

Note di release di *Magic: The Gathering* | *Marvel Super Heroes*

Redatte da Eric Levine

Ultima modifica: 13 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* | *Marvel Super Heroes*, con il codice dell'espansione MSH, 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* e *Magic: The Gathering | Marvel Super Heroes*.

Le nuove carte di *Magic: The Gathering* | *Marvel Super Heroes*, con codici dell'espansione MSC e MAR, sono permesse nei formati Commander, Legacy e Vintage. Sono legali in qualsiasi formato in cui una carta con lo stesso nome sia già 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: superpotere

Cosa sarebbero i Supereroi senza i loro poteri? Molti degli Eroi e Nemici in questa espansione hanno abilità *superpotere* che permettono loro di scatenare quei poteri quando sono sul campo di battaglia. Ciascuna di queste abilità può essere attivata solo una volta.

Capitan Marvel, Protettrice della Terra
{3}{W}{W}
Creatura Leggendaria — Eroe Kree Umano
5/4
Lampo
Volare, legame vitale
Superpotere — {5}{W}{W}: Metti un segnalino +1/+1 e un segnalino indistruttibile su Capitan Marvel. (*Attiva ogni abilità superpotere solo una volta. Sottrai il suo costo di mana dal costo se è entrata in questo turno.*)

Destinobot Aereo
{U}
Creatura Artefatto — Nemico Robot
1/1
Volare
Superpotere — {5}{U}: Metti tre segnalini +1/+1 su questa creatura. (*Attiva ogni abilità superpotere solo una volta. Sottrai il suo costo di mana dal costo se è entrata in questo turno.*)

- Un'abilità superpotere è un tipo speciale di abilità attivata. “Superpotere — [Costo]: [Effetto]” significa “[Costo]: [Effetto]. Se questo permanente è entrato in questo turno, il costo di mana del permanente viene sottratto dal costo di questa abilità. Attiva solo una volta.”
- Se attivi l'abilità superpotere di un permanente nello stesso turno in cui è entrato quel permanente, il costo di mana del permanente viene sottratto dal costo dell'abilità superpotere. Ad esempio, diciamo che vuoi attivare l'abilità superpotere del Destinobot Aereo nel turno in cui entra. L'abilità superpotere del Destinobot Aereo costa {5}{U}. Poiché il costo di mana del Destinobot Aereo è {U}, attivare la sua abilità superpotere nello stesso turno costerebbe solo {5}.
- Alcune abilità superpotere richiedono bersagli oppure hanno bersagli facoltativi. Se uno o più bersagli sono stati scelti per un'abilità superpotere e tutti quei bersagli sono illegali nel momento in cui l'abilità si risolve (di solito perché hanno lasciato il campo di battaglia in risposta), l'abilità non si risolve e non si attiverà nessuno dei suoi effetti. Tuttavia, poiché l'abilità superpotere era già stata attivata, non può essere nuovamente attivata.

Nuova abilità definita da parola chiave: lavoro di squadra

Cos'è meglio di un Supereroe? Un'intera squadra di Supereroi, ovviamente! Alcune magie in questa espansione hanno l'abilità *lavoro di squadra*, che ti consente di TAPpare creature che controlli per ottenere un effetto aggiuntivo da quella magia.

Attacco all'Elivelivolo

{W}

Istantaneo

Lavoro di squadra 2 (*Come costo addizionale per lanciare questa magia, puoi TAPpare un qualsiasi numero di creature che controlli con forza totale pari o superiore a 2.*)

L'Attacco all'Elivelivolo infligge 2 danni a una creatura attaccante o bloccante bersaglio. Se questa magia è stata lanciata usando lavoro di squadra, infligge invece 4 danni a quella creatura.

Agente Maria Hill

{W}

Creatura Leggendaria — Eroe Spia Umano

2/1

Ogniqualvolta l'Agente Maria Hill viene TAPpata per pagare un costo di lavoro di squadra, metti un segnalino +1/+1 su di lei e pesca una carta.

- Se il costo di lavoro di squadra di una magia è stato pagato, la magia è stata “lanciata usando lavoro di squadra”.
- Con l'abilità lavoro di squadra paghi il costo di lavoro di squadra una sola volta.
- Se metti sul campo di battaglia un permanente con un'abilità lavoro di squadra senza lanciarlo, non puoi pagare il suo costo di lavoro di squadra.
- Se copi una magia in pila che è stata lanciata usando lavoro di squadra, allora anche la copia è stata lanciata usando lavoro di squadra.
- Per pagare un costo di lavoro di squadra, 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 pagare un costo di lavoro di squadra non impedirà a quella creatura di attaccare o bloccare.
- Se un effetto ti consente di lanciare una magia “senza pagare il suo costo di mana”, puoi scegliere di pagare costi addizionali facoltativi, come lavoro di squadra.

Nuovo tipo di incantesimo: Progetto

I supercriminali spesso hanno *Progetti* grandiosi che stanno cercando di realizzare. Progetto è un nuovo tipo di incantesimo di questa espansione; metterne uno (o più) sul campo di battaglia e inizia la scalata per ottenere enormi ricompense!

Costruire un Cubo Cosmico

{2} {B}

Incantesimo — Progetto

Ogniqualevolta peschi la tua seconda carta in ogni turno, crea una pedina creatura Nemico 2/1 nera con minacciare e metti un segnalino progetto su questo incantesimo.

Quando viene messo il settimo segnalino progetto su questo incantesimo, sacrificalo. Quando lo fai, controlla un avversario bersaglio durante il suo prossimo turno.

(Vedi tutte le carte che quel giocatore può vedere e prendi tutte le decisioni per il giocatore.)

- Progetto è un tipo di incantesimo che non influisce sulle regole. Non fornisce all'incantesimo alcuna abilità intrinseca. Tuttavia, gli effetti di altre carte potrebbero fare riferimento ai Progetti o alle carte Progetto.

Nuova pedina predefinita: Vibranio

Il raro metallo *Vibranio* appare sotto forma di una pedina predefinita creata dalle carte nei mazzi Commander di questa espansione.

T'Challa, la Pantera Nera

{1} {G} {W}

Creatura Leggendaria — Eroe Nobile Umano

2/2

Ogniqualevolta T'Challa entra o attacca, crea una pedina Vibranio TAPpata. *(È un artefatto con indistruttibile e "{T}: Aggiungi {C}. Questo mana non può essere speso per lanciare una magia non artefatto".)*

Ogniqualevolta lanci una magia artefatto con valore di mana pari o superiore a 4, metti due segnalini +1/+1 su T'Challa.

- Le pedine Vibranio sono un tipo di pedina predefinita. Ciascuna ha il sottotipo artefatto Vibranio, ha indistruttibile e "{T}: Aggiungi {C}. Questo mana non può essere speso per lanciare una magia non artefatto".
- Puoi usare il {C} aggiunto da una pedina Vibranio per qualsiasi cosa che non sia una magia non artefatto. Questo include il pagamento dei costi per attivare abilità di permanenti artefatto e non artefatto, il pagamento dei costi di egida e così via.

Riproposizione di una parola chiave: complottare

I Nemici adorano tramare per accrescere il loro potere, e tutti amano pescare carte, quindi non ci sorprende rivedere la meccanica *complottare* in questa espansione.

Scienziati dell'A.I.M.

{3} {U}

Creatura — Nemico Scenziato Umano

3/3

Quando questa creatura entra, complotta. (*Pesca una carta, poi scarta una carta. Se hai scartato una carta non terra, metti un segnalino +1/+1 su questa creatura.*)

Cicloterra base {2} {2}, *Scarta questa carta: Passa in rassegna il tuo grimorio per una carta terra base, rivelala e aggiungila alla tua mano, poi rimescola.*)

- Dopo che un'abilità che fa complottare una creatura ha cominciato a risolversi, nessun giocatore può compiere altre azioni finché non ha terminato. In particolare, gli avversari non possono tentare di rimuovere la creatura che sta complottando dopo che tu hai scartato una carta non terra, ma prima che la carta riceva un segnalino +1/+1.
- Se non viene scartata alcuna carta, probabilmente perché la mano di quel giocatore è vuota e un effetto dice che non può pescare carte, la creatura che sta complottando non riceve un segnalino +1/+1.
- Se una magia o un'abilità che si sta risolvendo richiede a una creatura specifica di complottare, ma quella creatura ha lasciato il campo di battaglia, la creatura continua a complottare. Se scarti una carta non terra in questo modo, non metterai alcun segnalino +1/+1 su nulla. Le abilità che si innescano "ogniqualevolta una creatura che controlli complotta" si innescheranno.

Riproposizione di una meccanica: carte bifronte

Le carte bifronte tornano ancora una volta! Quelle in questa espansione sono carte bifronte modali, il che significa che puoi lanciare una delle due facce dalla tua mano, e hanno anche un'abilità che permette loro di trasformarsi. (In precedenza, le carte bifronte modali non potevano trasformarsi, ma una modifica alle regole avvenuta con l'uscita di *Magic: The Gathering | Marvel's Spider-Man* permette a qualsiasi carta bifronte modale di trasformarsi purché l'altra faccia sia un permanente.)

Bruce Banner

{U}

Creatura Leggendaria — Eroe Scenziato Umano

1/1

{X} {X}, {T}: Pesca X carte. Attiva solo come una stregoneria.

{2} {R} {R} {G} {G}: Trasforma Bruce Banner. Attiva solo come una stregoneria.

//

L'Incredibile Hulk

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

Creatura Leggendaria — Eroe Berserker Gamma

8/8

Raggiungere, travolgere

Infuriare — Ogniqualvolta viene inflitto danno a

L'Incredibile Hulk, metti un segnalino +1/+1 su di lui.

Se sta attaccando, STAPPALO e c'è una fase di combattimento addizionale dopo questa fase.

Giocare con carte bifronte modali

- Per determinare se è legale giocare una carta bifronte modale, considera solo le caratteristiche del lato che intendi giocare e ignora le caratteristiche dell'altro lato. Per esempio, se un effetto ti impedisce di lanciare magie con valore di mana pari o inferiore a 2, non puoi lanciare Bruce Banner, ma puoi comunque lanciare L'Incredibile Hulk.
- Se un effetto ti permette di giocare una terra o lanciare una magia scelta tra un gruppo di carte, puoi giocare o lanciare qualsiasi lato di una carta bifronte modale che soddisfi i criteri di quell'effetto. Per esempio, se un effetto ti permette di lanciare magie verdi dal tuo cimitero, puoi lanciare L'Incredibile Hulk, ma non Bruce Banner.
- Se un effetto ti consente di mettere una carta con particolari caratteristiche sul campo di battaglia senza richiederti di giocarla o lanciarla, consideri soltanto le caratteristiche del lato frontale di una carta bifronte modale per vedere se quella carta soddisfa i requisiti. Se lo fa, entra nel campo di battaglia con il lato frontale a faccia in su.
- Il valore di mana di una carta bifronte modale si basa sulle caratteristiche del lato che viene considerato. In pila o sul campo di battaglia, considera il lato a faccia in su. In tutte le altre zone, considera solo il lato frontale. Il valore di mana delle altre carte bifronte viene determinato diversamente.
- Una carta bifronte modale può essere trasformata o messa sul campo di battaglia trasformata. Questa è una variazione al precedente regolamento. Se un effetto ti richiede di trasformare una carta bifronte modale sul campo di battaglia, si trasforma solo se l'altro lato ha un tipo di permanente (cioè, se il suo altro lato non è un istantaneo o una stregoneria). Se non ce l'ha, semplicemente non si trasforma. Allo stesso modo, se un effetto tenta di mettere una carta bifronte modale sul campo di battaglia trasformata, entrerà trasformata se il lato posteriore ha un tipo di permanente. Se non è così, resta nella sua zona attuale.

Informazioni generali sulle carte bifronte

- Ogni lato di una carta bifronte possiede un insieme distinto di caratteristiche: nome, tipi, sottotipi, abilità e così via. Mentre una carta bifronte è in pila o sul campo di battaglia, considera solo le caratteristiche del lato al momento a faccia in su. L'altro insieme di caratteristiche viene ignorato.
- Mentre una carta bifronte non è in pila o sul campo di battaglia, considera solo le caratteristiche del suo lato frontale. Ad esempio, nel cimitero la carta soprastante ha solo le caratteristiche di Bruce Banner, anche se sul campo di battaglia era L'Incredibile Hulk.
- Se un effetto richiede a un giocatore di scegliere il nome di una carta, quel giocatore può scegliere il nome di uno dei due lati. Se quell'effetto o un'abilità collegata si riferisce a una magia con il nome scelto che viene lanciata e/o a una terra con il nome scelto che viene giocata, considera solo il nome scelto e non il nome dell'altro lato.
- Nella variante Commander, l'identità di colore di una carta bifronte è determinata dai costi di mana e dai simboli del mana nel testo delle regole di entrambi i lati combinati. Se una delle due facce ha un indicatore di colore o un tipo di terra base, questi ultimi vengono a loro volta considerati.
- Uno o entrambi i lati di una carta bifronte possono includere un testo di richiamo che ricorda cosa c'è sull'altro lato. Questo testo di richiamo non ha alcun effetto sul gioco.
- Ogni carta bifronte ha un'icona nell'angolo in alto a sinistra di ogni lato. Per le carte bifronte modali in questa espansione, le icone sono costituite da un singolo triangolo nero per il lato frontale e un doppio triangolo bianco per il lato posteriore.

