

Note di release di *Magic: The Gathering* | *Lo Hobbit*

Redatte da Eliana Rabinowitz ed Eric Levine

Ultima modifica: 19 maggio 2026

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

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

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

NOTE GENERALI

Legalità delle carte

Le carte di *Magic: The Gathering* | *Lo Hobbit*, con il codice dell'espansione HOB, 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*, *L'Eclissi di Lorwyn*, *Magic: The Gathering | Teenage Mutant Ninja Turtles*, *I Segreti di Strixhaven*, *Magic: The Gathering | Marvel Super Heroes* e *Magic: The Gathering | Lo Hobbit*.

Le nuove carte Commander di *Magic: The Gathering* | *Lo Hobbit*, con il codice dell'espansione HOC, sono permesse nei formati Commander, Legacy e Vintage. Le ristampe con il codice dell'espansione HOC 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 abilità definita da parola chiave: Nella Storia

Bilbo nel suo viaggio ha incontrato molti personaggi leggendari, artefatti e storie e poi lo ha narrato attraverso quei racconti fantastici. Nella Storia è una nuova abilità definita da parola chiave che ti garantisce la designazione storia eterna per il resto della partita una volta che controlli tre o più permanenti che sono leggendari, Saghe e/o artefatti.

Thorin Scudodiquercia

{R} {W}

Creatura Leggendaria — Nobile Nano

3/2

Travolgere

Nella Storia (Se controlli tre o più artefatti, permanenti leggendari e/o Saghe, hai una storia eterna per il resto della partita.)

Fintanto che hai una storia eterna, gli artefatti e le creature che controlli hanno egida {1}.

- Una volta che hai una storia eterna, la mantieni per il resto della partita, anche se perdi il controllo di alcuni o tutti i tuoi permanenti “Nella Storia”. La designazione storia eterna è assegnata al giocatore e non può essere rimossa da alcun effetto.
- Un permanente è qualsiasi oggetto sul campo di battaglia, incluse le pedine e le terre. Le stregonerie, gli istantanei e gli emblemi non sono permanenti.
- Un singolo permanente può contare una sola volta per i tre permanenti leggendario, Saga e/o artefatto necessari per avere una storia eterna, anche se ha più di una di quelle qualità. Se controlli un permanente che è un artefatto leggendario e un secondo permanente che è una Saga, avrai solo due dei tre permanenti richiesti per avere una storia eterna.
- Se controlli tre permanenti leggendario, Saga e/o artefatto, ma non controlli un permanente con “Nella Storia”, non hai una storia eterna. Ad esempio, se controlli tre artefatti, perdi il controllo di due e poi lanci Thorin Scudodiquercia, non avrai una storia eterna.
- Se il tuo terzo permanente leggendario, Saga o artefatto entra nel campo di battaglia e subito dopo uno di quei permanenti lascia il campo di battaglia (probabilmente a causa della “regola delle leggende” o perché è una creatura con costituzione pari a 0), ottieni una storia eterna prima che il permanente lasci il campo di battaglia.
- Nella Storia non è un’abilità innescata e non usa la pila. I giocatori possono rispondere a una magia che ti darebbe il tuo terzo permanente leggendario, Saga e/o artefatto, ma non possono rispondere al tuo ricevere una storia eterna una volta che controlli il terzo permanente.

Nuova azione definita da parola chiave: assoldare

Per vincere una battaglia, devi assoldare degli alleati. Assoldare è una nuova azione definita da parola chiave che significa “Pesca una carta, poi scarta una carta. Se hai scartato una carta non terra in questo modo, crea una pedina creatura Soldato Umano 1/1 bianca”.

Vedetta di Città del Lago

{W}

Creatura — Esploratore Umano

1/1

Quando questa creatura muore, assolda. (Pesca una carta, poi scarta una carta. Se hai scartato una carta non terra, crea una pedina creatura Soldato Umano 1/1 bianca.)

- Dopo che una magia o abilità che ti fa assoldare ha cominciato a risolversi, nessun giocatore può compiere altre azioni finché non ha terminato. Qualsiasi risposta a quella magia o abilità viene compiuta prima che tu peschi, scarti e potenzialmente crei una pedina.

Nuova meccanica: segnalini perfezionamento

Perfezionare la tua arma la rende più affilata e più efficace in combattimento. I segnalini perfezionamento sono un nuovo tipo di segnalini. Ogni segnalino perfezionamento su un Equipaggiamento fornisce +1/+0 alla creatura a cui è assegnato l'Equipaggiamento.

Dwalin, Maestro d'Armi
{1} {R/W}
Creatura Leggendaria — Guerriero Nano
2/1
Attacco improvviso
Ogniquale volta Dwalin entra o attacca, metti un segnalino perfezionamento su ogni Equipaggiamento che controlli.
(Ogni segnalino perfezionamento su un Equipaggiamento fornisce +1/+0 alla creatura equipaggiata.)

- Una creatura equipaggiata da un Equipaggiamento con segnalini perfezionamento prende +1/+0 per ogni segnalino perfezionamento su quell'Equipaggiamento. Questo effetto deriva dal segnalino in sé più che dall'abilità sull'Equipaggiamento, quindi anche se l'Equipaggiamento perde alcune delle sue abilità, ogni segnalino perfezionamento fornisce comunque +1/+0 alla creatura.
- Il potenziamento alla forza si applica solo mentre l'Equipaggiamento con i segnalini perfezionamento è assegnato a una creatura. Se un Equipaggiamento con segnalini perfezionamento viene tolto da una creatura, lascia il campo di battaglia o gli vengono rimossi i segnalini perfezionamento, la forza della creatura cambia immediatamente.
- I segnalini perfezionamento possono essere messi su qualsiasi Equipaggiamento e ognuno fornisce +1/+0 alla creatura equipaggiata da quell'Equipaggiamento, anche se l'Equipaggiamento con i segnalini perfezionamento non fa riferimento a segnalini perfezionamento o ha un'abilità che mette segnalini perfezionamento su di esso.

Riproposizione di una meccanica: carte avventuriero

Con il nostro ritorno alla Terra di Mezzo, tornano anche le carte avventuriero per rappresentare gli emozionanti viaggi che i personaggi vivono (forse con riluttanza nel caso di Bilbo). Come sempre, le carte avventuriero sono carte permanenti e ognuna ha una serie di caratteristiche alternative delimitate da un bordo secondario a sinistra del suo riquadro di testo. Puoi lanciare la carta come la sua Avventura: se lo fai, verrà esiliata e potrai lanciarla come permanente in seguito.

Bilbo, Portafortuna
 {1} {U}
 Creatura Leggendaria — Farabutto Halfling
 1/1
 Bilbo non può essere bloccato.
 Ogniqualevolta Bilbo infligge danno da combattimento a
 un giocatore, peschi una carta, poi scarti una carta.
 //ADV//
 Piano dello Scassinatore
 {4} {U}
 Stregoneria — Avventura
 Scambia il controllo di due permanenti non terra
 bersaglio che condividono un tipo di carta. *(Poi esilia
 questa carta. Puoi lanciare la creatura in seguito
 dall'esilio.)*

- Una carta avventuriero è una carta permanente in qualsiasi zona tranne la pila, nonché mentre è in pila se non è stata lanciata come Avventura. In tal caso, ignora le sue caratteristiche alternative. Ad esempio, mentre è nel tuo cimitero, Bilbo, Portafortuna è una carta creatura blu con valore di mana 2. Non può essere aggiunto alla tua mano dall'effetto di Rivelare Segreti (“Macina quattro carte, poi aggiungi alla tua mano una carta istantaneo o stregoneria scelta tra esse.”).
- Quando lanci una magia come Avventura, usa le caratteristiche alternative e ignora tutte le caratteristiche normali della carta. Il colore della magia, il suo costo di mana, il suo valore di mana e simili sono determinati solo da quelle caratteristiche alternative. Se la magia lascia la pila, torna immediatamente a usare le sue caratteristiche normali.
- Se lanci una carta avventuriero come Avventura, usa solo le sue caratteristiche alternative per determinare se è legale lanciare quella magia. Ad esempio, se controlli Gandalf, Ospite della Festa (“All’inizio del combattimento nel tuo turno, puoi lanciare una magia istantaneo o stregoneria con valore di mana pari o inferiore a X dalla tua mano senza pagare il suo costo di mana, dove X è il doppio del numero di Maghi leggendarie che controlli.”), potresti lanciare il Piano dello Scassinatore dalla tua mano senza pagare il suo costo di mana (se controlli abbastanza Maghi leggendarie), ma non Bilbo, Portafortuna.
- Se una magia viene lanciata come Avventura, il suo controllore la esilia invece di metterla nel cimitero del suo proprietario mentre si risolve. Fintanto che rimane esiliata, quel giocatore può giocarla usando le sue caratteristiche principali. Se una magia Avventura lascia la pila in qualsiasi modo diverso dalla risoluzione (probabilmente se viene neutralizzata o non riesce a risolversi perché i suoi bersagli sono diventati tutti illegali), quella carta non verrà esiliata e il controllore della magia non potrà lanciarla come permanente in seguito.
- Se una carta avventuriero finisce in esilio per qualsiasi altro motivo che non sia esiliando se stessa mentre si risolve, non ti darà il permesso di lanciarla come magia permanente.
- Devi comunque seguire eventuali restrizioni e vincoli temporali per la magia permanente che lanci dall'esilio. Normalmente, potrai lanciarla solo nella tua fase principale mentre la pila è vuota.
- Se un effetto copia una magia Avventura, quella copia viene esiliata mentre si risolve. Smette di esistere come azione di stato; non è possibile lanciare la copia come permanente.
- Un effetto può riferirsi a una carta, una magia o un permanente che “ha un’Avventura”. Questo si riferisce a una carta, una magia o un permanente che ha la serie di caratteristiche alternative di una carta avventuriero, anche se non vengono usate in quel momento e anche se quella carta non è mai stata lanciata come Avventura.
- Se un effetto si riferisce a una carta, una magia o un permanente che ha un’Avventura, non troverà una magia istantaneo o stregoneria in pila che è stata lanciata come Avventura.

