attaccare quel giocatore.
 - Se una delle pedine è in qualche modo sotto il controllo di un altro giocatore mentre l'abilità innescata ritardata si risolve, non puoi sacrificare quella pedina. Resterà sul campo di battaglia a tempo indeterminato, anche se in seguito ne riprendi il controllo.
-

Lamento

{5} {B}

Creatura — Incarnazione Elementale

5/4

Quando questa creatura entra, distruggi una creatura bersaglio controllata da un avversario. Guadagni 3 punti vita.

Bis {6} {B} {B} ({6}{B}{B}), *Esilia questa carta dal tuo cimitero: Per ogni avversario, crea una pedina che è una sua copia e che attacca quell'avversario in questo turno, se può farlo. Queste pedine hanno rapidità. Sacrificale all'inizio della prossima sottofase finale. Attiva solo come una stregoneria.)*

- Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale mentre la prima abilità del Lamento tenta di risolversi, non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non guadagnerai punti vita.
 - Bis è un'abilità attivata che funziona dal cimitero. "Bis [costo]" significa "[Costo], Esilia questa carta dal tuo cimitero: Per ogni avversario, crea una pedina che è una copia di questa carta e che attacca quell'avversario in questo turno, se può farlo. Le pedine hanno rapidità. Sacrificale all'inizio della prossima sottofase finale. Attiva solo come una stregoneria".
 - Esiliare la carta con bis è un costo di attivazione dell'abilità bis. Dopo aver dichiarato che la attiverai, nessun giocatore può compiere alcuna azione finché non avrai finito di attivarla. Nessuno può tentare di rimuovere la carta dal tuo cimitero per impedirti di pagare il costo.
 - Gli avversari che hanno lasciato la partita non vengono considerati al momento di determinare il numero di pedine da creare.
 - Le pedine copiano solo ciò che è stampato sulla carta originale. Gli effetti che hanno modificato quella creatura mentre era sul campo di battaglia in precedenza non vengono copiati.
 - Ogni pedina deve attaccare il giocatore appropriato, se può farlo.
 - Se una delle pedine non può attaccare per qualsiasi motivo (ad esempio, perché è TAPpata), non attacca. Se è necessario pagare un costo per farla attaccare, non sei obbligato a pagare quel costo, quindi non deve attaccare per forza neanche in questo caso.
 - Se un effetto impedisce a una pedina di attaccare un giocatore specifico, quella pedina può attaccare un giocatore, un planeswalker o una battaglia qualsiasi o non attaccare affatto. Se un effetto impedisce alla pedina di attaccare un giocatore specifico a meno che non venga pagato un costo, non devi pagare quel costo a meno che tu non voglia attaccare quel giocatore.
 - Se una delle pedine è in qualche modo sotto il controllo di un altro giocatore mentre l'abilità innescata ritardata si risolve, non puoi sacrificare quella pedina. Resterà sul campo di battaglia a tempo indeterminato, anche se in seguito ne riprendi il controllo.
-

Massa di Misteri

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

Creatura Leggendaria — Elementale

5/5

Attacco improvviso, cautela, travolgere

All'inizio del combattimento nel tuo turno, un altro

Elementale bersaglio che controlli ha miriade fino alla

fine del turno. *(Ogniquale volta attacca, per ogni*

avversario diverso dal giocatore in difesa, puoi creare

una pedina che è una sua copia TAPpata e che attacca

quel giocatore o un planeswalker controllato da quel

giocatore. Esilia le pedine alla fine del combattimento.)

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

Ombra del Vespro

{4}{B}

Stregoneria

Rimuovi un qualsiasi numero di segnalini tra i

permanenti sul campo di battaglia. Peschi carte e perdi

punti vita pari al numero di segnalini rimossi in questo

modo.

- L'Ombra del Vespro ti permette di rimuovere segnalini da permanenti controllati da qualsiasi giocatore, non solo dai permanenti che controlli.

Predoni del Villaggio

{3} {R} {R}

Creatura — Guerriero Goblin

5/5

Avvizzare (*Infligge danno alle creature sotto forma di segnalini -1/-1.*)

Quando questa creatura entra, infligge 1 danno a ogni creatura controllata dai tuoi avversari.

Ogniqualevolta una creatura con un segnalino controllata da un avversario muore, crei una pedina Tesoro

TAPpata.

- Avvizzare si applica a qualsiasi danno inflitto alle creature dai Predoni del Villaggio. Ciò include il danno da combattimento così come tutto ciò che fa sì che infliggano danno non da combattimento, come l'effetto della loro seconda abilità.

Sotterfugio

{4} {U}

Creatura — Incarnazione Elementale

3/5

Quando questa creatura entra, una creatura bersaglio ha volare e “Ogniqualevolta questa creatura infligge danno da combattimento a un giocatore, peschi altrettante carte” fino alla fine del turno.