Riproposizione di abilità definita da parola chiave: ∞ (il simbolo dell'infinito)

La Gemma della Mente
{1}{W}
Artefatto Leggendaro — Pietra Infinito
Indistruttibile
{T}: Aggiungi {W}.
{5}{W}, {T}: Imbriglia La Gemma della Mente. *(Una volta imbrigliata, la sua abilità ∞ è attiva.)*
∞ — All’inizio della tua sottofase finale, esilia fino a un altro permanente non terra bersaglio che controlli, poi rimetti quella carta sul campo di battaglia sotto il controllo del suo proprietario.

- “Imbrigliato” è una designazione che il permanente ha dopo che un’abilità ti richiede di imbrigliarlo. Non influisce sulle regole, a parte essere una designazione che l’abilità ∞ (e, teoricamente, altri effetti) può riconoscere.
- Finché non viene imbrigliata, La Gemma della Mente non ha l’abilità indicata dopo il simbolo dell’infinito. Inoltre, non ha quell’abilità in zone diverse dal campo di battaglia.
- Essere imbrigliata non è copiabile. Se qualcos’altro diventa una copia de La Gemma della Mente, deve essere imbrigliato separatamente. Allo stesso modo, se La Gemma della Mente è già imbrigliata e diventa una copia di qualcos’altro, rimane imbrigliata, anche se è molto probabile che ciò non sia rilevante finché l’effetto di copia non termina.

NOTE SPECIFICHE SULLE CARTE DELL’ESPANSIONE PRINCIPALE DI *MAGIC: THE GATHERING* | *MARVEL SUPER HEROES*:

Absorbing Man
{1}{G}{U}
Creatura Leggendaria — Nemico Umano
4/4
Cautela
All’inizio della tua prima fase principale, fino al tuo prossimo turno, Absorbing Man diventa una copia di fino a un artefatto, incantesimo non Aura o terra bersaglio, tranne che il suo nome è Absorbing Man, è una creatura leggendaria Nemico Umano 4/4 in aggiunta ai suoi altri tipi e ha cautela.

- A parte le eccezioni indicate, Absorbing Man copia esattamente ciò che è stampato sul permanente bersaglio 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 è una pedina, Absorbing Man copia le caratteristiche originali di quella pedina come descritte dall’effetto che l’ha creata, con le eccezioni indicate.
- Se il permanente copiato sta copiando qualcos’altro, allora Absorbing Man diventa una copia di ciò che quel permanente ha copiato, con le eccezioni indicate.
- Quando Absorbing Man diventa una copia del permanente bersaglio, non sta né entrando né lasciando il campo di battaglia. Eventuali abilità “entra” o lascia-il-campo non si innescheranno.

- Se il permanente bersaglio è un bersaglio illegale mentre l'ultima abilità di Absorbing Man tenta di risolversi, non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti.
-

Alleanza Crudele

{2} {B}

Stregoneria

Lavoro di squadra 2 (*Come costo addizionale per lanciare questa magia, puoi TAPPare un qualsiasi numero di creature che controlli con forza totale pari o superiore a 2.*)

Esilia una creatura bersaglio con valore di mana pari o inferiore a 3. Se questa magia è stata lanciata usando lavoro di squadra, invece esili una creatura bersaglio e guadagni 3 punti vita.

- Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale mentre l'Alleanza Crudele tenta di risolversi, non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non guadagnerai punti vita.
-

Ant-Man, Comandante della Colonia

{1} {G} {U}

Creatura Leggendaria — Eroe Farabutto Umano

2/2

Ogniqualevolta Ant-Man attacca, puoi pagare {1}.

Quando lo fai, metti un segnalino +1/+1 su una creatura bersaglio.

Ogniqualevolta metti un segnalino +1/+1 su una creatura, crea una pedina creatura Insetto 1/1 verde. Questa abilità si innesca solo una volta per turno.

- La seconda abilità di Ant-Man si innesca ogniqualevolta metti un segnalino +1/+1 su una creatura per qualsiasi motivo, non solo grazie alla sua prima abilità.
-

Arco di Occhio di Falco

{R}

Artefatto — Equipaggiamento

La creatura equipaggiata prende +1/+0 e ha raggiungere.

Ogniqualevolta la creatura equipaggiata viene TAPPata, infligge 1 danno a ogni avversario.

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

- Perché la seconda abilità dell'Arco di Occhio di Falco si inneschi, la creatura equipaggiata deve effettivamente passare da STAPPata a TAPPata. Se un effetto tenta di TAPPare quella creatura ma in quel momento è già TAPPata, l'abilità non si innescherà.
-

Ares, Dio della Guerra

{1} {B} {R}

Creatura Legendaria — Nemico Guerriero Dio

4/3

Ares attacca in ogni combattimento, se può farlo.

Ogniquale volta una creatura attaccante che controlli

muore, fai tornare quella carta in mano al suo

proprietario.

- Se Ares non può attaccare per qualsiasi motivo (ad esempio perché è TAPPato o perché è entrato sotto il tuo controllo in quel turno), non attacca. Se è necessario pagare un costo per farlo attaccare, non sei obbligato a pagare quel costo, quindi non deve attaccare per forza neanche in questo caso.
- La seconda abilità di Ares può applicarsi ad Ares stesso se muore mentre sta attaccando.

Armatura di Iron Man

{3}

Artefatto — Equipaggiamento

Quando questo Equipaggiamento entra, assegna a una creatura bersaglio che controlli.

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

{2}: Se questo Equipaggiamento non è una creatura,

diventa una creatura artefatto Eroe Costrutto 0/0 con

volare e “Questa creatura prende +1/+1 per ogni artefatto

che controlli” fino alla fine del turno.

Equipaggiare {2}

- Un effetto che dice che un permanente diventa una “creatura artefatto [tipo o tipi di creatura]” permette a quell’oggetto di mantenere tutti i suoi precedenti tipi e sottotipi di carta diversi dai tipi di creatura, ma sostituisce eventuali tipi di creatura esistenti.
- L’Armatura di Iron Man rimane un Equipaggiamento dopo che la sua terza abilità si è risolta. Tuttavia, se è assegnata a una creatura mentre quell’abilità si risolve, diventerà non assegnata a quella creatura. Finché l’Armatura di Iron Man è una creatura, non può essere assegnata a un’altra creatura.

Arnim Zola, Biofanatico

{2} {B}

Creatura Artefatto Legendaria — Nemico Scienziato

2/3

{3}, {T}: Crea una pedina creatura Nemico 2/1 nera con

minacciare TAPPata. Attiva solo se ci sono due o più

carte creatura nel tuo cimitero. *(Non può essere bloccata*

tranne che da due o più creature.)

- Dopo che hai attivato l’abilità di Arnim Zola, rimuovere carte creatura dal tuo cimitero non impedirà all’abilità di risolversi.
-

Assistente Idraulico
{1}{U}
Creatura Artefatto — Robot
2/3
Difensore
{T}: Aggiungi {U}. Questo mana non può essere speso per lanciare una magia non artefatto.

- Puoi spendere il mana aggiunto dall'ultima abilità per qualsiasi cosa che non sia una magia non artefatto. Questo include il lancio di magie artefatto, il pagamento dei costi per attivare abilità di permanenti artefatto e non artefatto, il pagamento dei costi di egida e così via.

Attuma, Signore della Guerra di Atlantide
{2}{U}{U}
Creatura Legendaria — Nemico Guerriero Tritone
3/4
Gli altri Tritoni che controlli prendono +1/+1.
Ogniqualvolta uno o più Tritoni che controlli attaccano un giocatore, pesca una carta.

- L'ultima abilità di Attuma si innesca una volta per ciascun giocatore che attacchi con uno o più Tritoni.
- Le creature che entrano come attaccanti non vengono mai dichiarate attaccanti, perciò non faranno innescare l'ultima abilità di Attuma.

Auto Volante dello S.H.I.E.L.D.
{2}{U}
Artefatto — Veicolo
3/3
Lampo
Volare
Quando questo Veicolo entra, esilia fino a una creatura bersaglio che controlli. Rimetti sul campo di battaglia quella carta sotto il controllo del suo proprietario all'inizio della prossima sottofase finale.
Manovrare 1

- 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. Dopo che il permanente esiliato viene rimesso sul campo di battaglia, è considerato un nuovo oggetto senza alcun legame con l'oggetto che era in precedenza.
 - Se una pedina viene esiliata in questo modo, smetterà di esistere e non ritornerà sul campo di battaglia.
-

Avengers Disuniti

{1} {R} {R}

Stregoneria

Scegli uno o entrambi —

- Avengers Disuniti infligge 3 danni a ogni creatura.
 - Distruggi una terra bersaglio. Il suo controllore può passare in rassegna il proprio grimorio per una carta terra base, metterla sul campo di battaglia TAPpata, poi rimescolare.
- Se è stato scelto il secondo modo e la terra bersaglio è un bersaglio illegale quando Avengers Disuniti sta per risolversi, la magia non si risolverà e non si verificherà nessuno dei suoi effetti. Non verrà inflitto alcun danno anche se è stato scelto il primo modo, e il controllore della terra non passerà in rassegna il grimorio per una carta terra base. Se il bersaglio è legale, ma non viene distrutto (probabilmente perché ha indistruttibile), il suo controllore passa in rassegna il grimorio per una carta terra base.
-

Avengers Tower

Terra

{T}: Aggiungi {C}.

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

{4}, {T}: Guarda le prime tre carte del tuo grimorio.

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

- Una “fonte Eroe” è un qualsiasi oggetto con il tipo di creatura Eroe. Ciò significa che puoi spendere il mana per attivare un'abilità di un permanente con cangiante (un'abilità definita da parola chiave che fornisce tutti i tipi di creatura) o di una carta Eroe nella tua mano o nel tuo cimitero, ad esempio.
-

Avengers, Uniti!

{4} {W}

Incantesimo

Lampo

Gli Eroi che controlla prendono +2/+2.

All'inizio di ogni sottofase finale, se hai attaccato con un Eroe in questo turno o un Eroe è entrato nel campo di battaglia sotto il tuo controllo in questo turno, pesca una carta.

- L'ultima abilità verificherà se in questo turno hai attaccato con un Eroe oppure un Eroe è entrato nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, all'inizio di ogni sottofase finale. Se nessuna di quelle condizioni è stata soddisfatta, l'abilità non si innescherà affatto. Non riuscirai a mettere un Eroe sul campo di battaglia sotto il tuo controllo durante quella sottofase finale in tempo per far innescare l'abilità.
 - Non è necessario che l'Eroe che ha attaccato o è entrato nel campo di battaglia prima nel turno sia ancora sul campo di battaglia o sotto il tuo controllo all'inizio della sottofase finale. Ad esempio, se attacchi con un Eroe e muore in combattimento (presumibilmente in modo eroico), l'abilità innescata di Avengers, Uniti! si innescherà comunque.
-

Avvolgere con Ragnatele

{2} {W}

Incantesimo

Quando questo incantesimo entra, esilia un permanente non terra bersaglio controllato da un avversario finché questo incantesimo non lascia il campo di battaglia.

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

Banchetto Eroico

{2} {G}

Incantesimo

Quando questo incantesimo entra, crea una pedina Cibo.

(È un artefatto con “{2}, {T}, Sacrifica questa pedina: Guadagni 3 punti vita”.)

Ogniqualvolta guadagni punti vita, scegli fino ad altrettante creature bersaglio che controlli. Metti un segnalino +1/+1 su ciascuna di esse.

- L'ultima abilità del Banchetto Eroico si innesca solo una volta per ogni evento di guadagno di punti vita, indipendentemente da quanti punti vita sono stati guadagnati.
 - Ogni creatura con legame vitale che infligge danno da combattimento costituisce un evento di guadagno di punti vita distinto. Ad esempio, se due creature con legame vitale che controlli infliggono danno da combattimento contemporaneamente, l'abilità si innescherà due volte. Tuttavia, se una singola creatura con legame vitale che controlli infligge danno da combattimento a più creature, giocatori e/o planeswalker contemporaneamente (ad esempio perché ha travolgere o perché è stata bloccata da più di una creatura), l'abilità si innescherà una sola volta.
 - Se guadagni un ammontare di punti vita “per ogni” unità di qualcosa, guadagni quei punti vita come un unico evento e l'abilità si innesca solo una volta.
 - In una partita Two-Headed Giant, i punti vita guadagnati dal tuo compagno di squadra non faranno innescare l'abilità, anche se hanno fatto aumentare i punti vita della tua squadra.
-

Barone Helmut Zemo

{B}{B}{B}

Creatura Legendaria — Nemico Nobile Umano

3/3

Ogniquale volta lanci una magia nera dalla tua mano, il Barone Helmut Zemo complotta.