- Se un oggetto diventa una copia di un oggetto che ha un'Avventura, anche la copia ha un'Avventura. Se cambia zona, smetterà di esistere (se è una pedina) o smetterà di essere una copia (se è un permanente non pedina), quindi non potrai lanciarlo come Avventura.
- Se un effetto ti richiede di scegliere il nome di una carta, puoi scegliere il nome alternativo dell'Avventura. Considera solo le caratteristiche alternative per determinare se è un nome appropriato da scegliere.
- Lanciare una carta come Avventura non significa lanciarla per un costo alternativo. Gli effetti che ti consentono di lanciare una magia per un costo alternativo o senza pagare il suo costo di mana possono consentirti di applicarli all'Avventura.

Riproposizione di un'azione definita da parola chiave: reclutare

Torna reclutare, questa volta rappresentato dagli eserciti di Goblin che ostacolano Bilbo e la compagnia di nani di Thorin.

Razziatore delle Montagne Nebbiose

{4} {R}

Creatura — Soldato Goblin

4/4

Ogniquale volta attacchi, recluta Goblin 2. *(Metti due segnalini +1/+1 su un Esercito che controlli. È anche un Goblin. Se non controlli un Esercito, crea prima una pedina creatura Esercito Goblin 0/0 nera.)*

- Per reclutare Goblin N, se non controlli una creatura Esercito, crea una pedina creatura Esercito Goblin 0/0 nera. Poi scegli una creatura Esercito che controlli e metti N segnalini +1/+1 su di essa. Se quell'Esercito non è già un Goblin, diventa un Goblin in aggiunta ai suoi altri tipi.
- Reclutare Orchi funziona allo stesso modo, tranne che crei una pedina creatura Esercito Orco 0/0 nera se non controlli un Esercito. E se la creatura Esercito che scegli non è già un Orco, diventa un Orco in aggiunta ai suoi altri tipi. Combinando carte con reclutare Orchi e reclutare Goblin, potresti ritrovarti cin un Esercito Orco Goblin.
- Nel raro caso in cui controlli più creature Esercito (magari perché controlli una creatura con cangiante) mentre recluti Goblin, scegli su quale delle tue creature Esercito mettere i segnalini +1/+1. Se quella creatura non è un Goblin, diventa un Goblin in aggiunta ai suoi altri tipi.
- Se non controlli un Esercito, la pedina Esercito Goblin che crei entra nel campo di battaglia come una creatura 0/0 prima di ricevere segnalini. Tutte le abilità che si innescano quando una creatura con una determinata forza entra nel campo di battaglia, come quella del Mentore degli Umili, considereranno la pedina come una creatura 0/0 all'ingresso in campo prima che riceva i segnalini +1/+1.
- Alcune magie e abilità che reclutano Goblin possono richiedere bersagli. Se ogni bersaglio scelto è un bersaglio illegale mentre quella magia o abilità tenta di risolversi, non si risolverà. Non recluterai Goblin.
- Alcune carte fanno riferimento a un "Esercito reclutato". Questo si riferisce alla creatura Esercito su cui hai scelto di mettere i segnalini, anche se per qualche motivo non sono stati messi segnalini su di essa.

Riproposizione di una parola per definire un'abilità: terraferma

La parola per definire un'abilità *terraferma* rappresenta tutti i luoghi che Bilbo e i nani esplorano premiandoti ogniqualvolta una terra che controlli entra.

Sputaveleno
{1} {G}
Creatura — Ragno
2/1
Raggiungere, tocco letale
Terraferma — Ogniqualvolta una terra che controlli entra, questa creatura prende +1/+1 fino alla fine del turno.

- Un'abilità *terraferma* si innesca ogniqualvolta una terra che controlli entra per qualsiasi motivo. Si innesca ogni volta che 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, ogni abilità *terraferma* dei permanenti che controlli si innesca. Potrai metterle in pila in qualsiasi ordine. L'ultima abilità che metti in pila sarà la prima a risolversi; di conseguenza, puoi fare in modo che quelle abilità si risolvano nell'ordine che preferisci.

NOTE SPECIFICHE SULLE CARTE DELL'ESPANSIONE PRINCIPALE DI *MAGIC: THE GATHERING* | *LO HOBBIT*:

Aprivarchi di Bosco Atro
{2} {G}
Creatura — Ranger Elfo
/
La forza e la costituzione dell'Aprivarchi di Bosco Atro sono pari al numero di terre che controlli.

- L'abilità che definisce la forza e la costituzione dell'Aprivarchi di Bosco Atro funziona in tutte le zone, non solo sul campo di battaglia.

Arpista del Re degli Elfi
{1} {U}
Creatura — Bardo Elfo
2/2
{4} {U}: Una creatura bersaglio non può essere bloccata in questo turno.

- Una volta che una creatura è stata bloccata, attivare l'abilità dell'Arpista del Re degli Elfi non farà diventare quella creatura non bloccata.
-

Arrivano le Aquile!

{1} {W}

Istantaneo

Potenziamento {2} {W} {W} (*Puoi pagare {2} {W} {W} addizionale mentre lanci questa magia.*)

Scegli una creatura bersaglio che possiedi. Se questa magia è stata potenziata, scegli invece un qualsiasi numero di creature bersaglio che possiedi. Riprendi in mano ogni creatura scelta. All'inizio del prossimo mantenimento, crea una pedina creatura Soldato Uccello 4/4 bianca con volare per ogni creatura che hai ripreso in mano in questo modo.

- Qualsiasi pedina creatura che hai ripreso in mano viene considerata dall'abilità innescata ritardata. Ricevi una pedina Soldato Uccello per ognuna di esse.
- Se il costo di potenziamento di una magia è stato pagato, la magia è “potenziata”.
- L'abilità potenziamento non ti permette di pagare un costo di potenziamento più di una volta.
- Se copi una magia potenziata in pila, anche la copia si considera potenziata.
- Per determinare il costo totale di una magia, inizia con il costo di mana (o un costo alternativo, se l'effetto di un'altra carta ti consente invece di pagarne uno), aggiungi eventuali aumenti (come potenziamento) e infine applica le riduzioni. Il valore di mana della magia resta immutato, a prescindere dal costo totale pagato per lanciarla.

Azog, la Rovina di Moria

{2} {B}

Creatura Leggendaria — Soldato Goblin

1/3

Quando Azog entra, distruggi fino a un'altra creatura bersaglio. Il suo controllore recluta Goblin X, dove X è la forza di quella creatura. Se controllavi quella creatura, peschi una carta. (*Per reclutare Goblin X, quel giocatore mette X segnalini +1/+1 su un Esercito che controlla. È anche un Goblin. Se non controlla un Esercito, crea prima una pedina creatura Esercito Goblin 0/0 nera.*)

- Per determinare il valore di X, usa la forza della creatura nel momento in cui ha lasciato il campo di battaglia.
 - Se non viene scelto alcun bersaglio per l'abilità di Azog, non viene definito chi è “il suo controllore” e nessun giocatore recluta Goblin.
-

Balin, Sapiente dell'Accademia
{3} {R} {R}
Creatura Leggendaria — Bardo Nano
4/4

Nella Storia (*Se controlli tre o più artefatti, permanenti
legendari e/o Saghe, hai una storia eterna per il resto
della partita.*)

Ogniquale volta Balin o un altro Nano che controlli entra,
puoi scartare la tua mano. Pesca X carte, dove X è il
numero di carte scartate in questo modo. Se hai una
storia eterna, Balin infligge X danni a ogni avversario.

- La decisione di scartare la tua mano viene presa durante la risoluzione dell'abilità, quindi un avversario non può rispondere tra la tua scelta di scartare la tua mano e la pescata delle carte.
- Puoi scegliere di scartare la tua mano anche se non hai carte in mano.

Bard l'Arciere
{1} {W} {U}
Creatura Leggendaria — Arciere Umano
1/3

Raggiungere
Ogniquale volta peschi la tua seconda carta in ogni turno,
metti un segnalino +1/+1 su una creatura bersaglio. Ha
legame vitale fino alla fine del turno.

- L'abilità innescata può innescarsi solo una volta per turno. È irrilevante se Bard l'Arciere fosse sul campo di battaglia o meno quando la prima carta è stata pescata. Se non è sul campo di battaglia quando viene pescata la seconda carta, l'abilità non può innescarsi in quel turno. Non si innescherà quando viene pescata la terza o quarta carta.
- Se peschi la tua seconda carta in un turno mentre assoldi, il Soldato Umano che crei può essere scelto come bersaglio dell'abilità di Bard l'Arciere.

Bard, Re di Valle
{4} {W} {U}
Creatura Leggendaria — Arciere Nobile Umano
3/5

Raggiungere, cautela
Se stai per pescare una carta, tranne la prima che peschi
in ognuna delle tue sottofasi di acquisizione, peschi
invece due carte.
Se una o più pedine stanno per essere create sotto il tuo
controllo, invece ne vengono create il doppio.

- Se due o più effetti di sostituzione stanno per essere applicati a un evento di pescata, il giocatore che pesca la carta sceglie l'ordine in cui applicarli.
- Per l'ultima abilità di Bard, tutte le pedine entrano nel campo di battaglia contemporaneamente. Verranno create con lo stesso nome, colore, tipo e sottotipo, abilità, forza, costituzione e così via.
- Se la pedina che crei ha delle abilità "mentre [questo permanente] entra" o "[questo permanente] entra con", prima determini quante pedine stai creando, poi applichi quelle abilità per ognuna individualmente.