Bis {7} {U} {U} ({7} {U} {U}), *Esilia questa carta dal tuo cimitero: Per ogni avversario, crea una pedina che è una sua copia e che attacca quell'avversario in questo turno, se può farlo. Queste pedine hanno rapidità. Sacrificale all'inizio della prossima sottofase finale. Attiva solo come una stregoneria.*

- Bis è un'abilità attivata che funziona dal cimitero. “Bis [costo]” significa “[Costo], Esilia questa carta dal tuo cimitero: Per ogni avversario, crea una pedina che è una copia di questa carta e che attacca quell'avversario in questo turno, se può farlo. Le pedine hanno rapidità. Sacrificale all'inizio della prossima sottofase finale. Attiva solo come una stregoneria”.
- Esiliare la carta con bis è un costo di attivazione dell'abilità bis. Dopo aver dichiarato che la attiverai, nessun giocatore può compiere alcuna azione finché non avrai finito di attivarla. Nessuno può tentare di rimuovere la carta dal tuo cimitero per impedirti di pagare il costo.
- Gli avversari che hanno lasciato la partita non vengono considerati al momento di determinare il numero di pedine da creare.
- Le pedine copiano solo ciò che è stampato sulla carta originale. Gli effetti che hanno modificato quella creatura mentre era sul campo di battaglia in precedenza non vengono copiati.
- Ogni pedina deve attaccare il giocatore appropriato, se può farlo.
- Se una delle pedine non può attaccare per qualsiasi motivo (ad esempio, perché è TAPpata), non attacca. Se è necessario pagare un costo per farla attaccare, non sei obbligato a pagare quel costo, quindi non deve attaccare per forza neanche in questo caso.

- Se un effetto impedisce a una pedina di attaccare un giocatore specifico, quella pedina può attaccare un giocatore, un planeswalker o una battaglia qualsiasi o non attaccare affatto. Se un effetto impedisce alla pedina di attaccare un giocatore specifico a meno che non venga pagato un costo, non devi pagare quel costo a meno che tu non voglia attaccare quel giocatore.
- Se una delle pedine è in qualche modo sotto il controllo di un altro giocatore mentre l'abilità innescata ritardata si risolve, non puoi sacrificare quella pedina. Resterà sul campo di battaglia a tempo indeterminato, anche se in seguito ne riprendi il controllo.

Strumenti del Forgiavimini

{3}

Artefatto

Ogniqualevolta vengono messi uno o più segnalini -1/-1 su una creatura, metti un segnalino carica su questo artefatto.

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

{5}, {T}, Sacrifica questo artefatto: Crea X pedine creatura artefatto Spaventapasseri 2/2 incolori TAPpate, dove X è il numero di segnalini carica su questo artefatto.

- Il valore di X viene determinato solo una volta, mentre si risolve l'ultima abilità degli Strumenti del Forgiavimini.

Vegetazione Acquosa

Terra — Foresta Isola

(*{T}*: *Aggiungi {G} o {U}.*)

Questa terra entra TAPpata a meno che tu non controlli due o più terre base.

- Questa terra ha due tipi di terra base. Non è una terra base, quindi carte come Accudire i Ramoscelli non possono trovarla, ma ha i tipi di terra appropriati per effetti come quello del Villaggio Kishla (dell'espansione *Tarkir: La Dracotempesta*).

Venerazioni Sepolcrali

{3} {B}

Incantesimo

Quando questo incantesimo entra, diventi il monarca.

All'inizio della tua sottofase finale, se sei il monarca, riprendi in mano fino a una carta creatura bersaglio dal tuo cimitero.

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

- La partita inizia senza monarca. Quando un giocatore diventa il monarca, il monarca attuale (se ce n'è uno) smette di esserlo. Non può esserci più di un monarca per volta.
- Vi sono due abilità innescate implicite associate al titolo di monarca. Tali abilità innescate non hanno fonte e sono controllate dal giocatore che era il monarca nel momento in cui le abilità si sono innescate. Il testo completo di queste abilità è "All'inizio della sottofase finale del monarca, quel giocatore pesca una carta" e

“Ogniquale volta una creatura infligge danno da combattimento al monarca, il suo controllore diventa il monarca”.

- Se l'abilità innescata che fa pescare una carta al monarca viene messa in pila e un altro giocatore diventa il monarca prima che quella abilità si risolva, il giocatore che pescherà la carta sarà il primo.
- Se il monarca lascia la partita durante il turno di un altro giocatore, quel giocatore diventa il monarca. Se il monarca lascia la partita durante il suo turno, il giocatore successivo in ordine di turno diventa il monarca.
- Se il danno da combattimento inflitto al monarca fa perdere la partita a quel giocatore, l'abilità innescata che fa diventare monarca il controllore della creatura attaccante non si risolve. Nella maggior parte dei casi, il controllore della creatura attaccante diventerà comunque il monarca in quanto sarà probabilmente il suo turno.

Magic: The Gathering, Magic, Eldraine, Ixalan, Crocevia Tonante, Bloomburrow, Duskmourn, Tarkir e Lorwyn sono proprietà di Wizards of the Coast LLC negli USA e in altri Paesi. © 2026 Wizards. Gli altri marchi sono proprietà dei rispettivi detentori.