Vanto — Esilia un qualsiasi numero di carte nere dal tuo cimitero con quindici o più simboli di mana nero tra i loro costi di mana: Copia quelle carte esiliate. Puoi lanciare fino a tre copie senza pagare il loro costo di mana. *(Attiva solo se questa creatura ha attaccato in questo turno e solo una volta per turno.)*

- Un'abilità vanto può essere attivata in qualsiasi momento dopo che la creatura con tale abilità è stata dichiarata come attaccante. Questo può avvenire prima della dichiarazione delle creature bloccanti, dopo la dichiarazione delle creature bloccanti ma prima che venga inflitto danno da combattimento, durante il combattimento dopo che è stato inflitto danno da combattimento, durante la fase principale post-combattimento, durante la sottofase finale o, in alcuni rari casi, durante la sottofase di cancellazione.
 - Se non è il tuo turno e prendi il controllo di una creatura con un'abilità vanto dopo che quella creatura ha attaccato, puoi attivare l'abilità vanto di quella creatura se non è ancora stata attivata in quel turno.
 - Una creatura con un'abilità vanto che viene messa sul campo di battaglia come attaccante non è mai stata dichiarata come creatura attaccante. La sua abilità vanto non può essere attivata in quel turno.
 - Se un effetto aggiunge fasi di combattimento addizionali a un turno e una creatura con un'abilità vanto attacca più di una volta durante quel turno, la sua abilità vanto può comunque essere attivata solo una volta.
 - I simboli di mana ibrido che includono il nero contano per il costo dell'abilità vanto del Barone Helmut Zemo. Ad esempio, una carta con costo di mana $\{2\}\{U/B\}\{U/B\}$ ha due simboli di mana nero nel suo costo di mana.
 - Lanci le copie mentre l'abilità vanto del Barone Helmut Zemo si sta risolvendo ed è ancora in pila. Non puoi aspettare di lanciarle più avanti nel turno.
 - Se una delle carte esiliate ha $\{X\}$ nel costo di mana, devi scegliere 0 come valore di X quando lanci la copia senza pagare il suo costo di mana.
 - 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 lavoro di squadra. Se la magia ha dei costi addizionali obbligatori, come quello di Titania, Rissosa Robusta, devi pagarli per lanciarla.
 - Le copie che non lanci smettono di esistere la prossima volta che vengono verificate le azioni di stato.
 - Se attivi di nuovo l'abilità vanto del Barone Helmut Zemo, copi solo le carte esiliate per attivare l'abilità in quella occasione. Non copi alcuna delle carte che hai esiliato per attivare l'abilità vanto la prima volta.
-

Barone Strucker, Sovrano dell'HYDRA
{2} {B}
Creatura Leggendaria — Nemico Umano
2/2

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

Ogniqualevolta un altro Nemico che controlli entra, puoi farlo complottare. Fallo solo una volta per turno. *(Pesca una carta, poi scarta una carta. Se hai scartato una carta non terra, metti un segnalino +1/+1 su quella creatura.)*

- Per determinare il costo totale di una magia, inizia con il costo di mana o il costo alternativo che stai pagando, aggiungi eventuali aumenti e infine applica le riduzioni. Il valore di mana della magia resta immutato, a prescindere dal costo totale pagato per lanciarla.
- “Fallo solo una volta per turno” ti permette di scegliere se far complottare il Nemico mentre l’abilità innesca si risolve. Se non lo fai, l’abilità si innescherà di nuovo la prossima volta che la condizione viene soddisfatta. Se lo fai, l’abilità non si innescherà più per il resto del turno e tutte le altre istanze dell’abilità che si sono già innescate e sono in pila non avranno effetto.

Baxter Building
Terra

{T}: Aggiungi {C}.

{4}, {T}: Aggiungi quattro mana in qualsiasi combinazione di colori.

{4}, {T}: Pesca una carta. Attiva solo se controlli una creatura con costituzione pari o superiore a 4.

- Dopo aver dichiarato che attiverai l’ultima abilità del Baxter Building, nessun giocatore può compiere alcuna azione finché non avrai finito di attivarla. In particolare, gli avversari non possono tentare di cambiare il fatto che tu controlli o meno una creatura con costituzione pari o superiore a 4.
- Dopo che l’hai attivata, l’ultima abilità del Baxter Building non verifica più se controlli una creatura con costituzione pari o superiore a 4.

Belve Roxxon

{4} {B}

Creatura — Nemico Berserker Umano

4/4

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

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

Cicloterra base {2} ({2}), *Scarta questa carta: Passa in rassegna il tuo grimorio per una carta terra base, rivela, aggiungila alla tua mano, poi rimescola.*

- Le Belve Roxxon non devono necessariamente essere sotto il tuo controllo quando viene pescata la prima carta perché la loro seconda abilità si inneschi. Fintanto che lo controlli quando peschi la tua seconda carta in un turno, quell’abilità si innesca.

Bestia, Acrobata Erudito
{3}{G/U}
Creatura Leggendaria — Eroe Scienziato Mutante
3/3
Se hai messo uno o più segnalini +1/+1 su Bestia in questo turno, ha volare.
Ogniqualvolta Bestia infligge danno da combattimento a un giocatore, pesca una carta.

- Dopo che Bestia è stato bloccato, mettere un segnalino +1/+1 su di lui in modo che abbia volare non lo renderà non bloccato.

Biochimico Ardito
{1}{U}
Creatura — Scienziato Umano
1/3
Superpotere — {5}{U}: Metti un segnalino +1/+1 su questa creatura e pesca due carte. (*Attiva ogni abilità superpotere solo una volta. Sottrai il suo costo di mana dal costo se è entrata in questo turno.*)

- L'abilità superpotere del Biochimico Ardito non bersaglia se stesso. Se non è più sul campo di battaglia mentre quell'abilità si risolve, pescherai comunque due carte.

Bruce Banner
{U}
Creatura Leggendaria — Eroe Scienziato Umano
1/1
{X}{X}, {T}: Pesca X carte. Attiva solo come una stregoneria.
{2}{R}{R}{G}{G}: Trasforma Bruce Banner. Attiva solo come una stregoneria.
//

L'Incredibile Hulk
{2}{R}{R}{G}{G}
Creatura Leggendaria — Eroe Berserker Gamma
8/8
Raggiungere, travolgere
Infuriare — Ogniqualvolta viene inflitto danno a L'Incredibile Hulk, metti un segnalino +1/+1 su di lui.
Se sta attaccando, STAPPalo e c'è una fase di combattimento addizionale dopo questa fase.

- Se più fonti infliggono danno a L'Incredibile Hulk nello stesso momento, probabilmente perché più creature lo hanno bloccato, la sua abilità infuriare si innesca solo una volta.
- Se viene inflitto danno letale a L'Incredibile Hulk, la sua abilità infuriare si innesca. L'Incredibile Hulk lascia il campo di battaglia prima che quell'abilità si sia risolta, e non metterai tre segnalini +1/+1 su di lui. In questo caso o in qualsiasi altro caso in cui L'Incredibile Hulk non sia più sul campo di battaglia quando

la sua abilità infuriare si risolve, ci sarà comunque una fase di combattimento addizionale dopo questa fase se stava attaccando.

Bullseye, Dispensatore di Morte

{2} {B/R}

Creatura Leggendaria — Nemico Assassino Umano

2/3

Quando Bullseye entra, puoi sacrificare un artefatto o scartare una carta non terra. Quando lo fai, Bullseye infligge 2 danni a un qualsiasi bersaglio.

{3}, {T}, Sacrifica un artefatto o scarta una carta non terra: Bullseye infligge 2 danni a un qualsiasi bersaglio.

- Non scegli un bersaglio per la prima abilità di Bullseye nel momento in cui si innesca. Invece, una seconda abilità “riflessiva” si innesca quando sacrifichi un artefatto o scarti una carta non terra 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.
-

Calabrone, Saccheggiatore Spietato

{1} {B}

Creatura Leggendaria — Nemico Farabutto Umano

1/2

Volare

Ogniqualvolta un altro Nemico che controlli entra, Calabrone prende +1/+0 e ha legame vitale fino alla fine del turno.

- Molteplici istanze di legame vitale sono ridondanti.
-

Capitan America, Ali della Libertà

{2} {W}

Creatura Leggendaria — Eroe Soldato Umano

3/1

Volare, attacco improvviso, egida {1}

Ogniqualvolta Capitan America attacca, ogni altro Eroe che controlli prende +X/+X fino alla fine del turno, dove X è la costituzione di Capitan America.

- Il valore di X viene determinato solo una volta, mentre si risolve l’ultima abilità di Capitan America.
 - Se Capitan America non è più sul campo di battaglia quando la sua ultima abilità si risolve, usa la sua costituzione com’era nel momento in cui ha lasciato il campo di battaglia per determinare il valore di X.
-

Capitan America, Leggenda Vivente
{1}{W}{U}
Creatura Leggendaria — Eroe Soldato Umano
3/4

Cautela
Ogniquale volta una creatura che controlli viene TAPPata durante il tuo turno, se è la prima volta che quella creatura viene TAPPata in questo turno, STAPPala.

- Se un effetto tenta di TAPPare una creatura che è già TAPPata, non succede niente. Quella creatura non “viene TAPPata” e l’ultima abilità di Capitan America non si innescherà.
- L’ultima abilità di Captain America considera ogni volta in cui una creatura che controlli è stata TAPPata in precedenza nel turno, indipendentemente da chi la controllasse in quel momento o dal fatto che Capitan America fosse o meno sul campo di battaglia in quel momento.

Capitan America, Super Soldato
{1}{W}{W}
Creatura Leggendaria — Eroe Soldato Umano
3/2

Attacco improvviso
Capitan America entra con un segnalino scudo. (*Se sta per subire danno o essere distrutto, rimuovi invece un segnalino scudo da lui.*)
Fintanto che Capitan America ha un segnalino scudo, tu e gli altri Eroi che controlli avete anti-malocchio.

- I segnalini scudo non impediscono ai giocatori di sacrificare creature.
- Rimuovere un segnalino scudo quando un permanente sta per subire danno o essere distrutto non è la stessa cosa di rigenerare quel permanente.
- Se un permanente a cui sta per essere inflitto danno ha più di un segnalino scudo, quel danno viene prevenuto e solo un segnalino scudo viene rimosso.
- Se a un permanente con un segnalino scudo viene inflitto danno non prevenibile, quel danno verrà inflitto e un segnalino scudo verrà comunque rimosso.
- Una creatura con un segnalino scudo può comunque essere distrutta dalle azioni di stato se ha su di sé danno pari alla sua costituzione o se le è stato inflitto danno non prevenibile da una fonte con tocco letale.
- “Scudo” non è un’abilità che le creature hanno e i segnalini scudo non sono segnalini con parola chiave. Se una creatura con un segnalino scudo perde le sue abilità, il segnalino scudo la protegge comunque come di consueto.

Capitan Mar-Vell, Nato dallo Spazio
{4}{W}
Creatura Leggendaria — Eroe Soldato Kree
4/4

Volare, cautela
Consapevolezza Cosmica — Se un avversario ha lanciato una magia in questo turno, puoi lanciare magie come se avessero lampo.

- Capitan Mar-Vell non doveva necessariamente essere sul campo di battaglia nel momento del turno in cui un avversario ha lanciato una magia. Se un avversario lancia una magia e poi Capitan Mar-Vell entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo più tardi nel turno, puoi lanciare magie come se avessero lampo in quel turno finché controlli Capitan Mar-Vell.

Cavalleria di Atlantide

{2} {U}

Creatura — Soldato Tritone

3/2

Cautela

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

- La Cavalleria di Atlantide non deve necessariamente essere sotto il tuo controllo quando viene pescata la prima carta perché la sua abilità si inneschi. Fintanto che la controlli quando peschi la tua seconda carta in un turno, quell'abilità si innesca.

Cloak e Dagger, Intrecciati

{1} {W} {B}

Creatura Leggendaria — Eroe Umano

2/2

Tocco letale, legame vitale

Quando Cloak e Dagger entrano, scegli un avversario bersaglio e fino a una creatura bersaglio che controlla.

Quell'avversario rivela la sua mano. Puoi esiliare una carta non terra dalla sua mano o la creatura scelta finché

Cloak e Dagger non lasciano il campo di battaglia.