Ad esempio, se una pedina con “Puoi far entrare [questo permanente] come una copia di qualsiasi creatura sul campo di battaglia” sta per essere creata (come una Visir dei Molti Volti imbalsamata), le due pedine risultanti possono copiare ognuna una creatura diversa.

- Se un effetto crea più di un tipo di pedina, crea il doppio di ogni tipo. Ad esempio, se controlli Bilbo, Compagno di Cospirazione e Bard, Re di Valle e crei una pedina Cibo, creerai due pedine Cibo e due pedine Tesoro (indipendentemente dall’ordine che scegli per applicare gli effetti di sostituzione).
- Se l’effetto che crea le pedine ti impone di fare qualcosa con quelle pedine più tardi, come esiliarle alla fine del combattimento, lo fai per tutte le pedine.
- L’ultima abilità di Bard si applica solo a pedine che sono state create. Le copie di magie permanenti che si risolvono diventano pedine sul campo di battaglia, ma quelle pedine non sono create e non raddoppieranno per l’abilità di Bard.
- Poiché Bard, Re di Valle è leggendario, è improbabile che un giocatore ne controlli due. Tuttavia, se capitasse, le carte pescate da quel giocatore verrebbero moltiplicate per quattro. Tre Bard moltiplicherebbero per otto e così via.
- Analogamente, l’effetto dell’ultima abilità su più Bard, Re di Valle è cumulativo. Se ne controlli due, creerai quattro volte il numero di pedine.
- Se controlli Bard, Re di Valle e crei una pedina Esercito perché recluti e non controllavi già un Esercito, creerai due pedine Esercito. Tuttavia, poiché puoi mettere i segnalini solo su una delle pedine, l’altra resta una creatura 0/0 e verrà messa nel cimitero del suo controllore la prossima volta che verranno verificate le azioni di stato.

Bastone del Mago

{1} {U}

Artefatto — Equipaggiamento

La creatura equipaggiata ha prodezza. (*Ogniquale volta il suo controllore lancia una magia non creatura, quella creatura prende +1/+1 fino alla fine del turno.*)

Se un’abilità della creatura equipaggiata si innesca, quell’abilità si innesca una volta in più.

Equipaggiare Mago {1}

Equipaggiare {3}

- 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 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 dalla seconda abilità del Bastone del Mago.
- La seconda abilità 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 aggiuntive 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.

Belladonna Tuc

{1} {W}

Creatura Leggendaria — Cittadino Halfling

2/2

Ogniquale volta una pedina che controlli entra, guadagni 1 punto vita se è la prima volta che questa abilità si è risolta in questo turno. Se è la seconda volta, peschi una carta. Se è la terza volta, metti un segnalino +1/+1 su ogni creatura che controlli.

- L'abilità di Belladonna Tuc non ha effetto dopo la terza volta che si risolve in un turno.

Beorn il Feroce

{3} {G} {G}

Creatura Leggendaria — Guerriero Polimorfo Orso

6/6

Travolgere

Gli altri Orsi che controlli prendono +2/+2.

All'inizio del combattimento nel tuo turno, scegli fino a una creatura bersaglio che controlli e metti un segnalino travolgere su di essa. Diventa un Orso in aggiunta ai suoi altri tipi. Poi, se controlli tre o più Orsi, pesca due carte.

- L'effetto che modifica il tipo dell'abilità innescata dura a tempo indeterminato. Non si esaurisce nella sottofase di cancellazione o quando Beorn il Feroce lascia il campo di battaglia. La creatura conosceva il suo percorso... non poteva non essere un Orso!

Beorn, Ospite Riluttante

{4} {G}

Creatura Leggendaria — Polimorfo Orso Umano

5/5

Travolgere

//ADV//

Arare e Accudire

{1} {G}

Stregoneria — Avventura

Puoi giocare una terra addizionale in questo turno. *(Poi esilia questa carta. Puoi lanciare la creatura in seguito dall'esilio.)*

- L'effetto che ti permette di giocare una terra addizionale in quel turno è cumulativo con altri effetti che lo fanno.
-

Bifur, Cavaliere Melodico

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

Creatura Leggendaria — Bardo Nano

4/5

Nella Storia (*Se controlli tre o più artefatti, permanenti leggendari e/o Saghe, hai una storia eterna per il resto della partita.*)

Ogniqualevolta Bifur entra o attacca, metti un segnalino +1/+1 su una creatura bersaglio.

Fintanto che hai una storia eterna, se si innesca un'abilità di un Nano che controlli, quell'abilità si innesca una volta in più.

- 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 sono abilità innescate e includono le espressioni “quando”, “ogniqualevolta” o “all’inizio di” nel testo di richiamo.
- L’ultima abilità di Bifur 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 Bifur che entra ti fa avere una storia eterna, la sua abilità “entra o attacca” si innesca una volta in più.
- Se un’abilità innescata è collegata a una seconda abilità, le istanze addizionali di quell’abilità innescata sono a loro volta collegate a quella seconda abilità. Se la seconda abilità si riferisce a “la carta esiliata”, fa riferimento a tutte le carte esiliate dalle istanze dell’abilità innescata.
- In alcuni casi che interessano le abilità collegate, un’abilità richiede informazioni sulla “carta esiliata”. Quando ciò accade, l’abilità riceve più risposte. Se queste risposte vengono usate per determinare il valore di una variabile, viene utilizzata la somma.

Bilbo, Ladro nella Notte

{1} {U}

Creatura Leggendaria — Farabutto Halfling

2/2

Le magie che lanci da una zona diversa dalla tua mano costano {1} in meno per essere lanciate.

Ogniqualevolta Bilbo attacca, puoi lanciare una magia artefatto, istantaneo o stregoneria dal tuo cimitero. Se una magia istantaneo o stregoneria lanciata in questo modo sta per essere messa nel tuo cimitero, invece esiliala.

- Per determinare il costo totale di una magia, inizia con il costo di mana o il costo alternativo che stai pagando, aggiungi eventuali aumenti e infine applica le riduzioni (come quella dell’abilità di Bilbo, Ladro nella Notte). Il valore di mana della magia è determinato solo dal suo costo di mana, indipendentemente dal costo totale pagato per lanciarla.
- La riduzione di costo si applica solo al mana generico nel costo delle magie che lanci da una qualsiasi zona diversa dalla tua mano. Non può ridurre i requisiti di un colore di mana specifico.
- Puoi scegliere di lanciare una magia Avventura istantaneo o stregoneria dal tuo cimitero mentre si risolve l’abilità di Bilbo. Se quella magia Avventura si risolve, puoi esiliarla usando l’effetto di sostituzione associato all’Avventura e puoi lanciare la magia permanente in seguito dall’esilio. Se quella magia

Avventura non si risolve (magari perché è stata neutralizzata o i suoi bersagli sono diventati illegali), quella carta viene esiliata dall'effetto di sostituzione creato dall'abilità di Bilbo; non puoi lanciare la magia permanente in seguito dall'esilio.

Bolg del Nord

{3} {B} {R}

Creatura Leggendaria — Soldato Goblin

5/5

Quando Bolg entra, puoi sacrificare un'altra creatura.

Quando lo fai, Bolg infligge danno pari alla forza di quella creatura a un'altra creatura bersaglio. Se è stato inflitto danno in eccesso in questo modo, recluta Goblin

X, dove X è quel danno in eccesso. *(Metti X segnalini +1/+1 su un Esercito che controlli. È anche un Goblin.*

Se non controlli un Esercito, crea prima una pedina creatura Esercito Goblin 0/0 nera.)

- Viene considerata la forza che aveva la creatura sacrificata quando ha lasciato il campo di battaglia.
 - Non puoi sacrificare più creature per infliggere danno più volte.
 - Bolg del Nord ha un'abilità innescata riflessiva. Quando entra nel campo di battaglia, la sua abilità innescata viene messa in pila senza un bersaglio. Mentre quell'abilità si risolve, puoi sacrificare un'altra creatura. Se lo fai, si innesca una seconda abilità e tu scegli un bersaglio a cui verrà inflitto danno. È diverso dalle abilità che dicono "Se lo fai..." in quanto i giocatori possono lanciare magie e attivare abilità prima che una creatura venga sacrificata e di nuovo dopo che la creatura è stata sacrificata ma prima che venga inflitto il danno.
 - L'abilità che infligge danno di Bolg del Nord si innesca solo quando sacrifichi una creatura come risultato dell'istruzione della sua abilità innescata. Non si innescherà se sacrifichi una creatura per qualsiasi altro motivo.
 - A una creatura viene inflitto danno in eccesso se le viene inflitto danno superiore al danno letale. Di solito, questo significa un danno superiore alla sua costituzione, sebbene venga preso in considerazione anche il danno che la creatura ha già su di sé.
-

Cacciatore del Pendio Innevato

{2} {R}

Creatura — Ranger Goblin

2/3

Sacrifica un'altra creatura o artefatto: Esilia la prima carta del tuo grimorio. Puoi giocarla fino alla fine del tuo prossimo turno. Attiva solo durante il tuo turno e solo una volta per turno.

- 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 e solo se hai ancora la possibilità di giocare terre.
-

Capo della Caccia

{2} {B} {B}

Creatura — Lupo

4/3

Lampo

Se una creatura controllata da un avversario sta per morire, invece esilia. Quando lo fai, crei una pedina creatura Lupo 2/2 verde.

- Mentre il Capo della Caccia è sul campo di battaglia, le creature controllate dai tuoi avversari vengono esiliate invece di morire e le abilità che si innescano quando una creatura muore non si innescheranno.
- Se il Capo della Caccia sta per lasciare il campo di battaglia nel momento in cui una o più creature controllate da un avversario stanno per morire, quelle creature verranno comunque esiliate.
- Le carte che stanno per finire nel cimitero del tuo avversario per altri motivi che non siano morire, per esempio stanno per essere scartate o macinate, verranno comunque messe nel cimitero e non verranno esiliate.