- Se esili una carta dalla mano di un avversario, ritorna nella sua mano subito dopo che Cloak e Dagger lasciano il campo di battaglia. Se esili una creatura, ritorna sul campo di battaglia sotto il controllo del suo proprietario subito dopo che Cloak e Dagger hanno lasciato il campo di battaglia.
 - Se Cloak e Dagger lasciano il campo di battaglia prima che la loro ultima abilità si sia risolta, l'avversario bersaglio rivelerà comunque la propria mano, ma non verranno esiliate carte o creature.
 - Le Aure assegnate alla creatura esiliata verranno messe nei cimiteri dei rispettivi proprietari. Eventuali Equipaggiamenti diventeranno non assegnati e rimarranno sul campo di battaglia. Eventuali segnalini sulla creatura esiliata smetteranno di esistere. Quando la carta torna sul campo di battaglia, sarà un nuovo oggetto senza alcun legame con la carta che è stata esiliata.
 - Se una pedina viene esiliata in questo modo, smetterà di esistere e non ritornerà sul campo di battaglia.
 - Se la creatura è controllata da qualcuno diverso dall'avversario bersaglio nel momento in cui l'ultima abilità di Cloak e Dagger tenta di risolversi, la creatura è un bersaglio illegale. Tuttavia, l'abilità può comunque risolversi se l'avversario rimane un bersaglio legale (vedi sotto).
 - Se vengono scelti due bersagli per l'ultima abilità di Cloak e Dagger e uno di quei bersagli è illegale quando l'abilità si risolve, genererà quanti più effetti possibile. Se la creatura è ancora un bersaglio legale ma l'avversario non lo è, l'avversario non rivelerà la sua mano e tu puoi esiliare la creatura scelta. Se l'avversario è un bersaglio legale ma la creatura non lo è, l'avversario rivelerà la sua mano e tu puoi esiliare una carta non terra da essa. Se tutti i bersagli sono illegali, l'abilità non farà nulla.
-

Colleen Wing, Samurai di Strada
{1}{W}
Creatura Leggendaria — Eroe Samurai Umano
2/2

Ogniqualevolta lanci una magia che bersaglia una creatura che controlli, metti un segnalino +1/+1 su Colleen Wing.
Profetizza 1. (*Guarda la prima carta del tuo grimorio. Puoi metterla in fondo.*)

- L'ultima abilità di Colleen Wing si risolve prima della magia che l'ha fatta innescare. Si risolve anche se quella magia viene neutralizzata o in qualche modo lascia la pila senza risolversi.
- L'ultima abilità di Colleen Wing si innesca quando lanci una magia con più bersagli, purché almeno uno di quei bersagli sia una creatura che controlli. Non si innesca più volte se lanci una magia che bersaglia una creatura che controlli più volte o che bersaglia più creature che controlli.

Combattimento Epico

{2}{G}

Stregoneria

Scegli uno o entrambi —

- Raddoppia la forza e la costituzione di una creatura bersaglio fino alla fine del turno.
 - Una creatura bersaglio che controlli lotta con una creatura bersaglio controllata da un avversario.
- Per raddoppiare la forza e la costituzione di una creatura, quella creatura prende +X/+Y, dove X è la forza di quella creatura e Y la sua costituzione quando il Combattimento Epico si risolve.

Complotto dei Thunderbolts

{3}{B}

Incantesimo

Lampo

Ogniqualevolta un Nemico che controlli muore, rimettilo sul campo di battaglia sotto il controllo del suo proprietario con un segnalino finale. Quella creatura è un Eroe in aggiunta ai suoi altri tipi. (*Se una creatura con un segnalino finale sta per morire, invece esiliata.*)

- La creatura che ritorna sul campo di battaglia è un Eroe in aggiunta ai suoi altri tipi dal momento in cui entra. Se un'abilità si innesca ogniqualevolta un Eroe che controlli entra, quell'abilità si innescherà.
- I segnalini finale funzionano su qualsiasi permanente, non solo sulle creature. Se un permanente con un segnalino finale sta per essere messo in un cimitero dal campo di battaglia, invece esiliato.
- I segnalini finale non impediscono ai permanenti di andare dal campo di battaglia in zone diverse dal cimitero. Ad esempio, se un permanente con un segnalino finale sta per essere messo nella mano del suo proprietario dal campo di battaglia, ci va normalmente.
- I segnalini finale non sono segnalini con parola chiave e un segnalino finale non conferisce alcuna abilità al permanente su cui si trova. Se quel permanente perde le sue abilità e poi sta per essere messo in un cimitero, verrà comunque esiliato.
- Più segnalini finale su un singolo permanente sono ridondanti.

Congelato nel Ghiaccio

{2} {U}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura

Quando quest'Aura entra, TAPpa la creatura incantata.

La creatura incantata perde tutte le abilità e non può essere STAppata.

- Se il costo di un'abilità o un costo aggiuntivo di una magia richiede di STAppare una creatura incantata con Congelato nel Ghiaccio, quel costo non può essere pagato. Se una magia o un'abilità in fase di risoluzione dice che un giocatore può STAppare 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 una creatura incantata con Congelato nel Ghiaccio, quel giocatore può applicare quell'effetto di sostituzione, ma la creatura non verrà STAppata. Se l'evento originale viene interamente sostituito, l'evento originale non avverrà.

Costruire un Cubo Cosmico

{2} {B}

Incantesimo — Progetto

Ogniqualevolta peschi la tua seconda carta in ogni turno, crea una pedina creatura Nemico 2/1 nera con minacciare e metti un segnalino progetto su questo incantesimo.

Quando viene messo il settimo segnalino progetto su questo incantesimo, sacrificalo. Quando lo fai, controlla un avversario bersaglio durante il suo prossimo turno.

(Vedi tutte le carte che quel giocatore può vedere e prendi tutte le decisioni per il giocatore.)

- Costruire un Cubo Cosmico non deve necessariamente essere sotto il tuo controllo quando viene pescata la prima carta perché la sua prima abilità si inneschi. Fintanto che lo controlli quando peschi la tua seconda carta in un turno, quell'abilità si innesca.
- Non scegli un bersaglio per l'ultima abilità di Costruire un Cubo Cosmico nel momento in cui si innesca. Piuttosto, una seconda abilità "riflessiva" si innesca quando sacrifichi Costruire un Cubo Cosmico 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.
- Il giocatore che controlli è ancora il giocatore attivo durante quel turno.
- Controlla solo il giocatore. Non controlli nessuno dei permanenti, delle magie o delle abilità di quel giocatore.
- Mentre controlli un altro giocatore, continui anche a effettuare le tue scelte e decisioni.
- Mentre controlli un altro giocatore, puoi vedere tutte le carte nella partita che può vedere quel giocatore. Ciò include le carte nella mano di quel giocatore, i permanenti a faccia in giù che controlla, le carte a faccia in giù in esilio che gli è permesso guardare e qualsiasi carta del suo grimorio che gli sia permesso guardare.
- Non puoi guardare le carte nel sideboard di un giocatore che stai controllando. Se un effetto indica a quel giocatore di scegliere una carta al di fuori della partita, quel giocatore non può scegliere alcuna carta.

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

Crescendo Fiammeggiante

{1} {R}

Istantaneo

Una creatura bersaglio prende +3/+1 fino alla fine del turno. 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 normali regole sulla tempistica per una carta giocata 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.
- Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui la magia tenta di risolversi (molto probabilmente perché ha lasciato il campo di battaglia in risposta), non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Nessuna carta verrà esiliata.

Crociata di Murdock

{1}{W}

Stregoneria

Lavoro di squadra 4 (*Come costo addizionale per lanciare questa magia, puoi TAPpare un qualsiasi numero di creature che controlli con forza totale pari o superiore a 4.*)

Scegli uno. Se questa magia è stata lanciata usando lavoro di squadra, invece scegli entrambi.

- *Giustizia di Strada* — Esilia una creatura bersaglio con costituzione pari o superiore a 4.
- *Giustizia Legale* — Esilia un incantesimo bersaglio con valore di mana pari o superiore a 4.

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

Crossbones, Mercenario Malvagio

{3}{B}

Creatura Leggendaria — Nemico Mercenario Umano

3/3

Tocco letale

Ogniqualvolta un altro Nemico che controlli entra, metti un segnalino +1/+1 su Crossbones. Infligge 2 danni a ogni avversario. Questa abilità si innesca solo una volta per turno.

- Se uno o più Nemici che controlli entrano simultaneamente, l'ultima abilità di Crossbones si innescherà comunque solo una volta.
 - Se Crossbones entra nello stesso momento di altri Nemici che controlli, la sua abilità si innescherà.
-

Cubo Cosmico

{5}

Artefatto

Egida {2}

Ogniqualvolta attacchi, guarda le prime sei carte del tuo grimorio. Puoi lanciare una magia scelta tra esse con valore di mana pari o inferiore alla forza maggiore tra le creature attaccanti che controlli senza pagare il suo costo di mana. Metti le altre in fondo al tuo grimorio in ordine casuale.

- Scegli se lanciare una magia scelta tra le prime sei carte del tuo grimorio mentre l'ultima abilità del Cubo Cosmico si risolve. Non puoi aspettare di lanciarne una successivamente 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.
-

Daredevil, Uomo Senza Paura

$\{2\} \{R\} \{W\}$

Creatura Leggendaria — Eroe Umano

3/4

Cautela, rapidità

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

Ogniqualvolta attacchi, puoi esiliare la prima carta del tuo grimorio. Se quella carta è una carta Eroe, Daredevil prende +2/+1 fino alla fine del turno. Puoi giocare quella carta in questo turno.

- Daredevil ti permette di guardare la prima carta del tuo grimorio ogniqualvolta lo desideri (con un'unica restrizione; vedi sotto), anche se non hai la priorità. Questa azione non usa la pila. Conoscere quella carta diventa parte delle informazioni alle quali hai accesso normalmente, proprio come conoscere le carte nella tua mano.
 - Se la prima carta del tuo grimorio cambia mentre stai lanciando una magia, giocando una terra, attivando un'abilità o compiendo un'azione speciale, non puoi guardare la nuova prima carta finché non hai terminato di compiere quell'azione. Questo significa che, se lanci la prima carta del tuo grimorio, non puoi guardare la successiva finché non hai terminato di pagare per quella magia.
 - La condizione per cui la carta esiliata sia o meno una carta Eroe determina solo se Daredevil prende +2/+1 fino alla fine del turno. Puoi comunque giocare la carta esiliata in quel turno.
 - Paghi tutti i costi e segui tutte le normali regole sulla tempistica per una carta giocata 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.
-

Depotenziamento

$\{2\} \{U\}$

Istantaneo

Questa magia costa $\{2\}$ in meno per essere lanciata se bersaglia una creatura attaccante.

Una creatura bersaglio prende -4/-0 fino alla fine del turno.

Pesca una carta.

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

Destino Regna Sovrano

{1} {B}

Incantesimo — Progetto

Ogniquale volta un Nemico che controlli entra, ogni avversario perde 1 punto vita e tu guadagni 1 punto vita.

Metti un segnalino progetto su questo incantesimo.

Quando viene messo il quinto segnalino progetto su questo incantesimo, sacrificalo. Quando lo fai, un avversario bersaglio esilia le prime cinque carte del suo grimorio. Puoi lanciare fino a due magie scelte tra le carte esiliate senza pagarne il costo di mana.

- Non scegli un bersaglio per l'ultima abilità di Destino Regna Sovrano nel momento in cui si innesca. Invece, una seconda abilità "riflessiva" si innesca quando sacrifichi Destino Regna Sovrano 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.
- Scegli se lanciare fino a due magie scelte tra le carte esiliate mentre l'abilità innescata riflessiva di Destino Regna Sovrano si risolve. Non puoi aspettare di lanciarle 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.

Dinamo Cremisi

{3} {R}

Creatura Artefatto — Nemico Umano

3/2

Prodezza (*Ogniquale volta lanci una magia non creatura, questa creatura prende +1/+1 fino alla fine del turno.*)

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

- Pagh tutti i costi e segui tutte le normali regole sulla tempistica per una carta giocata 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.

Doc Samson, Super Psichiatra

{4} {G}

Creatura Leggendaria — Eroe Dottore Gamma

3/6

Se stai per mettere uno o più segnalini su un permanente che controlli, metti invece altrettanti segnalini più uno di ognuno di quei tipi di segnalini su quel permanente.

{T}: Aggiungi X mana di un qualsiasi colore, dove X è la forza di Doc Samson.

- Se un permanente che controlli sta per entrare nel campo di battaglia con un certo numero di segnalini, entra invece con altrettanti più uno.
- Nel raro caso in cui controlli due Doc Samson, il numero di segnalini che metti su un permanente che controlli è il numero originale più due. Se controlli tre Doc Samson, è il numero originale più tre e così via.
- Se due o più effetti tentano di modificare la quantità di segnalini che stanno per essere messi su un permanente che controlli, scegli tu l'ordine in cui applicare tali effetti, indipendentemente da chi controlla le fonti di tali effetti.

Dominio Robot

{3} {B}

Incantesimo — Progetto

Ogniqualevolta una o più carte creatura vengono messe nel tuo cimitero da qualsiasi zona, peschi una carta, perdi 1 punto vita e metti un segnalino progetto su questo incantesimo.

Quando viene messo il terzo segnalino progetto su questo incantesimo, sacrificalo e crea tre pedine creatura artefatto Nemico Robot 2/2 incolori.

- La prima abilità del Dominio Robot si innesca quando una o più carte creatura vengono messe nel tuo cimitero da qualsiasi zona. Questo processo è diverso da un'abilità che si innesca quando una creatura muore. In particolare, una carta non creatura sul campo di battaglia che diventa una creatura e poi muore (come una terra animata) non farà innescare questa abilità. Analogamente, una carta creatura sul campo di battaglia che diventa un permanente non creatura farà innescare questa abilità quando quella carta viene messa nel tuo cimitero.
- Se il Dominio Robot viene messo nel tuo cimitero dal campo di battaglia nello stesso momento in cui una o più carte creatura vengono messe nel tuo cimitero, la sua prima abilità non si innesca affatto. Analogamente, se il Dominio Robot diventa una creatura e poi muore, la sua prima abilità non si innesca.
- Le pedine creatura che controlli che muoiono non faranno innescare la prima abilità del Dominio Robot.
- Se il Dominio Robot non è sul campo di battaglia mentre la sua ultima abilità si risolve, non potrai sacrificarlo, ma l'altro effetto avverrà comunque. Creerai le pedine Nemico Robot.