Chironube Spaventosa

{4} {B}

Creatura — Pipistrello

4/2

Questa magia costa {3} in meno per essere lanciata se è morta una creatura in questo turno.

Volare, tocco letale

- In una partita multiplayer, un giocatore può perdere la partita nello stesso momento in cui muoiono le sue creature. Se è così, la riduzione di costo della Chironube Spaventosa si applica.

Compagnia del Warg Capo

{1} {B} {G}

Creatura — Lupo

5/3

Travolgere

Questa creatura non può attaccare a meno che tu non controlli due o più altri Lupi.

All'inizio del tuo mantenimento, crea una pedina creatura Lupo 2/2 verde.

- Una volta che la Compagnia del Warg Capo ha attaccato, rimarrà una creatura attaccante anche se non controlli più due o più Lupi.
-

Compagnia di Bard

{2} {W} {U}

Creatura — Cittadino Umano

2/3

Puoi lanciare questa magia come se avesse lampo se controlli un Umano.

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

Ogniquale volta questa creatura entra o attacca, assolda.

(Pesca una carta, poi scarta una carta. Se hai scartato una carta non terra, crea una pedina creatura Soldato Umano 1/1 bianca.)

- Se usi la prima abilità della Compagnia di Bard per lanciarla come se avesse lampo, devi controllare un Umano solo mentre inizi il processo di lancio e metti la Compagnia di Bard in pila. Perdere il controllo di quell'Umano mentre lanci la Compagnia di Bard (magari perché lo sacrifichi per attivare un'abilità di mana) o in risposta alla Compagnia di Bard non influenzerà la Compagnia di Bard nella pila.

Compagnia di Thranduil

{2} {G} {U}

Creatura — Soldato Elfo

3/4

Fintanto che controlli un altro Elfo, puoi giocare una terra addizionale in ognuno dei tuoi turni.

Terraferma — Ogniquale volta una terra che controlli entra, metti due segnalini +1/+1 su una creatura bersaglio che controlli. Ha cautela fino alla fine del turno.

- La prima abilità della Compagnia di Thranduil è cumulativa con altri effetti che ti permettono di giocare terre addizionali, come quello dell'Esplorazione.

Coniglietto Cattivo

{G}

Creatura — Coniglio

1/2

Ferocia — All'inizio del combattimento nel tuo turno, se controlli una creatura con forza pari o superiore a 4, metti un segnalino +1/+1 su questa creatura.

- Quando inizia la tua sottofase di inizio combattimento, l'abilità del Coniglietto Cattivo verifica se controlli una creatura con forza pari o superiore a 4. Se non è così, l'abilità non si innescherà. Se si innesca, l'abilità verificherà di nuovo quando tenta di risolversi. Se non controlli una creatura con forza pari o superiore a 4 in quel momento, l'abilità non si risolverà.
-

Consiglieri del Mastro

{1} {U}

Creatura — Consigliere Umano

1/3

Cautela

Questa creatura prende +2/+0 per ogni cimitero con sette o più carte.

Ogniqualevolta peschi la tua seconda carta in ogni turno, un giocatore bersaglio macina tre carte. (*Mette nel suo cimitero le prime tre carte del suo grimorio.*)

- L'abilità innescata può innescarsi solo una volta per turno. È irrilevante se i Consiglieri del Mastro fossero sul campo di battaglia o meno quando la prima carta è stata pescata. Se non sono sul campo di battaglia quando viene pescata la seconda carta, l'abilità non può innescarsi in quel turno. Non si innescherà quando viene pescata la terza o quarta carta.

Custodi Scorbutici

{5} {G}

Creatura — Soldato Elfo

4/3

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

Quando questa creatura entra, macina quattro carte, poi aggiungi alla tua mano tutte le carte Elfo tra esse.

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

Dáin, Signore dei Colli Ferrosi

{1} {W}

Creatura Leggendaria — Nobile Nano

2/2

Cautela

Nella Storia (*Se controlli tre o più artefatti, permanenti leggendari e/o Saghe, hai una storia eterna per il resto della partita.*)

Fintanto che hai una storia eterna, le creature non possono attaccarti a meno che il loro controllore non paghi {1} per ognuna di quelle creature.

- Mentre si applica l'effetto dell'ultima abilità di Dáin, i tuoi avversari possono scegliere di non attaccare con una creatura obbligata ad attaccare, purché non ci sia un altro giocatore, planeswalker o battaglia che quella creatura potrebbe attaccare senza alcun costo.
-

Danzare fino all'Alba

{3} {G} {G}

Incantesimo

Ogniqualevolta lanci una magia creatura, metti X segnalini +1/+1 su una creatura bersaglio che controlli, dove X è il valore di mana di quella magia.

Terraferma — Ogniqualevolta una terra che controlli entra, crea una pedina creatura Orso 2/2 verde.

- Se la magia creatura ha {X} nel costo di mana, usa il valore scelto per X quando calcoli il valore di mana di quella magia.

Decreto di Thranduil

{4} {U} {U}

Istantaneo

Neutralizza una magia bersaglio. Se una magia permanente è neutralizzata in questo modo, esiliata invece di metterla nel cimitero del suo proprietario. Puoi lanciare quella carta senza pagare il suo costo di mana fintanto che rimane esiliata.

- Poiché stai già lanciando la carta usando un costo alternativo (lanciandola senza pagare il suo costo di mana), non puoi pagare nessun altro costo alternativo per quella carta, nemmeno lanciarla a faccia in giù usando l'abilità metamorfosi. Puoi comunque pagare i costi addizionali, come i costi di potenziamento. Se la carta ha dei costi addizionali obbligatori, devi pagarli.
- Se la carta ha {X} nel costo di mana, devi scegliere 0 come valore per X quando la lanci senza pagare il suo costo di mana.
- Devi comunque seguire eventuali restrizioni e vincoli temporali, inclusi quelli basati sul tipo di carta.

Elfi dei Boschi

{2} {G}

Creatura — Esploratore Elfo

1/1

Quando questa creatura entra, passa in rassegna il tuo grimorio per una carta Foresta, mettila sul campo di battaglia, poi rimescola.

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

Elrond, Interpretaluna

{2} {U}

Creatura Leggendaria — Nobile Elfo

3/3

Ogniquale volta attivi un'abilità di una creatura, pesca una carta. Questa abilità si innesca solo una volta per turno.

{5} {U} {U}: Esilia fino ad altri due permanenti non terra bersaglio che controlli. Rimetti sul campo di battaglia quelle carte sotto il controllo dei rispettivi proprietari all'inizio della prossima sottofase finale.

- Un'abilità attivata di una creatura che è anche un'abilità di mana (come “{T}: Aggiungi {G}”) può far innescare la prima abilità di Eldrond.
- Se una pedina viene esiliata in questo modo, smetterà di esistere e non ritornerà sul campo di battaglia.
- Dopo che ogni permanente è tornato sul campo di battaglia, sarà un nuovo oggetto senza alcun legame con il permanente che è stato esiliato. Non sarà in combattimento, né avrà alcuna abilità addizionale che eventualmente aveva nel momento in cui è stato esiliato. Qualsiasi segnalino abbia smette di esistere, le Aure che aveva assegnate vengono messe nei cimiteri dei rispettivi proprietari e qualsiasi Equipaggiamento diventa non assegnato.

Festeggiare il Re della Montagna

{3} {W}

Incantesimo

Quando questo incantesimo entra, per ogni avversario, esilia fino a un permanente non terra bersaglio controllato da quel giocatore finché questo incantesimo non lascia il campo di battaglia.

Quando questo incantesimo entra, assolda. *(Pesca una carta, poi scarta una carta. Se hai scartato una carta non terra, crea una pedina creatura Soldato Umano 1/1 bianca.)*

- Se Festeggiare il Re della Montagna lascia il campo di battaglia prima che la sua abilità innescata si sia risolta, nessun permanente non terra verrà esiliato.
 - Le Aure assegnate ai permanenti non terra esiliati verranno messe nei cimiteri dei rispettivi proprietari. L'Equipaggiamento assegnato alle creature esiliate diventerà non assegnato e rimarrà sul campo di battaglia. Eventuali segnalini sui permanenti non terra esiliati smetteranno di esistere.
 - Se una pedina viene esiliata, smette di esistere. Non ritornerà sul campo di battaglia.
 - Le carte esiliate ritornano sul campo di battaglia subito dopo che Festeggiare il Re della Montagna l'ha lasciato. Tra i due eventi non avviene niente, neanche le azioni di stato.
 - In una partita multiplayer, se il proprietario di Festeggiare il Re della Montagna lascia la partita, le carte esiliate ritorneranno sul campo di battaglia. Poiché l'effetto one-shot che fa ritornare le carte non è un'abilità che viene messa in pila, non smette di esistere assieme alle magie e alle abilità in pila del giocatore che lascia la partita.
-

Furioso di Rhovanion

{2} {B}

Creatura — Lupo

3/2

Ogniqualevolta questa creatura attacca, puoi sacrificare un'altra creatura. Se lo fai, metti un numero di segnalini +1/+1 su questa creatura pari alla forza della creatura sacrificata.

Quando questa creatura muore, recluta Goblin X, dove X è la forza di questa creatura. *(Mettili X segnalini +1/+1 su un Esercito che controlli. È anche un Goblin. Se non controlli un Esercito, crea prima una pedina creatura Esercito Goblin 0/0 nera.)*

- Per determinare quanti segnalini prende il Furioso di Rhovanion, usa la forza della creatura sacrificata nel momento in cui ha lasciato il campo di battaglia.