Dottor Destino

{4} {B} {B}

Creatura Legendaria — Nemico Scienziato Umano

3/3

Quando Dottor Destino entra, crea due pedine creatura artefatto Nemico Robot 3/3 incolori chiamate Destinobot.

Fintanto che controlli una creatura artefatto o un Progetto, Dottor Destino ha indistruttibile.

All'inizio della tua sottofase finale, peschi una carta e perdi 1 punto vita.

- Il danno inflitto a Dottor Destino viene registrato anche se ha indistruttibile. Ad esempio, se a Dottor Destino viene inflitto quello che sarebbe danno letale e poi perde indistruttibile (probabilmente perché perdi il controllo di tutte le tue creature artefatto e dei tuoi Progetti), verrà distrutto la prossima volta che vengono verificate le azioni di stato.

- Si controlla se una creatura a cui è stato inflitto danno da una fonte con tocco letale è stata distrutta solo la prima volta che vengono verificate le azioni di stato dopo l'evento che ha inflitto quel danno. Ad esempio, se a Dottor Destino viene inflitto 1 danno da una creatura con tocco letale mentre ha indistruttibile, non morirà se perde indistruttibile più tardi nel turno.

Drone Ultron

{3}

Creatura Artefatto — Nemico Robot

2/3

Superpotere — {6}: Metti due segnalini +1/+1 su questa creatura e crea una pedina creatura artefatto Nemico Robot 2/2 incolore. *(Attiva ogni abilità superpotere solo una volta. Sottrai il suo costo di mana dal costo se è entrata in questo turno.)*

- L'abilità superpotere del Drone Ultron non bersaglia se stesso. Se non è sul campo di battaglia mentre quell'abilità tenta di risolversi, l'altro effetto avverrà comunque. Creerai la pedina Nemico Robot.

Echo, Prodigio Perspicace

{2} {U}

Creatura Leggendaria — Eroe Umano

1/4

Cautela

{1}, {T}: Copia un'abilità attivata o innescata bersaglio che controlli da una fonte creatura. Puoi scegliere nuovi bersagli per la copia. *(Le abilità di mana non possono essere bersagliate.)*

- La fonte della copia generata dall'abilità di Echo è la stessa dell'abilità originale.
- Le abilità attivate contengono due frasi separate dai due punti. Generalmente la formulazione è “[Costo]: [Effetto]”. Alcune abilità definite da parola chiave (ad esempio equipaggiare) sono abilità attivate e hanno i due punti nel testo di richiamo.
- Le abilità innescate usano le espressioni “quando”, “ogniqualevolta” o “all’inizio di”. Spesso sono formulate come “[condizione di innesco], [effetto]”. Alcune abilità definite da parola chiave, ad esempio prodezza, sono abilità innescate e includono le espressioni “quando”, “ogniqualevolta” o “all’inizio di” nel testo di richiamo.
- L'abilità di Echo bersaglia un'abilità attivata o innescata che si trova in pila e crea una o più istanze addizionali di quell'abilità in pila. Non fa guadagnare nessuna abilità ad alcun oggetto.
- Una “fonte creatura” è un permanente, una magia o una carta in qualsiasi zona con il tipo di carta “creatura”. Ad esempio, l'abilità di Echo può bersagliare un'abilità ciclo che hai attivato se la carta scartata è una carta creatura.
- Se un'abilità è collegata a una seconda abilità, anche le copie di quella prima abilità sono collegate alla seconda abilità. Se la seconda abilità si riferisce a “la carta esiliata”, fa riferimento a tutte le carte esiliate dalla prima abilità e dalla copia. Ad esempio, se la seconda abilità del Drago Accaparratore dell'espansione *Fondamenti* (“Quando questa creatura entra, puoi passare in rassegna il tuo grimorio per una carta artefatto, esiliarla, poi rimescolare.”) viene copiata ed esilia due carte, quando poi si risolve la terza abilità del Drago Accaparratore (“Quando questa creatura muore, puoi mettere la carta esiliata in mano al suo proprietario.”),

se scegli di mettere “la carta esiliata” in mano al suo proprietario, entrambe le carte esiliate verranno messe nelle mani dei rispettivi proprietari.

- L’abilità di Echo può copiare qualsiasi abilità attivata o innescata in pila, non soltanto una con dei bersagli.
- Le abilità che si innescano quando un giocatore attiva un’abilità non si innescheranno alla creazione di una copia di un’abilità attivata.
- Le abilità che fanno sì che un’abilità innescata si inneschi delle volte in più non si applicano alla copia di un’abilità innescata.
- La copia si risolverà prima dell’abilità originale.
- La copia avrà gli stessi bersagli dell’abilità che sta copiando, a meno che tu non ne scelga altri. Puoi cambiare un qualsiasi numero di bersagli, anche tutti o nessuno di essi. Se non puoi scegliere un nuovo bersaglio legale al posto di un bersaglio, quest’ultimo non potrà essere cambiato (anche se il bersaglio attuale è illegale).
- Se l’abilità copiata è modale (cioè, dice “Scegli uno —” o simile), la copia ha lo stesso modo. Non è possibile scegliere un altro modo.
- Se l’abilità copiata ha una X il cui valore è stato determinato mentre veniva attivata, la copia ha lo stesso valore di X.
- Se l’abilità infligge danno diviso al momento in cui è stata messa in pila, la divisione non può essere modificata, ma è comunque possibile cambiare i bersagli a cui viene inflitto il danno. Lo stesso vale per le abilità che distribuiscono segnalini.
- Non puoi scegliere di pagare alcun costo di attivazione per la copia. Tuttavia, gli effetti basati sui costi pagati per l’abilità originale saranno copiati come se gli stessi costi fossero stati pagati per la copia.
- Qualsiasi scelta effettuata quando l’abilità si risolve non sarà ancora stata effettuata quando viene copiata. Le scelte di questo tipo verranno effettuate separatamente quando la copia si risolve. In particolare, se un’abilità innescata chiede a chi la controlla di pagare un costo, paghi quel costo per la copia se vuoi pagarlo.

Elektra, Figlia della Mano

{2} {B} {B}

Creatura Leggendaria — Nemico Ninja Umano

3/3

Sgattaiolare {1} {B} {B} *(Puoi lanciare questa magia pagando {1} {B} {B} se fai anche tornare in mano al suo proprietario una creatura attaccante non bloccata che controlli durante la sottofase di dichiarazione delle creature bloccanti. Entra TAPpata e attaccante.)*

Quando Elektra entra, distruggi una creatura bersaglio controllata da un avversario con forza pari o inferiore a 3.

- Le magie possono essere lanciate pagando il loro costo di sgattaiolare solo in un momento in cui puoi giocare un istantaneo durante la sottofase di dichiarazione delle creature bloccanti del tuo turno (dopo che il tuo avversario ha deciso se bloccare o meno).
- Se il costo di sgattaiolare di una magia creatura è stato pagato, la creatura che diventa entra TAPpata e attacca lo stesso giocatore, planeswalker o battaglia della creatura che è tornata in mano al suo proprietario per pagare il costo di sgattaiolare. Questa è una regola specifica di sgattaiolare: in altri casi, quando una

creatura viene messa sul campo di battaglia come attaccante, è il suo controllore a scegliere quale giocatore, planeswalker o battaglia viene attaccato dalla creatura.

- Sebbene la creatura che metti sul campo di battaglia in questo modo sia attaccante, non è stata mai dichiarata come creatura attaccante. Le abilità che si innescano ogniqualvolta una creatura attacca non si innescheranno quando entra come attaccante.

Fin Fang Foom

{2} {R} {R}

Creatura Leggendaria — Nemico Drago Alieno

3/5

Volare

Ogniqualvolta lanci una magia istantaneo o stregoneria che bersaglia un artefatto o una terra, copia quella magia.

Puoi scegliere nuovi bersagli per la copia. Metti due segnalini +1/+1 su Fin Fang Foom.

- L'ultima abilità di Fin Fang Foom si innesca quando lanci una magia istantaneo o stregoneria che ha bersagli multipli, purché almeno uno di quei bersagli sia un artefatto o una terra. Non si innesca più volte se lanci una magia che bersaglia un artefatto o una terra più volte o che bersaglia più artefatti e/o terre.
- 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. Tuttavia, gli effetti basati su eventuali costi addizionali pagati per la magia originale (come il lavoro di squadra) vengono copiati come se quegli 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 non si innescheranno.

Folla di Veri Credenti

{W}

Creatura — Cittadino Umano

1/2

{T}: Una creatura bersaglio che controlli che sta attaccando da sola prende +1/+0 fino alla fine del turno.

Guadagni 1 punto vita.

- Una creatura che controlli sta attaccando da sola se è l'unica creatura che sta attualmente attaccando (incluse le creature controllate dai tuoi compagni di squadra, se applicabile) e la controlli. Ad esempio, se attacchi con più creature e tutte tranne una vengono rimosse dal combattimento, puoi attivare l'abilità della Folla di Veri Credenti bersagliando la creatura attaccante rimanente.

- Se ci sono più creature che attaccano, non importa chi o cosa stiano attaccando. Se controlli una creatura che attacca un avversario e un'altra creatura che attacca un secondo avversario (o perfino un planeswalker o una battaglia controllati dal primo avversario), nessuna delle due creature attaccanti sta attaccando da sola.
- Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale mentre l'abilità della Folla di Veri Credenti tenta di risolversi, non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non guadagnerai punti vita.

Guardiano Rosso, Super Soldato

{2} {W}

Creatura Leggendaria — Nemico Soldato Umano

2/2

Lampo

Quando Guardiano Rosso entra, distruggi una creatura bersaglio che ha inflitto danno in questo turno controllata da un avversario.

- L'ultima abilità di Guardiano Rosso può bersagliare qualsiasi creatura controllata da un avversario e che ha inflitto danno in questo turno, anche se il permanente a cui ha inflitto danno non è più sul campo di battaglia o il giocatore a cui ha inflitto danno non è più in partita.

Hulk, Golia Gamma

{3} {R} {G}

Creatura Leggendaria — Eroe Berserker Gamma

6/5

Raggiungere, travolgere

Le abilità superpotere delle altre creature che controlli costano {3} in meno per essere attivate.

Superpotere — {6} {R} {G}: Metti cinque segnalini +1/+1 su Hulk. (*Attiva ogni abilità superpotere solo una volta. Sottrai il suo costo di mana dal costo se è entrato in questo turno.*)

- L'abilità di riduzione del costo di Hulk riduce solo la quantità di mana generico nelle abilità superpotere. Per esempio, ridurrà il costo di un superpotere da {6} a {3}, ma non avrà effetto sul costo di un superpotere senza mana generico (come il costo di un superpotere di {W} {U} {B} {R} {G}).

Hulk Rosso

{4} {R} {R}

Creatura Leggendaria — Nemico Berserker Gamma

6/7

Raggiungere, travolgere

Infuriare — Ogniqualvolta viene inflitto danno a Hulk Rosso, metti un segnalino +1/+1 su di lui. Quando lo fai, infligge danno pari al numero di segnalini +1/+1 su di lui a un qualsiasi altro bersaglio.

- Non scegli un bersaglio per l'ultima abilità di Hulk Rosso nel momento in cui si innesca. Invece, una seconda abilità "riflessiva" si innesca quando metti un segnalino +1/+1 su di lui 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.

- Hulk Rosso deve sopravvivere al danno per poter ricevere il segnalino +1/+1. Se non è sul campo di battaglia quando l'ultima abilità si risolve, non metterai un segnalino +1/+1 su di lui e l'abilità innescata riflessiva non si innescherà affatto.

HULK, SPACCA!

{1} {R}

Istantaneo

Lavoro di squadra 4 (*Come costo addizionale per lanciare questa magia, puoi TAPpare un qualsiasi numero di creature che controlli con forza totale pari o superiore a 4.*)

Scegli uno. Se questa magia è stata lanciata usando lavoro di squadra, invece scegli entrambi.

- Distruggi un artefatto non creatura bersaglio.
 - Una creatura bersaglio che controlli infligge danno pari alla sua forza a una creatura bersaglio controllata da un avversario.
- Se viene scelto l'ultimo modo e uno dei due bersagli è illegale mentre HULK, SPACCA! si risolve, non verrà inflitto alcun danno.

Hulkling, Picchiatore Promettente

{2} {G}

Creatura Leggendaria — Eroe Skrull Kree

2/3

Cautela

Ogniqualevolta un'altra creatura che controlli entra, se ha forza o costituzione maggiore di Hulkling, metti un segnalino +1/+1 su Hulkling.

- Quando confronti i valori della creatura entrata con quelli di Hulkling, confronta sempre la forza con la forza e la costituzione con la costituzione.
- Ogniqualevolta una creatura che controlli entra, confrontane la forza e la costituzione con la forza e la costituzione di Hulkling. Se nessun valore della nuova creatura è maggiore, l'ultima abilità di Hulkling non si innescherà.
- Se l'ultima abilità di Hulkling si innesca, il confronto dei valori verrà effettuato nuovamente quando l'abilità tenta di risolversi. Se nessun valore della nuova creatura è maggiore, l'abilità non avrà effetto. Se la creatura entrata nel campo di battaglia lo lascia prima che l'abilità abbia tentato di risolversi, considera la forza e la costituzione che aveva quando ha lasciato il campo di battaglia per il confronto.
- Se una creatura entra con dei segnalini +1/+1, considera quei segnalini nel momento in cui si determina se l'ultima abilità di Hulkling si innesca. Per esempio, se Hulkling è una creatura 2/3 e una creatura 1/1 entra con due segnalini +1/+1, l'ultima abilità di Hulkling si innescherà.
- Se più creature entrano contemporaneamente, l'ultima abilità di Hulkling può innescarsi più volte, ma il confronto dei valori verrà effettuato ogni volta che una di quelle abilità tenta di risolversi. Per esempio, se controlli un Hulkling 2/3 e due creature 3/3 che controlli entrano, l'abilità si innescherà due volte. La prima abilità si risolverà e metterà un segnalino +1/+1 su Hulkling. Quando la seconda abilità tenterà di risolversi, né la forza né la costituzione della nuova creatura saranno maggiori di quelle di Hulkling, quindi l'abilità non avrà effetto.

- Quando confronti i valori mentre si risolve l'ultima abilità di Hulkling, è possibile che il valore più alto cambi da forza a costituzione o viceversa. Se questo accade, l'abilità si risolverà comunque e metterai un segnalino +1/+1 su Hulkling. Per esempio, se controlli un Hulkling 2/3 ed entra una creatura 1/4 che controlli, la sua costituzione è maggiore, quindi l'ultima abilità di Hulkling si innescherà. In risposta, la creatura 1/4 prende +2/-2, diventando una creatura 3/2. Quando l'abilità di Hulkling si risolve, vedrà che la creatura entrata ha forza maggiore di quella di Hulkling, e metterai un segnalino +1/+1 su Hulkling.

I Dieci Anelli

{8}

Artefatto Leggendaro

Il limite massimo di carte nella tua mano è dieci.

All'inizio della tua sottofase finale, se hai meno di dieci carte in mano, pesca carte pari alla differenza.

- Il limite massimo di carte nella tua mano viene verificato solo durante la sottofase di cancellazione del tuo turno. In qualsiasi altro momento, puoi avere un qualsiasi numero di carte in mano.
- Se molteplici effetti modificano il limite di carte nella tua mano, applicali in ordine cronologico. Per esempio, se metti il Libro delle Magie (un artefatto che dice che non hai un limite massimo di carte nella tua mano) sul campo di battaglia e poi metti I Dieci Anelli sul campo di battaglia, il limite massimo di carte nella tua mano sarà dieci. Tuttavia, se quei permanenti sono entrati in ordine opposto, non avrai un limite massimo di carte nella tua mano.
- Il numero di carte che alla fine peschi potrebbe essere influenzato da effetti di sostituzione. Ad esempio, se hai cinque carte in mano mentre l'ultima abilità de I Dieci Anelli si risolve e controlli il Riflesso di Pensiero (un incantesimo che dice "Se stai per pescare una carta, pesca invece due carte"), finirai per pescare dieci carte.

Infiltrazione dell'HYDRA

{3} {B}

Incantesimo

Quando questo incantesimo entra, un avversario bersaglio scarta due carte.

Ogniquale volta una creatura che controlli attacca da sola, un avversario bersaglio perde 1 punto vita e tu guadagni 1 punto vita.

- Una creatura attacca da sola se è l'unica creatura dichiarata come attaccante durante la sottofase di dichiarazione delle creature attaccanti (incluse le creature controllate dai tuoi compagni di squadra, se applicabile). Ad esempio, l'ultima abilità dell'Infiltrazione dell'HYDRA non si innescherà se attacchi con più creature e tutte tranne una vengono rimosse dal combattimento. Analogamente, le creature che entrano nel campo di battaglia come attaccanti in seguito durante il combattimento non verranno considerate quando si determina se una creatura ha attaccato da sola o meno.

Invasione del Multiverso

{5} {U} {U}

Stregoneria

Per ogni creatura non pedina che controlli, crea una pedina che è una copia di quella creatura, tranne che non è leggendaria.

- Ogni pedina creata dall’Invasione del Multiverso copia esattamente ciò che è stampato sulla creatura originale e nulla di più, con l’eccezione indicata (a meno che quella creatura non stia copiando qualcos’altro; vedi sotto). Non copia se quella creatura è TAPPata o STAPPata, se ha dei segnalini, se ha Aure o Equipaggiamenti assegnati, né eventuali effetti non di copia che abbiano modificato la sua forza, la sua costituzione, i suoi tipi, il suo colore e così via. Se è un Veicolo, non viene manovrato.
- Se una creatura copiata sta copiando qualcos’altro, allora la pedina entra come ciò che quella creatura ha copiato, con l’eccezione indicata.
- Eventuali abilità “entra” di ogni creatura copiata si innescheranno quando la pedina entra. Funzionerà anche ogni abilità “mentre [questa creatura] entra” o “[questa creatura] entra con” della creatura copiata.

Io Sono Iron Man

{2} {U}

Istantaneo

Fino alla fine del turno, un artefatto o creatura bersaglio diventa una creatura artefatto con forza e costituzione base 4/4 e ha volare.

Pesca una carta.

- Io Sono Iron Man sostituirà qualsiasi effetto precedente che imposti forza e costituzione di un permanente su valori specifici. Gli effetti che modificano in altri modi la sua forza e la sua costituzione si applicheranno comunque, indipendentemente da quando hanno avuto inizio. Lo stesso vale per i segnalini +1/+1.
- Se Io Sono Iron Man fa sì che un Veicolo diventi una creatura artefatto, non conta come “manovrare” quel Veicolo ai fini delle abilità che si innescano quando viene manovrato un Veicolo.
- Un effetto che dice che un permanente diventa una “creatura artefatto” consente a quell’oggetto di mantenere tutti i suoi tipi e sottotipi di carta precedenti.

Ironheart, Campionessa Geniale

{4} {U}

Creatura Artefatto Leggendaria — Eroe Umano

3/4

Improvvisare (I tuoi artefatti possono aiutarti a lanciare questa magia. Ogni artefatto che TAPPi dopo aver attivato le abilità di mana corrisponde al pagamento di {1}.)

Volare

Le magie non creatura che lanci hanno improvvisare.

- Più istanze di improvvisare sono ridondanti.
- Se lanci una magia non creatura che richiede di sacrificare un permanente come costo addizionale, puoi TAPPare quel permanente (se è un artefatto) per l’abilità improvvisare della magia prima di sacrificarlo per pagare quel costo.
- Improvvisare non cambia il costo di mana o il valore di mana di una magia.
- 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. Improvvisare si applica dopo che è stato calcolato il costo totale.
- Poiché improvvisare non è un costo alternativo, può essere utilizzata in combinazione con costi alternativi.

- Improvvisare non può pagare per i simboli di mana {W}, {U}, {B}, {R}, {G} o {C} nel costo totale di una magia.
- Improvvisare non può essere usata per pagare nient'altro che il costo di lancio della magia. Ad esempio, non può essere usata durante la risoluzione di un'abilità che dica "Neutralizza una magia bersaglio a meno che il suo controllore non paghi {3}".
- Se un artefatto che controlli ha un'abilità di mana con {T} nel costo, attivare quell'abilità mentre lanci una magia con improvvisare farà in modo che l'artefatto sia TAPPato quando paghi i costi della magia. Non potrai TAPParlo di nuovo per utilizzare improvvisare. Allo stesso modo, se sacrifichi un artefatto per attivare un'abilità di mana mentre lanci una magia con improvvisare, quell'artefatto non sarà sul campo di battaglia quando paghi i costi della magia, perciò non potrai TAPParlo per utilizzare improvvisare.
- TAPPare un artefatto non farà sì che le sue abilità smettano di avere effetto, a meno che non sia l'abilità stessa a specificarlo.
- Gli Equipaggiamenti assegnati a una creatura non vengono TAPPati quando quella creatura viene TAPPata; allo stesso modo, TAPPare l'Equipaggiamento non fa diventare TAPPata anche la creatura.
- Quando usi improvvisare per lanciare una magia con {X} nel costo di mana, per prima cosa scegli il valore di X. Il valore scelto, più eventuali aumenti o diminuzioni di costo, determina il costo totale della magia. Poi puoi TAPPare artefatti che controlli per contribuire a pagare quel costo. Ad esempio, se lanci il Ronzio dell'Invenzione (una magia con improvvisare e costo di mana {X}{U}{U}{U}) e scegli 3 come valore di X, il costo totale è {3}{U}{U}{U}. Se TAPPi due artefatti, dovrai pagare {1}{U}{U}{U}.

Iron Lad, Destino Divergente

{2}{U}

Creatura Artefatto Leggendaria — Eroe Umano

2/2

Volare, cautela

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

{T}: Rivela la prima carta del tuo grimorio. Se è una carta artefatto, pesca una carta.

- Iron Lad ti permette di guardare la prima carta del tuo grimorio ogniqualvolta lo desideri (con un'unica restrizione; vedi sotto), anche se non hai la priorità. Questa azione non usa la pila. Conoscere quella carta diventa parte delle informazioni alle quali hai accesso normalmente, proprio come conoscere le carte nella tua mano.
- Se la prima carta del tuo grimorio cambia mentre stai lanciando una magia, giocando una terra, attivando un'abilità o compiendo un'azione speciale, non puoi guardare la nuova prima carta finché non hai terminato di compiere quell'azione. Questo significa che, se lanci la prima carta del tuo grimorio, non puoi guardare la successiva finché non hai terminato di pagare per quella magia.

Iron Man, Maestro delle Macchine
{2}{U}{R}
Creatura Artefatto Leggendaria — Eroe Umano
1/4

Volare, cautela

Iron Man prende +1/+0 per ogni altro artefatto che controlli.

Ogniqualevolta Iron Man attacca, se un artefatto è entrato nel campo di battaglia sotto il tuo controllo in questo turno, pesca una carta.

- Quando Iron Man attacca, se nessun artefatto è entrato nel campo di battaglia sotto il tuo controllo in questo turno, la sua ultima abilità non si innescherà affatto. Non è possibile mettere un artefatto sul campo di battaglia sotto il tuo controllo dopo che lui ha attaccato in tempo per far innescare l'abilità.
- L'ultima abilità di Iron Man controlla soltanto se un artefatto è entrato nel campo di battaglia sotto il tuo controllo in qualche momento del turno. Non importa se quell'artefatto è ancora sul campo di battaglia, è ancora sotto il tuo controllo o è ancora un artefatto.

Jennifer Walters
{1}{W}
Creatura Leggendaria — Eroe Consigliere Umano
2/3

I tuoi avversari non possono lanciare magie durante il tuo turno.

{3}{G}{W}{W}: Trasforma Jennifer Walters. Attiva solo come una stregoneria.

//

La Sensazionale She-Hulk
{3}{G}{W}{W}
Creatura Leggendaria — Eroe Gamma
6/6

Raggiungere, travolgere

I tuoi avversari non possono lanciare magie durante il tuo turno.

Ogniqualevolta viene inflitto danno a una creatura che controlli, puoi far infliggere da La Sensazionale She-Hulk altrettanti danni a un qualsiasi bersaglio. Fallo solo una volta per turno.

- Mentre l'ultima abilità de La Sensazionale She-Hulk si sta risolvendo, scegli se vuoi o meno farle infliggere danno al bersaglio. Se lo fai, quell'abilità non si innescherà di nuovo in quel turno e qualunque altra istanza dell'abilità che si sia già innescata e sia in pila non avrà alcun effetto.
 - Se La Sensazionale She-Hulk non è sul campo di battaglia mentre la sua ultima abilità si risolve (magari perché era la creatura a cui è stato inflitto danno), puoi comunque farle infliggere danno.
 - Se a una creatura che controlli viene inflitto danno da più fonti contemporaneamente (di solito perché è stata bloccata da più creature), La Sensazionale She-Hulk infliggerà danno pari all'ammontare totale di danni inflitti a quella creatura.
-

Jessica Jones, Investigatrice Privata

{2} {R}

Creatura Leggendaria — Eroe Detective Umano

2/3

{T}, Metti un segnalino stordimento su Jessica Jones:

Esilia le prime X carte del tuo grimorio, dove X è la forza di Jessica Jones. Puoi giocare quelle carte in questo turno. *(Se un permanente con un segnalino stordimento sta per essere STAppato, rimuovi invece un segnalino stordimento da esso.)*

- Il valore di X viene calcolato solo una volta, mentre l'abilità di Jessica Jones si risolve.
- Se Jessica Jones non è più sul campo di battaglia quando la sua abilità si risolve, usa la forza che aveva quando ha lasciato il campo di battaglia per determinare il valore di X.
- Paghj tutti i costi e segui tutte le normali regole sulla tempistica per le carte giocate in questo modo. Ad esempio, se una carta esiliata è una carta terra, puoi giocala solo durante la tua fase principale mentre la pila è vuota.

Kang, Tiranno Temporale

{2} {U} {B}

Creatura Leggendaria — Nemico Umano

3/4

Ogniqualevolta Kang attacca, complotta. *(Pesca una carta, poi scarta una carta. Se hai scartato una carta non terra, metti un segnalino +1/+1 su questa creatura.)*

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

- Kang non deve necessariamente essere sotto il tuo controllo quando viene pescata la prima carta perché la sua ultima abilità si inneschi. Fintanto che lo controlli quando peschi la tua seconda carta in un turno, quell'abilità si innesca.