Galion, Maggiordomo del Re degli Elfi

{2} {G} {G}

Creatura Leggendaria — Consigliere Elfo

4/4

Ogniqualevolta Galion attacca, scegli fino a un'altra creatura bersaglio che controlli. La sua forza e costituzione base diventano pari alla forza e alla costituzione di Galion fino alla fine del turno.

- Mentre l'abilità di Galion si risolve, la forza e la costituzione base della creatura bersagliata saranno pari alla forza e costituzione attuali di Galion, non alla sua forza e costituzione base. Se la forza o costituzione di Galion cambia più avanti nel turno, l'altra creatura non viene influenzata.
- L'abilità di Galion sostituisce tutti gli effetti precedenti che impostano un valore specifico per la forza e la costituzione di una creatura. Gli altri effetti che impostano il valore della forza o della costituzione della creatura e che iniziano ad essere applicati dopo che l'abilità si è risolta sostituiranno questo effetto.
- Eventuali effetti che modificano la forza e/o la costituzione di una creatura senza impostarle a un valore specifico (ad esempio, quelli che non influenzano la forza e/o la costituzione base) si applicheranno dopo che la sua forza e la sua costituzione base sono state impostate, indipendentemente dall'ordine in cui quegli effetti sono stati creati. Lo stesso vale per i segnalini che ne modificano la forza e la costituzione.

Gandalf, Accendiscintilla

{4} {R} {R}

Creatura Leggendaria — Mago Avatar

4/3

Raggiungere

Quando Gandalf entra, infligge 3 danni divisi a tua scelta tra uno, due o tre bersagli.

- Scegli il numero di bersagli dell'abilità innescata di Gandalf e come viene diviso il danno mentre metti in fila l'abilità. Ogni bersaglio deve ricevere almeno 1 danno.

- Se alcuni bersagli sono bersagli illegali mentre l'abilità innescata di Gandalf tenta di risolversi, la divisione originale del danno si applica comunque, ma non viene inflitto danno ai bersagli illegali. Se tutti i bersagli sono illegali, l'abilità innescata di Gandalf non si risolve.

Gandalf, Flagello dei Goblin

{2} {R}

Creatura Leggendaria — Mago Avatar

2/3

Ogniquale volta lanci una magia non creatura, Gandalf prende +1/+1 fino alla fine del turno e infligge 1 danno a ogni avversario.

//ADV//

Plasmafiamma

{1} {R}

Stregoneria — Avventura

Guarda le prime due carte del tuo grimorio ed esiliale a faccia in giù. Fintanto che rimangono esiliate, puoi giocare se controlli un Mago.

- Paghi tutti i costi e segui tutte le regole sulla tempistica per le carte esiliate con Plasmafiamma. Ad esempio, se una carta esiliata è una carta terra, puoi giocarla solo durante la tua fase principale mentre la pila è vuota e solo se hai ancora la possibilità di giocare terre.
- Devi controllare un Mago per lanciare magie esiliate con Plasmafiamma, ma perdere il controllo del tuo ultimo Mago mentre una magia è in pila non impedirà alle magie di risolversi.

Glamdring, Martella Nemici

{2}

Artefatto Leggendaro — Equipaggiamento

Le magie istantaneo e stregoneria che lanci costano {X} in meno per essere lanciate, dove X è la forza della creatura equipaggiata.

Equipaggiare {2}

//ADV//

Bagliore di Morte

{3} {U}

Stregoneria — Avventura

Macina sei carte, poi aggiungi alla tua mano tutte le carte istantaneo e stregoneria scelte tra esse. *(Poi esilia questa carta. Puoi lanciare l'artefatto in seguito dall'esilio.)*

- Per determinare il costo totale di una magia, inizia con il costo di mana o il costo alternativo che stai pagando, aggiungi eventuali aumenti e infine applica le riduzioni (come quella di Glamdring, Martella Nemici). Il valore di mana della magia resta immutato, a prescindere dal costo totale pagato per lanciarla.
- L'abilità di riduzione di costo di Glamdring, Martella Nemici riduce solo il mana generico nel costo della magia. Il mana colorato deve comunque essere pagato.
- Una volta che hai dichiarato il lancio di una magia, nessun giocatore può compiere azioni finché la magia non è stata pagata. In particolare, gli avversari non possono cercare di cambiare la riduzione di costo di Glamdring diminuendo la forza della creatura equipaggiata.

Gollum il Ripudiato

{1} {B}

Creatura Leggendaria — Orrore Halfling

2/2

Gollum non può bloccare.

Quando Gollum entra, esilia fino a una carta bersaglio dal cimitero di un avversario. Ogni avversario perde 2 punti vita.

{2}, Sacrifica un artefatto o creatura: Riprendi in mano questa carta dal tuo cimitero. Attiva solo come una stregoneria.

- Non devi necessariamente scegliere un bersaglio per la seconda abilità di Gollum. Tuttavia, se lo fai e poi quel bersaglio diventa illegale prima che l'abilità tenti di risolversi, non si risolverà. Ogni avversario non perde 2 punti vita.

Gollum, Maestro degli Indovinelli

{1} {B}

Creatura Leggendaria — Orrore Halfling

3/1

Mentre Gollum entra, scegli pari o dispari. (*0 è pari.*)

Ogniquale volta un avversario lancia una magia con valore di mana del tipo scelto, scegli uno che non è stato scelto

—

- Metti un segnalino +1/+1 su Gollum.
- Ogni avversario perde 2 punti vita e tu guadagni 2 punti vita.
- Pesca una carta.

- Se tutti e tre i modi sono stati scelti, l'abilità innescata di Gollum viene rimossa dalla pila senza alcun effetto, ma Gollum resta sul campo di battaglia.

Grande Ape Feroce

{2} {B}

Creatura — Insetto

2/2

Volare

Ogniquale volta una o più altre creature muoiono, profetizza 1. (*Guarda la prima carta del tuo grimorio. Puoi metterla in fondo.*)

- Se la Grande Ape Feroce muore contemporaneamente a una o più altre creature, l'abilità della Grande Ape Feroce si innesca comunque.
-

Grande Barca Dorata

{2} {U}

Artefatto — Veicolo

4/4

Ogniqualevolta attacchi, assolda. *(Pesca una carta, poi scarta una carta. Se hai scartato una carta non terra, crea una pedina creatura Soldato Umano 1/1 bianca.)*

Manovrare 2 *(TAPpa un qualsiasi numero di creature che controlli con forza totale pari o superiore a 2:*

Questo Veicolo diventa una creatura artefatto fino alla fine del turno.)

- Attaccare con qualsiasi creatura farà innescare l'abilità della Grande Barca Dorata. La Grande Barca Dorata non dev'essere necessariamente una di esse.

Guglielmo, Berto e Maso

{3} {B} {G}

Creatura Leggendaria — Troll

5/5

{1}, Sacrifica un'altra creatura: Pesca carte pari alla forza della creatura sacrificata, poi scarta una carta.

Quando Guglielmo, Berto e Maso muoiono, se erano una creatura, rimettili sul campo di battaglia. Sono un artefatto. *(Non sono più una creatura.)*

- Per determinare quante carte peschi, usa la forza della creatura sacrificata nel momento in cui ha lasciato il campo di battaglia.

Il Grande Goblin

{1} {B/R} {B/R}

Creatura Leggendaria — Nobile Goblin

3/2

Ogniqualevolta metti uno o più segnalini su un Goblin, Orco o Esercito che controlli, Il Grande Goblin infligge 2 danni a un avversario bersaglio.

Ogniqualevolta un altro Goblin, Orco o Esercito che controlli muore, esilia la prima carta del tuo grimorio.

Puoi giocarla fino alla fine del tuo prossimo turno.

- 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 e solo se hai ancora la possibilità di giocare terre.
-

Il Mastro di Città del Lago

{1}{B}{B}

Creatura Leggendaria — Consigliere Umano

3/2

Tocco letale

Ogniquale volta un giocatore perde punti vita, quel
giocatore macina altrettante carte. (*Il danno provoca la
perdita di punti vita.*)

Quando Il Mastro di Città del Lago muore, pesca una
carta per ogni cimitero con sette o più carte.

- Il Mastro di Città del Lago di solito è in un cimitero mentre la sua ultima abilità si risolve.
- Se Il Mastro di Città del Lago muore nello stesso momento in cui un giocatore perde punti vita (ad esempio, se muore in combattimento e un'altra creatura infligge danno da combattimento a un giocatore), scegli l'ordine delle due abilità innescate de Il Mastro di Città del Lago. Se l'effetto di macinare si risolve per primo, quelle carte e Il Mastro di Città del Lago saranno nei cimiteri prima che tu determini quante carte pescare con la sua ultima abilità.

Il Signore delle Aquile

{7}{U}{U}

Creatura Leggendaria — Nobile Uccello

8/8

Lampo

Questa magia costa {X} in meno per essere lanciata,
dove X è la forza totale delle creature con volare che
controlli.

Volare

- Il costo totale per lanciare Il Signore delle Aquile viene vincolato prima che tu paghi quel costo. Ad esempio, se controlli tre creature con volare, ognuna con forza 2, inclusa una che puoi sacrificare per aggiungere {C}, il costo totale de Il Signore delle Aquile è {1}{U}{U}. Poi puoi sacrificare la creatura mentre attivi le abilità di mana, appena prima di pagare il costo.
 - Per determinare il costo totale di una magia, inizia con il costo di mana o il costo alternativo che stai pagando, aggiungi eventuali aumenti e infine applica le riduzioni (come quella dell'abilità de Il Signore delle Aquile). Il valore di mana della magia resta immutato, a prescindere dal costo totale pagato per lanciarla.
 - L'abilità di riduzione di costo riduce solo il mana generico nel costo per lanciare Il Signore delle Aquile. Il mana colorato deve comunque essere pagato.
 - Una volta che un giocatore ha dichiarato il lancio de Il Signore delle Aquile, nessun giocatore può compiere azioni per cercare di cambiare la forza delle creature controllate dal suo controllore prima che il costo di quella magia venga vincolato.
-

Il Warg Capo

{2} {B} {G}

Creatura Leggendaria — Lupo

3/3

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

Ferocia — Ogniqualvolta attacchi mentre controlli una
creatura con forza pari o superiore a 4, peschi una carta e
perdi 1 punto vita.

- L'abilità innescata de Il Warg Capo quando attacchi verificherà se controlli una creatura con forza pari o superiore a 4. Se non è così, l'abilità non si innescherà. Non verificherà di nuovo quando si risolve, quindi l'abilità innescata si risolve anche se non controlli più una creatura con forza pari o superiore a 4.

Incagliare il Relitto

{2} {W} {W}

Istantaneo

Esilia tutte le creature attaccanti controllate da un
giocatore bersaglio. Quel giocatore può passare in
rassegna il suo grimorio per altrettante carte terra base,
metterle sul campo di battaglia TAPpate, poi
rimescolare.

- Incagliare il Relitto bersaglia solo il giocatore. Le creature attaccanti con anti-malocchio controllate da quel giocatore verranno esiliate mentre questa magia si risolve.
- Quel giocatore può trovare meno carte terra base rispetto al numero di creature esiliate, perché vuole così o perché non ha altrettante carte terra base rimaste.
- Il numero di terre che quel giocatore può trovare è il numero di creature attaccanti che sono state esiliate, anche se alcune di quelle creature erano pedine, non erano carte creatura o non sono finite in esilio (magari perché una era il comandante di un giocatore nella variante Commander).

Indovinelli nell'Oscurità

{2} {U}

Istantaneo

Guarda le prime quattro carte del tuo grimorio e separale
in una pila a faccia in giù e una pila a faccia in su. Un
avversario sceglie una delle pile. Aggiungi alla tua mano
quella pila e metti l'altra nel tuo cimitero.

- Non devi rivelare le carte nella pila a faccia in giù se è quella che aggiungi alla tua mano.
 - Puoi separare le carte in una pila di quattro e una pila di zero. La pila di quattro carte potrebbe essere la pila a faccia in su o quella a faccia in giù. Il tuo avversario non avrà molti dubbi su quale pila scegliere se fai così!
-

Inseguitore dell'Ululato Notturmo

{B}

Creatura — Lupo

1/1

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

Ferocia — Ogniqualvolta questa creatura attacca mentre
controlli una creatura con forza pari o superiore a 4,
questa creatura prende +2/+2 fino alla fine del turno.

- L'abilità innescata dell'Inseguitore dell'Ululato Notturmo quando attacca verificherà se controlli una creatura con forza pari o superiore a 4. Se non è così, l'abilità non si innescherà. Non verificherà di nuovo quando si risolve, quindi l'abilità si risolve anche se non controlli più una creatura con forza pari o superiore a 4.

La Regina di Valle

{1}{W}

Creatura Leggendaria — Nobile Umano

2/1

Ogniqualvolta un avversario lancia la sua prima magia
non creatura in ogni turno, assoldi. (*Pesca una carta, poi
scarta una carta. Se hai scartato una carta non terra,
crea una pedina creatura Soldato Umano 1/1 bianca.*)

- Se una magia non creatura è già stata lanciata da un avversario nel turno in cui La Regina di Valle entra, quell'avversario ha già lanciato la sua prima magia non creatura in questo turno e l'abilità de La Regina di Valle non si innescherà per quell'avversario in quel turno.

Mangiaterra del Deserto

{4}{R}{R}

Creatura — Wurm Drago

0/5

Questa creatura prende +2/+0 per ogni Montagna che
controlli.

Ogniqualvolta attacchi con creature con forza totale pari
o superiore a 12 per la prima volta in ogni turno,
STAPpa tutte le creature attaccanti. Dopo questa fase,
c'è una fase di combattimento addizionale.

- La seconda abilità del Mangiaterra del Deserto si innescherà solo se le creature con cui hai attaccato avevano forza pari o superiore a 12 nel momento in cui hai attaccato. Aumenti alla forza delle creature attaccanti dopo il loro attacco, come quelli derivanti da inneschi di attacco, non contribuiranno alla forza 12 necessaria per far innescare questa abilità.
-

Mastro Tessitore del Bosco

{1}{G}

Creatura — Druido Elfo

1/2

Cautela

Ogniqualevolta un altro Elfo che controlli entra, questa creatura prende +1/+1 fino alla fine del turno.

{T}: Aggiungi X mana di un qualsiasi colore, dove X è la forza di questa creatura. Spendi questo mana solo per lanciare magie Elfo e attivare abilità di fonti Elfo.

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

Meditatrice di Bosco Atro

{2}{U}

Creatura — Druido Elfo

2/4

Terraferma — Ogniqualevolta una terra che controlli entra, puoi far diventare 4/2 la forza e la costituzione base di questa creatura fino alla fine del turno.

- L'abilità della Meditatrice di Bosco Atro sostituisce tutti i precedenti effetti che impostano un valore specifico per la sua forza e/o la sua costituzione. Altri effetti che impostano un valore specifico per queste caratteristiche e che iniziano ad applicarsi dopo che l'abilità si è risolta sostituiranno quella parte dell'effetto.
- Gli effetti che modificano la forza o la costituzione della Meditatrice di Bosco Atro senza impostarle a un valore specifico si applicheranno ai suoi nuovi valori di forza e costituzione base indipendentemente da quando hanno iniziato ad avere effetto. Lo stesso vale per i segnalini che ne modificano la forza e/o la costituzione.
- Poiché il danno rimane su una creatura finché non viene rimosso alla fine del turno, il danno non letale inflitto alla Meditatrice di Bosco Atro potrebbe diventare letale se la sua costituzione base cambia durante quel turno.

Mini Warg

{1}{G}

Creatura — Lupo

2/2

Ferocia — Ogniqualevolta questa creatura attacca mentre controlli una creatura con forza pari o superiore a 4, fino alla fine del turno, questa creatura prende +1/+0 e le creature che controlli hanno travolgere.

- L'abilità innescata del Mini Warg quando attacca verificherà se controlli una creatura con forza pari o superiore a 4. Se non è così, l'abilità non si innescherà. Non verificherà di nuovo quando si risolve, quindi l'abilità si risolve anche se non controlli più una creatura con forza pari o superiore a 4.
-

Momento dell'Onore

{W}

Stregoneria

Metti un segnalino +1/+1 su una creatura bersaglio che controlli. Se questa magia è stata lanciata da un cimitero, metti un segnalino +1/+1 anche su ogni altra creatura che controlli.

Flashback {4} {W} *(Puoi lanciare questa carta dal tuo cimitero pagando il suo costo di flashback. Poi esiliarla.)*

- “Flashback [costo]” significa “Puoi lanciare questa carta dal tuo cimitero pagando [costo] invece del suo costo di mana” e “Se è stato pagato il costo di flashback, esilia questa carta invece di metterla in qualsiasi altra zona in qualsiasi momento in cui sta per lasciare la pila”.
- Devi comunque seguire eventuali restrizioni e vincoli temporali, inclusi quelli basati sul tipo di carta. Ad esempio, puoi lanciare una stregoneria usando flashback solo quando potresti lanciare normalmente una stregoneria.
- 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.

Mossa di Bilbo

{1} {W}

Istantaneo

Dona un Tesoro *(Puoi promettere un dono a un avversario mentre lanci questa magia. Se lo fai, quel giocatore crea una pedina Tesoro prima dei suoi altri effetti. È un artefatto con “{T}, Sacrifica questa pedina: Aggiungi un mana di un qualsiasi colore”.)*

Fai tornare una magia bersaglio in mano al suo proprietario. Se il dono è stato promesso, i giocatori non possono lanciare magie in questo turno.

- Come costo aggiuntivo per lanciare una magia con donare, puoi promettere a un avversario il dono indicato. Quell'avversario è scelto come parte del costo aggiuntivo. Il dono non viene fatto in questo momento, ma in seguito, a seconda se la magia è una magia permanente o meno.
 - Per gli istantanei e le stregonerie con donare, il dono viene fatto all'avversario appropriato come parte della risoluzione della magia. Questo accade prima che si verifichino gli altri effetti della magia.
 - Se una magia per la quale è stato promesso un dono viene neutralizzata, non si risolve (ad esempio, perché tutti i suoi bersagli sono illegali) o viene rimossa dalla pila, il dono non verrà fatto. Non avverranno neanche gli altri suoi effetti.
 - Non puoi pagare un costo di donare più di una volta.
 - Se copi una magia per la quale è stato promesso un dono, il dono viene promesso anche allo stesso giocatore per la copia. Se una carta o una pedina entra come copia di un permanente che è già sul campo di battaglia, il dono non è promesso per quel nuovo permanente, neanche se era stato promesso per l'originale.
 - “Dona un Tesoro” fa sì che l'avversario scelto crei una pedina Tesoro.
-

Notizie dall'Interno

{X} {B} {B}

Stregoneria

Esilia le prime X carte del grimorio di un avversario bersaglio. Puoi giocare quelle carte in questo turno. Se lanci una magia in questo modo, paghi punti vita pari al suo valore di mana invece di pagare il suo costo di mana.

- Devi seguire tutte le normali regole sulla tempistica quando giochi una terra o lanci una magia per le carte esiliate con le Notizie dall'Interno. Ad esempio, se una carta esiliata è una carta terra, puoi giocarla solo durante la tua fase principale mentre la pila è vuota e solo se hai ancora la possibilità di giocare terre.
- Se una magia ha {X} nel costo di mana, devi scegliere 0 come valore di X quando la lanci senza pagare il suo costo di mana.
- Se lanci una magia per un altro costo “invece di pagare il suo costo di mana”, non puoi scegliere di lanciarla per alcun costo alternativo. Puoi comunque pagare i costi aggiuntivi. Se una magia ha dei costi aggiuntivi obbligatori, come quello di Piantare una Grana, devono essere pagati.