Ka-Zar della Terra Selvaggia

{4} {G}

Creatura Leggendaria — Eroe Barbaro Umano

3/2

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

Puoi giocare terre dalla cima del tuo grimorio.

Quando Ka-Zar entra, crea Zabù, una pedina creatura leggendaria Felino 2/2 verde con "Terraferma —

Ogniqualevolta una terra che controlli entra, metti un segnalino +1/+1 su Zabù."

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

- Se la prima carta del tuo grimorio cambia mentre stai lanciando una magia, giocando una terra, attivando un'abilità o compiendo un'azione speciale, non puoi guardare la nuova prima carta finché non hai terminato di compiere quell'azione. Questo significa che, se lanci la prima carta del tuo grimorio, non puoi guardare la successiva finché non hai terminato di pagare per quella magia.
- 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, 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.

Kid Loki

{U}

Creatura Leggendaria — Nemico Eroe Dio

1/1

Ogni creatura che controlli sulla quale hai messo uno o più segnalini +1/+1 in questo turno ha anti-malocchio.

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

- Fintanto che controlli Kid Loki, le creature che controlli su cui hai messo uno o più segnalini +1/+1 in questo turno avranno anti-malocchio indipendentemente dal fatto che Kid Loki fosse sul campo di battaglia sotto il tuo controllo quando hai messo quei segnalini su quelle creature.
- Kid Loki 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 peschi la tua seconda carta in un turno, quell'abilità si innesca.

Killmonger, Flagello di Wakanda

{2} {B} {G}

Creatura Leggendaria — Nemico Mercenario Umano

3/3

Quando Killmonger entra, puoi sacrificare un'altra creatura. Quando lo fai, distruggi un permanente non terra bersaglio controllato da un avversario.

Fintanto che ci sono due o più carte creatura nel tuo cimitero, Killmonger prende +2/+1.

- Non scegli un bersaglio per la prima abilità di Killmonger nel momento in cui si innesca. Invece, una seconda abilità "riflessiva" si innesca quando sacrifichi un'altra creatura 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.

Kingpin Re del Crimine

{1}{W}{B}

Creatura Leggendaria — Nemico Umano

1/5

Estorsione (*Ogniqualevolta lanci una magia, puoi pagare {W/B}. Se lo fai, ogni avversario perde 1 punto vita e tu guadagni altrettanti punti vita.*)

Ogniqualevolta attacchi, puoi pagare 2 punti vita. Se lo fai, fino alla fine del turno, le creature che controlli con costituzione superiore alla propria forza assegnano danno da combattimento pari alla loro costituzione invece che alla loro forza.

- Puoi pagare {W/B} un massimo di una volta per ogni abilità innescata di estorsione. Decidi se pagare o meno quando l'abilità si risolve.
- L'ammontare di punti vita che guadagni con estorsione è basato sul totale dei punti vita persi, non necessariamente sul numero di avversari che hai. Per esempio, se i punti vita del tuo avversario non possono cambiare (magari perché quel giocatore controlla un Imperion di Platino), non guadagnerai punti vita.
- L'abilità estorsione non bersaglia alcun giocatore.
- L'ultima abilità di Kingpin Re del Crimine 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".

Kit da Spia dello S.H.I.E.L.D.

{W}

Artefatto — Equipaggiamento

La creatura equipaggiata prende +1/+1.

Ogniqualevolta la creatura equipaggiata attacca da sola, STAPPala e profetizza 1. (*Guarda la prima carta del tuo grimorio. Puoi metterla in fondo.*)

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

- Una creatura attacca da sola se è l'unica creatura dichiarata come attaccante durante la sottofase di dichiarazione delle creature attaccanti (incluse le creature controllate dai tuoi compagni di squadra, se applicabile). Ad esempio, la seconda abilità del Kit da Spia dello S.H.I.E.L.D. non si innescherà se attacchi con più creature e tutte tranne una vengono rimosse dal combattimento. Analogamente, le creature che entrano nel campo di battaglia come attaccanti in seguito durante il combattimento non verranno considerate quando si determina se una creatura ha attaccato da sola o meno.
-

Klaw, Soggiogatore Sonico

{2}{B}

Creatura Leggendaria — Nemico Farabutto Umano

2/2

Attacco Sonico — Quando Klaw entra, un giocatore bersaglio rivela dalla sua mano carte pari a uno più il numero di carte creatura nel tuo cimitero. Scegli una di quelle carte. Quel giocatore scarta quella carta.

- Se il giocatore bersaglio ha meno carte in mano del numero di carte che gli viene detto di rivelare, rivela tutte le carte nella sua mano.

La Gemma della Mente

{1}{W}

Artefatto Leggendaro — Pietra Infinito

Indistruttibile

{T}: Aggiungi {W}.

{5}{W}, {T}: Imbriglia La Gemma della Mente. (*Una volta imbrigliata, la sua abilità ∞ è attiva.*)

∞ — All'inizio della tua sottofase finale, esilia fino a un altro permanente non terra bersaglio che controlli, poi rimetti quella carta sul campo di battaglia sotto il controllo del suo proprietario.

- Dopo che il permanente esiliato viene rimesso sul campo di battaglia, è considerato un nuovo oggetto senza alcun legame con l'oggetto che era in precedenza. Le Aure assegnate al permanente esiliato verranno messe nei cimiteri dei rispettivi proprietari. Gli Equipaggiamenti assegnati al permanente esiliato diventeranno non assegnati e rimarranno sul campo di battaglia. Eventuali segnalini sul permanente esiliato smetteranno di esistere.
- Se una pedina viene esiliata in questo modo, smetterà di esistere e non ritornerà sul campo di battaglia.
- Se un'Aura viene esiliata in questo modo, il suo proprietario sceglie cosa incanterà mentre viene rimessa sul campo di battaglia. Un'Aura messa sul campo di battaglia in questo modo non bersaglia niente (quindi potrebbe essere assegnata a un permanente con velo, ad esempio), ma l'abilità incantare dell'Aura limita le carte alle quali può essere assegnata. Se l'Aura non può essere legalmente assegnata ad alcuna carta, rimane in esilio per il resto della partita.

La Guerra Civile dei Supereroi

{3}{R}{W}

Incantesimo — Saga

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

I — Prendi il controllo di fino a due creature bersaglio con valore di mana totale pari o inferiore a 6 fintanto che questa Saga rimane sul campo di battaglia.

II — Le creature che controlli prendono +1/+1 e hanno cautela fino alla fine del turno.

III — Una creatura bersaglio che controlli lotta con fino a un'altra creatura bersaglio.

- Se una creatura ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0 ai fini della determinazione del suo valore di mana.
- Se La Guerra Civile dei Supereroi lascia il campo di battaglia prima che la sua prima abilità capitolo si sia risolta, non prenderai il controllo delle creature bersaglio.

La Potente Thor, Jane Foster

{1}{W}{U}

Creatura Leggendaria — Eroe Dio Umano

3/3

Volare

Ogniqualvolta La Potente Thor attacca, esilia fino a un artefatto o creatura non pedina bersaglio, poi rimetti quella carta sul campo di battaglia TAPPATA sotto il controllo del suo proprietario.

Ogniqualvolta un Equipaggiamento che controlli entra, pesca una carta.

- Dopo che il permanente esiliato viene rimesso sul campo di battaglia, è considerato un nuovo oggetto senza alcun legame con l'oggetto che era in precedenza. Le Aure assegnate al permanente esiliato verranno messe nei cimiteri dei rispettivi proprietari. Gli Equipaggiamenti assegnati al permanente esiliato diventeranno non assegnati e rimarranno sul campo di battaglia. Eventuali segnalini sul permanente esiliato smetteranno di esistere.

La Rovinosa Squadra Distruttrice

{X}{B}{R}

Creatura Leggendaria — Nemico Umano

2/2

La Rovinosa Squadra Distruttrice entra con X segnalini +1/+1.

Quando La Rovinosa Squadra Distruttrice entra, scegli fino a X —

- Scarta una carta, poi pesca una carta.
- Un avversario bersaglio perde 2 punti vita.
- Distruggi una pedina bersaglio.
- Ogni giocatore sacrifica una creatura a sua scelta.

- Non puoi scegliere lo stesso modo più di una volta per l'ultima abilità di La Rovinosa Squadra Distruttrice, anche se X è maggiore di 4.
- I modi avvengono sempre nell'ordine stampato. Se vengono scelti gli ultimi due modi e una pedina creatura viene distrutta dal terzo modo, non sarà sul campo di battaglia per essere sacrificata con il quarto modo.

La Società dei Serpenti

{1}{B}{G}

Creatura Leggendaria — Nemico Serpente Umano

3/4

Tocco letale

Egida — Ottieni cinque segnalini veleno. (*Un giocatore con dieci o più segnalini veleno perde la partita.*)

Ogniqualvolta un'altra creatura con tocco letale che controlli muore, ogni avversario sacrifica una creatura non pedina a sua scelta.

- Un giocatore con dieci o più segnalini veleno perde la partita. Questa è una azione di stato e non usa la pila. In altre parole, i giocatori non possono rispondere ad essa, proprio come un giocatore che perde la partita perché ha 0 o meno punti vita.
-

La Strabilante Wasp

{1}{U}

Creatura Leggendaria — Eroe Umano

2/1

Lampo

Volare

Puntura di Wasp — Quando La Strabilante Wasp entra, TAPpa fino a una creatura bersaglio. Perde tutte le abilità fintanto che La Strabilante Wasp rimane sul campo di battaglia.

- Se La Strabilante Wasp lascia il campo di battaglia prima che la sua ultima abilità si sia risolta, la creatura bersaglio verrà comunque TAPPata, ma non perderà affatto le sue abilità.
 - Se la creatura influenzata guadagna un'abilità dopo che l'effetto dell'ultima abilità de La Strabilante Wasp ha iniziato ad applicarsi ad essa, manterrà quell'abilità.
-

L'Imbattibile Squirrel Girl

{1}{G}{G}{G}

Creatura Leggendaria — Eroe Umano Scoiattolo

4/4

Ti Piacciono gli Scoiattoli? — Ogniqualvolta

L'Imbattibile Squirrel Girl entra o attacca, crea una pedina creatura Scoiattolo 1/1 verde.

AMO gli Scoiattoli! — {1}{G}{G}{G}: Crea X pedine creatura Scoiattolo 1/1 verdi, dove X è il numero di Scoiattoli che controlli.

- Il valore di X viene calcolato una sola volta, mentre l'ultima abilità de L'Imbattibile Squirrel Girl si risolve.
-

Loki, Dio dell'Inganno

{1}{U}

Creatura Legendaria — Nemico Stregone Dio

2/1

Ogniquale volta un giocatore o permanente diventa bersaglio di un'abilità che controlli, pesca una carta.

Questa abilità si innesca solo una volta per turno.

- L'abilità di Loki si risolve prima dell'abilità che l'ha fatta innescare. Si risolve anche se quell'abilità viene neutralizzata o in qualche modo lascia la pila senza risolversi.

Loki Laufeyson

{1}{R}

Creatura Legendaria — Nemico Stregone Dio

2/1

{1}, {T}: Quando lanci la tua prossima magia istantaneo o stregoneria con valore di mana pari o inferiore alla forza di Loki in questo turno, copiala. Puoi scegliere nuovi bersagli per la copia.

Superpotere — {4}{R}: Metti due segnalini +1/+1 su Loki. *(Attiva ogni abilità superpotere solo una volta. Sottrai il suo costo di mana dal costo se è entrato in questo turno.)*

- Confronta il valore di mana della magia istantaneo o stregoneria con la forza di Loki nel momento in cui lanci quella magia. Se Loki non è più sul campo di battaglia in quel momento, usa la forza che aveva quando ha lasciato il campo di battaglia.
 - 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. Tuttavia, gli effetti basati su eventuali costi addizionali pagati per la magia originale (come il lavoro di squadra) vengono copiati come se quegli 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 non si innescheranno.
-

Luke Cage, Power Man

{3}{W}

Creatura Leggendaria — Eroe Umano

2/5

Pelle Indistruttibile — Ogniqualvolta Luke Cage attacca da solo, prende +2/+0 e ha indistruttibile fino alla fine del turno. *(Il danno e gli effetti che dicono “distruggi” non lo distruggono.)*

- Una creatura attacca da sola se è l'unica creatura dichiarata come attaccante durante la sottofase di dichiarazione delle creature attaccanti (incluse le creature controllate dai tuoi compagni di squadra, se applicabile). Per esempio, l'abilità di Luke Cage non si innesca se attacchi con lui e una o più altre creature e tutte quelle altre creature vengono rimosse dal combattimento. Analogamente, le creature che entrano nel campo di battaglia come attaccanti in seguito durante il combattimento non verranno considerate quando si determina se una creatura ha attaccato da sola o meno.

Madame Hydra

{2}{B}{R}

Creatura Leggendaria — Nemico Umano

2/3

Ogniqualvolta lanci una magia Nemico, crea una pedina creatura Nemico 2/1 nera con minacciare. *(Non può essere bloccata tranne che da due o più creature.)*

- L'abilità di Madame Hydra si risolve prima della magia che l'ha fatta innescare. Si risolve anche se quella magia viene neutralizzata o in qualche modo lascia la pila senza risolversi.