Notizie di Guerra

{R}

Stregoneria

Recluta Goblin 1. Se questa magia è stata lanciata da un cimitero, invece recluta Goblin 3. *(Per reclutare Goblin X, metti X segnalini +1/+1 su un Esercito che controlli. È anche un Goblin. Se non controlli un Esercito, crea prima una pedina creatura Esercito Goblin 0/0 nera.)*
Flashback {3} {R} *(Puoi lanciare questa carta dal tuo cimitero pagando il suo costo di flashback. Poi esiliala.)*

- “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.
-

Ospitalità di Beorn

{1}{G}

Incantesimo

Terraferma — Ogniquale volta una terra che controlli entra, metti un segnalino +1/+1 su una creatura bersaglio che controlli.

{5}{G}{G}: Questo incantesimo diventa una creatura Orso in aggiunta ai suoi altri tipi e ha “La forza e la costituzione di questa creatura sono pari al numero di terre che controlli”. (*Questo effetto non ha termine.*)

- Gli effetti che modificano il tipo e forniscono abilità durano a tempo indeterminato. Non si esauriscono nella sottofase di cancellazione.

Passaggio Elfico

Terra

{T}, Paga 1 punto vita, Sacrifica questa terra: Passa in rassegna il tuo grimorio per una carta terra base, mettila sul campo di battaglia TAPpata, poi rimescola. Puoi ammirare un Elfo. Se lo fai, STAPpa quella terra. (*Per ammirare un Elfo, scegli un Elfo che controlli o rivela una carta Elfo dalla tua mano.*)

- Se un effetto si riferisce a una “carta [sottotipo]”, si riferisce solo a una carta con quel sottotipo. Ad esempio, il Coro Elfico non è un Elfo, nonostante il suo nome faccia riferimento agli elfi e abbia elfi nell’illustrazione.
- Gli effetti che dicono “Se è stato ammirato un [qualità]” verificano solo se una carta di quella qualità è stata rivelata o se è stato scelto un permanente che controlli di quella qualità. Non importa cosa accade dopo a quella carta o permanente, è stata comunque ammirata e qualsiasi effetto addizionale che dipende dal fatto che quella carta o permanente sia stata ammirata avverrà lo stesso.
- 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.

Presidio di Esgaroth

{4}{W}

Creatura — Soldato Umano

*/5

La forza del Presidio di Esgaroth è pari al numero di creature che controlli.

Quando questa creatura entra, assolda. (*Pesca una carta, poi scarta una carta. Se hai scartato una carta non terra, crea una pedina creatura Soldato Umano 1/1 bianca.*)

- L’abilità che definisce la forza del Presidio di Esgaroth funziona in tutte le zone, non solo sul campo di battaglia. Fintanto che il Presidio di Esgaroth è sul campo di battaglia (ed è ancora una creatura), quell’abilità considera il Presidio di Esgaroth stesso.
-

Radagast di Rhosgobel

{2} {G} {G}

Creatura Leggendaria — Mago Avatar

2/5

La prima magia creatura che lanci in ogni turno costa

{2} in meno per essere lanciata e può essere lanciata

come se avesse lampo.

- L'abilità di Radagast di Rhosgobel non cambia il costo di mana o il valore di mana di alcuna magia. Cambia solo il costo totale che paghi effettivamente.
- L'abilità di Radagast di Rhosgobel considererà tutto il turno, anche se Radagast non era sul campo di battaglia per una parte di esso. In particolare, se lanci Radagast di Rhosgobel in un turno, poi nessun'altra magia creatura che lanci in quel turno può essere la tua prima.
- L'abilità di Radagast non può ridurre l'ammontare di mana colorato che paghi per una magia. Riduce solo la componente di mana generico di quel costo.
- La prima magia creatura che lanci in ogni turno non deve necessariamente essere la prima magia che lanci. Potresti lanciare una magia stregoneria e poi lanciare una magia creatura che avrebbe lo sconto.
- Se ci sono costi aggiuntivi per lanciare una magia o se il costo per lanciare una magia viene aumentato da un effetto, applica quegli aumenti prima di applicare le riduzioni di costo.
- La riduzione di costo si può applicare a costi alternativi.
- Se la prima magia creatura che lanci in un turno ha {X} nel costo di mana, scegli il valore di X prima di calcolare il costo totale della magia. Ad esempio, se la prima magia creatura che lanci in un turno ha un costo di mana di {X} {G}, potresti scegliere 2 come valore di X e pagare {G} per lanciare la magia.

Rinfresco per Ragni

{1} {B}

Istantaneo

Metti sul campo di battaglia sotto il tuo controllo tutte le carte creatura nei cimiteri dei tuoi avversari che vi erano state messe dal campo di battaglia in questo turno. Sono artefatti Cibo con "{2}, {T}", Sacrifica questo artefatto: Guadagni 3 punti vita". (*Perdono tutti gli altri tipi e sottotipi.*)

- L'effetto che rende i permanenti artefatti Cibo dura a tempo indeterminato. Non termina nella sottofase di cancellazione.
 - Le carte rimesse sul campo di battaglia perdono tutti gli altri sottotipi e tipi di carta e saranno solo artefatti Cibo. Mantengono il loro nome, costo di mana, valore di mana e abilità. Se alcune sono leggendarie, rimangono leggendarie.
 - Qualunque cosa tu faccia, non mangiare le deliziose carte dei tuoi avversari.
-

Rotola, Rotola, Rotola

{2} {U}

Incantesimo — Saga

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

I, II, III, IV — Esilia fino a una creatura o terra bersaglio che controlli. Se lo fai, rimetti quella carta sul campo di battaglia sotto il controllo del suo proprietario all'inizio della prossima sottofase finale.

- Se una pedina viene esiliata in questo modo, smetterà di esistere e non ritornerà sul campo di battaglia.
- Dopo che ogni permanente è tornato sul campo di battaglia, sarà un nuovo oggetto senza alcun legame con il permanente che è stato esiliato. Non sarà in combattimento, né avrà alcuna abilità aggiuntiva che eventualmente aveva nel momento in cui è stato esiliato. Qualsiasi segnalino abbia smette di esistere, le Aure che aveva assegnate vengono messe nei cimiteri dei rispettivi proprietari e qualsiasi Equipaggiamento diventa non assegnato.

Saccheggiare il Bosco dei Troll

{1} {U}

Istantaneo

Pesca una carta. Se questa magia è stata lanciata da un cimitero, invece pesca due carte.

Flashback {3} {U} *(Puoi lanciare questa carta dal tuo cimitero pagando il suo costo di flashback. Poi esiliala.)*

- “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.

Salvataggio dell'Aquila

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

Incantesimo — Aura

Incanta creatura

La creatura incantata prende +2/+2 e ha volare.

{2} {W/U} {W/U}: Rimetti sul campo di battaglia questa carta dal tuo cimitero assegnata a una creatura bersaglio che controlli con forza pari o inferiore a 1. Attiva solo come una stregoneria.

- Se attivi l'ultima abilità del Salvataggio dell'Aquila e la creatura bersaglio diventa un bersaglio illegale in risposta, l'abilità non si risolve e il Salvataggio dell'Aquila rimane nel tuo cimitero.

Sciacallo delle Terre Selvagge

{4} {G}

Creatura — Lupo

3/6

Ferocia — Ogniqualvolta questa creatura attacca mentre controlli una creatura con forza pari o superiore a 4, metti un segnalino +1/+1 su ogni creatura che controlli.

- L'abilità innescata dello Sciacallo delle Terre Selvagge quando attacca verificherà se controlli una creatura con forza pari o superiore a 4. Se non è così, l'abilità non si innescherà. Non verificherà di nuovo quando si risolve, quindi l'abilità innescata si risolve anche se non controlli più una creatura con forza pari o superiore a 4.

Separarsi in Amicizia

{4} {G}

Incantesimo

Ogniqualvolta una creatura non pedina che controlli muore, rivela carte dalla cima del tuo grimorio finché non riveli una carta creatura. Se il suo valore di mana è pari o inferiore al numero di terre che controlli, mettila sul campo di battaglia. Altrimenti, aggiungila alla tua mano. Metti le altre in fondo al tuo grimorio in ordine casuale. Questa abilità si innesca solo una volta per turno.

- Se la carta creatura rivelata ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0 ai fini della determinazione del suo valore di mana.

Separazioni Scomode

{3} {U}

Istantaneo

Questa magia costa {1} in meno per essere lanciata se bersaglia una creatura non pedina attaccante.

Il proprietario di una creatura bersaglio la mette a sua scelta in cima o in fondo al suo grimorio.

- Il proprietario della creatura sceglie se mettere quella creatura in cima o in fondo al suo grimorio. Se più carte vengono messe nel grimorio in questo modo (ad esempio, quando la magia bersaglia una creatura combinata), il proprietario di quella creatura mette tutte le carte in cima o tutte le carte in fondo. Le mette in qualsiasi ordine preferisca e non deve per forza rivelarlo.

Speciale del Lungolago

{1} {U}

Creatura — Chierico Umano

1/2

Cautela

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

- L'abilità innescata può innescarsi solo una volta per turno. È irrilevante se la Speciale del Lungolago fosse sul campo di battaglia o meno quando la prima carta è stata pescata. Se non è sul campo di battaglia quando viene pescata la seconda carta, l'abilità non può innescarsi in quel turno. Non si innescherà quando viene pescata la terza o quarta carta.

Splendore Lucente

{1} {W}

Incantesimo

Ogniqualevolta un avversario pesca la sua seconda carta in ogni turno, crei una pedina Tesoro.

{2} {W}: Due giocatori bersaglio pescano una carta.

- Lo Splendore Lucente non deve necessariamente essere sotto il tuo controllo quando viene pescata la prima carta perché la sua abilità si inneschi. Fintanto che lo controlli quando un avversario pesca la sua seconda carta in un turno, quell'abilità si innescherà. L'abilità può innescarsi solo una volta per turno per ogni avversario.
- L'abilità attivata dello Splendore Lucente richiede due diversi giocatori bersaglio. Non puoi bersagliare lo stesso giocatore due volte con una sola attivazione dell'abilità.

Thranduil, il Re degli Elfi

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

Creatura Leggendaria — Nobile Elfo

5/6

Thranduil ha tutte le abilità attivate di tutte le carte Elfo nel tuo cimitero.

Ogniqualevolta un altro Elfo leggendario che controlli entra, pesca due carte, poi scarta una carta.

- Le abilità attivate contengono due frasi separate dai due punti. Generalmente la formulazione è “[Costo]: [Effetto]”. Alcune abilità definite da parola chiave sono abilità attivate e hanno i due punti nel loro testo di richiamo.
- Se un'abilità attivata di una carta Elfo nel tuo cimitero fa riferimento alla carta su cui è stampata per nome, considera l'istanza di quell'abilità di Thranduil, il Re degli Elfi come se facesse riferimento a Thranduil per nome.
- Se Thranduil, il Re degli Elfi guadagna un insieme di abilità attivate collegate (ad esempio, un'abilità che esilia una carta e un'altra che si riferisce alla carta “esiliata con” l'oggetto), quel collegamento dura solo fintanto che Thranduil ha quelle abilità. Se perde le abilità e poi le riguadagna, il collegamento viene perso.

Tramonto del Giorno di Durin

{1} {R}

Incantesimo

Ogniquale volta una Montagna che controlli entra, metti un segnalino ricerca su questo incantesimo. Se ha sei o più segnalini ricerca, sacrificalo. Se lo fai, passa in rassegna la tua mano e/o il tuo grimorio per una carta Drago e mettila sul campo di battaglia. Se passi in rassegna il tuo grimorio in questo modo, rimescola. Ciclomontagna {2} ({2}, *Scarta questa carta: Passa in rassegna il tuo grimorio per una carta Montagna, rivelala e aggiungila alla tua mano, poi rimescola.*)

- Solo una carta permanente Drago può essere messa sul campo di battaglia in questo modo.

Truppa di Pony

{2}

Creatura — Cavallo

2/1

{2}, {T}, Sacrifica questa creatura: Passa in rassegna il tuo grimorio per trovare fino a due carte terra base, rivelale, metterne una sul campo di battaglia TAPpata e aggiungi l'altra alla tua mano, poi rimescola.

- Se scegli di trovare solo una carta terra base, la metti sul campo di battaglia TAPpata.

Una Festa Inattesa

{2} {W} {W}

Incantesimo

Mentre questo incantesimo entra, scegli un tipo di creatura.

Le creature che controlli del tipo scelto prendono +2/+2.

//ADV//

Alla Porta

{X} {2} {W}

Stregoneria — Avventura

Crea X pedine creatura Nano 2/2 rosse. (*Poi esilia questa carta. Puoi lanciare l'incantesimo in seguito dall'esilio.*)

- Il tipo di creatura viene scelto mentre Una Festa Inattesa 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 Nano o Guerriero. Non è possibile scegliere tipi di carta come artefatto, né supertipi come leggendario.
-

Vecchio Grasso Ragno

{4} {G} {G}

Creatura — Ragno

6/7

Raggiungere

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

Ogniqualevolta questa creatura diventa bersaglio di una magia o abilità controllata da un avversario, peschi una carta.

- L'ultima abilità del Vecchio Grasso Ragno si risolve prima della magia o abilità che l'ha fatta innescare. Si risolve anche se quella magia o abilità viene neutralizzata o in qualche modo lascia la pila senza risolversi.
- Se una magia o abilità bersaglia il Vecchio Grasso Ragno più di una volta, la sua ultima abilità si innesca comunque solo una volta.

Warg Famelico

{1} {B}

Creatura — Lupo

2/2

Tocco letale

Ferocia — Ogniqualevolta questa creatura attacca mentre controlli una creatura con forza pari o superiore a 4, guadagni 2 punti vita.

- L'abilità innescata del Warg Famelico quando attacca verificherà se controlli una creatura con forza pari o superiore a 4. Se non è così, l'abilità non si innescherà. Non verificherà di nuovo quando si risolve, quindi l'abilità si risolve anche se non controlli più una creatura con forza pari o superiore a 4.

NOTE SPECIFICHE SULLE CARTE CON ILLUSTRAZIONE ESTESA CON CODICE HOC:

Bilbo, Avventuriero Inaspettato

{3} {W}

Creatura Leggendaria — Farabutto Halfling

2/2

Bilbo non può essere bloccato da creature con forza pari o superiore a 3.

Ogniqualevolta Bilbo infligge danno da combattimento a un giocatore o a una battaglia, metti sul campo di battaglia sotto il controllo del suo proprietario fino a una carta permanente non terra bersaglio con valore di mana pari o inferiore a 3 da un cimitero.

- Dopo che Bilbo è stato bloccato, aumentare la forza di una creatura che lo blocca a 3 o più non lo farà diventare non bloccato.
- 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.

Capo delle Terre Selvagge

{2} {B} {G}

Creatura Leggendaria — Lupo

4/4

Minacciare

Ogniqualevolta un altro Lupo che controlli entra, metti due segnalini +1/+1 sul Capo delle Terre Selvagge.

Se un'abilità innescata di un altro Lupo o battaglia che controlli si innesca, quell'abilità si innesca una volta in più.

- 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 sono abilità innescate e includono le espressioni “quando”, “ogniqualevolta” o “all’inizio di” nel testo di richiamo.
- L’ultima abilità del Capo delle Terre Selvagge 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.

Dáin delle Antiche Sale

{3} {R} {W}

Creatura Leggendaria — Nano Nobile

4/5

Cautela, rapidità

Ogniqualevolta Dáin attacca, infligge a ogni avversario danno pari al numero di Nani che controlli.

- Per determinare quanti danni vengono inflitti, usa il numero di Nani che controlli mentre si risolve l’ultima abilità di Dáin.

Thorin, Capo della Compagnia

{4} {R}

Creatura Leggendaria — Guerriero Nano

4/5

Ogniqualevolta un Nano che controlli infligge danno da combattimento a un giocatore o a una battaglia, crei due pedine Tesoro. *(Sono artefatti con “{T}, Sacrifica questa pedina: Aggiungi un mana di un qualsiasi colore”.)*

{10}: Le creature che controlli hanno doppio attacco fino alla fine del turno.

- Se più Nani che controlli infliggono danno da combattimento a giocatori e/o battaglie nello stesso momento, la prima abilità di Thorin si innesca una volta per ognuno di quei Nani.

NOTE SPECIFICHE SULLE CARTE DELLE CONFEZIONI SCENA DI *MAGIC: THE GATHERING* | *LO HOBBIT*:

Banchetto di Casa Baggins

{6}

Artefatto

Quando questo artefatto entra, crea tre pedine Cibo.

{T}: Aggiungi {C} per ogni Cibo che controlli.

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

Bilbo, Compagno di Cospirazione

{2} {G}

Creatura Leggendaria — Cittadino Halfling

2/3

Se stai per creare una pedina Cibo, invece crea una pedina Cibo e una pedina Tesoro.

- Se controlli Bilbo e stai per creare un certo numero di pedine Cibo, creerai invece altrettante pedine Cibo e altrettante pedine Tesoro.
- Se in qualche modo controlli due Bilbo, Compagno di Cospirazione e stai per creare un certo numero di pedine Cibo, creerai invece altrettante pedine Cibo e il doppio di pedine Tesoro. Tre Bilbo significano altrettante pedine Cibo e il triplo di pedine Tesoro e così via.

Gandalf, Ospite della Festa

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

Creatura Leggendaria — Mago Avatar

3/4

All'inizio del combattimento nel tuo turno, puoi lanciare una magia istantaneo o stregoneria con valore di mana pari o inferiore a X dalla tua mano senza pagare il suo costo di mana, dove X è il doppio del numero di Maghi leggendari che controlli.

- Scegli se lanciare una magia dalla tua mano mentre l'abilità innescata di Gandalf si risolve. Non puoi attendere di lanciarla più avanti nel turno. Le restrizioni temporali basate sui tipi di carta vengono ignorate.
- Se lanci una magia "senza pagare il suo costo di mana", non puoi scegliere di lanciarla per alcun costo alternativo. Puoi comunque pagare i costi addizionali, come i costi di potenziamento. Se la carta ha dei costi addizionali obbligatori, devono essere pagati per lanciare la magia.
- Se 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.

Ori, Impilapiastre

{5} {W} {W}

Creatura Leggendaria — Bardo Nano

3/3

Quando Ori entra, distruggi tutti gli artefatti e incantesimi controllati dai tuoi avversari. Guadagni 1 punto vita per ogni permanente distrutto in questo modo.

- Gli artefatti e incantesimi distrutti in questo modo contano per il totale di punti vita guadagnati anche se vengono messi in una zona diversa dal cimitero.
- Non guadagnerai punti vita per artefatti e incantesimi che non vengono davvero distrutti (ad esempio, se hanno indistruttibile).

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.

© 2026 Middle-earth Enterprises. Il Signore degli Anelli, Lo Hobbit e i nomi di personaggi, eventi, oggetti e luoghi in essi contenuti, sono marchi di Middle-earth Enterprises, LLC usati su licenza da Wizards of the Coast LLC. Tutti i diritti riservati.