Madame Masque

{4}{B}

Creatura Leggendaria — Nemico Umano

3/2

Quando Madame Masque entra, complotta. *(Pesca una carta, poi scarta una carta. Se hai scartato una carta non terra, metti un segnalino +1/+1 su questa creatura.)*

Ogniqualvolta peschi la tua seconda carta in ogni turno, crea una pedina creatura Nemico 2/1 nera con minacciare. *(Non può essere bloccata tranne che da due o più creature.)*

- Madame Masque non deve necessariamente essere sotto il tuo controllo quando viene pescata la prima carta perché la sua ultima abilità si inneschi. Fintanto che la controlli quando peschi la tua seconda carta in un turno, quell'abilità si innesca.

Magia d'Incanto

{2}{R}

Stregoneria — Arcano

Esilia tutte le carte dalla tua mano, poi pesca altrettante carte. Fino alla fine del tuo prossimo turno, puoi giocare le carte esiliate in questo modo.

- Paghi tutti i costi e segui tutte le normali 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.
-

Mimo, Agente Esperta

{3} {W}

Creatura Leggendaria — Eroe Spia Umano

2/2

Doppio attacco

Ogniqualevolta lanci una magia che bersaglia una creatura che controlli, metti un segnalino +1/+1 su Mimo.

- L'ultima abilità di Mimo si risolve prima della magia che l'ha fatta innescare. Si risolve anche se quella magia viene neutralizzata o in qualche modo lascia la pila.
-

Missione di Visione

{X} {U} {R}

Stregoneria

Passa in rassegna il tuo grimorio e/o il tuo cimitero per una carta creatura artefatto con valore di mana pari o inferiore a X e mettila sul campo di battaglia con X segnalini +1/+1 addizionali. Se X è pari o superiore a 4, ha rapidità fino alla fine del turno. Se passi in rassegna il tuo grimorio in questo modo, rimescola.

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

Mister Hyde, Mostro Nascosto

{2} {G}

Creatura Leggendaria — Nemico Umano

2/2

All'inizio del tuo mantenimento, scegli uno —

- Metti un segnalino +1/+1 su Mister Hyde.
 - Rimuovi un segnalino da una creatura che controlli. Se lo fai, pesca una carta.
- Se scegli il secondo modo, non scegli da quale creatura stai rimuovendo un segnalino finché l'abilità non si risolve. Mentre l'abilità si risolve, devi rimuovere un segnalino da una creatura che controlli, se puoi farlo.
-

Misty Knight, Eroina in Affitto

{1} {R}

Creatura Leggendaria — Eroe Detective Umano

3/1

{2}, {T}, Scarta una carta: Pesca una carta per ogni carta che hai scartato in questo turno.

- Pescherai una carta per ogni carta che hai scartato in quel turno, anche se quelle carte non sono più nel tuo cimitero mentre l'abilità di Misty Knight si risolve.
-

Mjölfnir, Martello di Thor

{3} {R}

Artefatto Leggendaro — Equipaggiamento

Quando Mjölfnir entra, infligge 4 danni a fino a una creatura bersaglio.

Raddoppia tutto il danno che infliggerebbe la creatura equipaggiata.

Meritevole dell'Equipaggiamento {1} *(Una creatura è meritevole se è non Nemico leggendaria rossa e/o bianca.)*

{2} {R}, Scarta questa carta: Infligge 2 danni a ogni creatura.

- Nel raro caso in cui una creatura sia equipaggiata con due Mjölfnir, tutto il danno che quella creatura infliggerebbe viene moltiplicato per quattro. Un terzo Mjölfnir moltiplicherebbe il danno per otto e così via.
 - Se un altro effetto (o effetti) modifica la quantità di danno che una fonte che controlli infliggerebbe, ad esempio prevenendone una parte, il giocatore a cui viene inflitto danno o il controllore del permanente a cui viene inflitto danno sceglie in che ordine applicare quegli effetti (incluso quello di Mjölfnir). Se tutti i danni vengono prevenuti, l'effetto di Mjölfnir non si applica più.
 - Se il danno inflitto da una fonte che controlli viene diviso o assegnato tra più permanenti e/o giocatori, quel danno viene diviso o assegnato prima di essere raddoppiato. Ad esempio, se attacchi con una creatura 5/5 con travolgere equipaggiata con Mjölfnir e 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.
 - Meritevole dell'Equipaggiamento è una variante della parola chiave equipaggiare. “Meritevole dell'Equipaggiamento [costo]” significa “[Costo]: Assegna questo Equipaggiamento a una creatura leggendaria non Nemico bersaglio rossa e/o bianca che controlli. Attiva solo come una stregoneria”.
 - Effetti diversi dall'abilità meritevole dell'Equipaggiamento di Mjölfnir che fanno sì che venga assegnato a una creatura possono assegnarlo a una creatura che non è meritevole. Per esempio, supponiamo che tu controlli un Mjölfnir non assegnato a nulla e Loki, Dio dell'Inganno (una creatura Nemico Stregone Dio blu) con Siero del Super Soldato (un'Aura con “Ogniqualevolta la creatura incantata attacca o blocca, assegna un qualsiasi numero di Equipaggiamenti bersaglio che controlli.”) assegnato a lui. Quando Loki attacca, puoi bersagliare Mjölfnir con l'abilità del Siero del Super Soldato e, quando quell'abilità si risolve, Mjölfnir verrà assegnato a Loki. (Non deve per forza essere Loki, ma così è più divertente.)
-

Mondi nei Mondi

{5} {G} {U}

Stregoneria

Esilia tutte le creature. Ogni giocatore può mettere sul campo di battaglia un qualsiasi numero di carte creatura dalla propria mano. Poi metti tutte le carte esiliate in questo modo in mano ai rispettivi proprietari. Esilia i Mondi nei Mondi.

- Mentre Mondi nei Mondi si risolve, per prima cosa esilia tutte le creature. Poi, iniziando dal giocatore di turno, ogni giocatore in ordine di turno sceglie un qualsiasi numero di carte creatura dalla propria mano da

mettere sul campo di battaglia senza rivelarle. Poi quelle creature entrano nel campo di battaglia simultaneamente. Poi metti tutte le carte esiliate in questo modo in mano ai rispettivi proprietari, infine esilia Mondì nei Mondì.

Monica Rambeau

{2}{W}

Creatura Leggendaria — Eroe Umano

3/3

Volare, prodezza (*Ogniqualevolta lanci una magia non creatura, questa creatura prende +1/+1 fino alla fine del turno.*)

{2}{R}{W}{W}: Trasforma Monica Rambeau. Attiva solo come una stregoneria.

//

Photon, Luce Vivente

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

Creatura Leggendaria — Eroe Elementale

4/4

Volare, anti-malocchio, prodezza

Ogniqualevolta lanci una magia non creatura, metti un segnalino +1/+1 su ogni altra creatura che controlli.

- L'ultima abilità di Photon si risolve prima della magia che l'ha fatta innescare. Si risolve anche se quella magia viene neutralizzata o in qualche modo lascia la pila.
-

Moon Girl e Devil Dinosaur

{1}{G}{U}

Creatura Leggendaria — Eroe Dinosaurio Umano

2/2

Ogniqualevolta peschi la tua seconda carta in ogni turno, fino alla fine del turno, Moon Girl e Devil Dinosaur hanno travolgere e forza e costituzione base 6/6.

Ogniqualevolta un artefatto che controlli entra, pesca una carta. Questa abilità si innesca solo una volta per turno.

- Moon Girl e Devil Dinosaur non devono necessariamente essere sotto il tuo controllo quando viene pescata la prima carta perché la loro prima abilità si inneschi. Fintanto che li controlli quando peschi la tua seconda carta in un turno, quell'abilità si innesca.
 - La prima abilità di Moon Girl e Devil Dinosaur sostituirà qualsiasi effetto precedente che imposti la loro forza e costituzione su valori specifici. Gli effetti che modificano in altri modi la loro forza e costituzione si applicheranno comunque, indipendentemente da quando hanno avuto inizio. Lo stesso vale per i segnalini +1/+1.
-

Moonstone, Padrona Severa
{3} {B}
Creatura Leggendaria — Nemico Dottore Umano
2/4
Volare
Ogniqualvolta scarti una carta, puoi esiliarla dal tuo cimitero. Se lo fai, fino alla fine del tuo prossimo turno, puoi giocare quella carta.

- Paghj tutti i costi e segui tutte le regole sulla tempistica per le carte giocate con il permesso fornito dall'ultima abilità di Moonstone. Ad esempio, se la carta esiliata è una carta terra, puoi giocarla solo durante la tua fase principale mentre la pila è vuota.

Morte ai Nostri Nemici
{2} {R}
Incantesimo — Progetto
Ogniqualvolta lanci una magia non creatura, crea una pedina Tesoro TAPpata e metti un segnalino progetto su questo incantesimo.
Quando viene messo il quarto segnalino progetto su questo incantesimo, sacrificalo. Quando lo fai, infligge 7 danni divisi a tua scelta tra uno o due bersagli.

- Non scegli i bersagli per l'ultima abilità di Morte ai Nostri Nemici quando si innesca. Invece, una seconda abilità "riflessiva" si innesca quando sacrifichi Morte ai Nostri Nemici in questo modo. Scegli i bersagli per quell'abilità mentre viene messa in pila. Ogni giocatore può rispondere a questa abilità innescata come di consueto.
- Scegli quanti bersagli ha l'abilità innescata riflessiva e come verranno divisi i danni tra i bersagli quando metti l'abilità in pila. Ogni bersaglio deve ricevere almeno 1 danno.
- Se vengono scelti due bersagli per l'abilità innescata riflessiva e uno di quei bersagli è illegale mentre l'abilità tenta di risolversi, la distribuzione originale dei danni si applica comunque ma non viene inflitto alcun danno al bersaglio illegale. Se tutti i bersagli sono illegali, l'abilità non si risolve.

Ms. Marvel, Kamala Khan
{2} {U}
Creatura Leggendaria — Eroe Inumano Mutante
1/4
Cautela, raggiungere
Non hai un limite massimo di carte nella tua mano.
Pugno Ingrandito — Ogniqualvolta lanci una magia che bersaglia una creatura che controlli, pesca una carta. Fino alla fine del turno, Ms. Marvel ha "La forza base di Ms. Marvel è pari al numero di carte nella tua mano".

- L'ultima abilità di Ms. Marvel si risolve prima della magia che l'ha fatta innescare. Si risolve anche se quella magia viene neutralizzata o in qualche modo lascia la pila senza risolversi.
- L'abilità che Ms. Marvel fornisce a se stessa sostituirà qualsiasi effetto precedente che imposti la sua forza su un valore specifico. La sua forza cambierà al variare del numero di carte nella tua mano durante il turno.

Gli effetti che modificano in altri modi la sua forza si applicheranno comunque, indipendentemente da quando hanno avuto inizio. Lo stesso vale per i segnalini +1/+1.

Namor, il Sub-Mariner

{1}{U}{U}

Creatura Leggendaria — Nemico Tritone Mutante

*/4

Volare

La forza di Namor è pari al numero di Tritoni che controlli.

Ogniquale volta lanci una magia non creatura con uno o più simboli di mana blu nel costo di mana, crea altrettante pedine creatura Tritone 1/1 blu.

- L'abilità che definisce la forza di Namor funziona in tutte le zone, non solo sul campo di battaglia.
 - L'ultima abilità di Namor si risolve prima della magia che l'ha fatta innescare. Si risolve anche se quella magia viene neutralizzata o in qualche modo lascia la pila.
-

Nascondiglio Malvagio

Terra

{T}: Aggiungi {C}.

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

{3}, {T}: Un Nemico bersaglio che controlli complotta. Attiva solo come una stregoneria. *(Pesca una carta, poi scarta una carta. Se hai scartato una carta non terra, metti un segnalino +1/+1 su quella creatura.)*

- Una "fonte Nemico" è un oggetto qualsiasi con il tipo di creatura Nemico. Ciò significa che puoi spendere il mana per attivare un'abilità di un permanente con cangiante (un'abilità definita da parola chiave che fornisce tutti i tipi di creatura) o di una carta Nemico nella tua mano o nel tuo cimitero, ad esempio.
-

Nick Fury, Agente dello S.H.I.E.L.D.

{W}

Creatura Leggendaria — Eroe Spia Umano

2/1

Superpotere — {W}{U}{B}{R}{G}: Metti due segnalini +1/+1 su Nick Fury, poi guarda le prime sette carte del tuo grimorio. Puoi mettere sul campo di battaglia una carta Eroe, Equipaggiamento o Veicolo scelta tra esse. Se è una carta bifronte, puoi trasformarla. Metti le altre in fondo al tuo grimorio in ordine casuale. *(Attiva ogni abilità superpotere solo una volta. Sottrai il suo costo di mana dal costo se è entrato in questo turno.)*

- Se la carta che metti sul campo di battaglia con l'abilità superpotere di Nick Fury è una carta bifronte, entra con il lato frontale a faccia in su (con un'eccezione; vedi sotto). Eventuali abilità "entra" che quel permanente ha sul lato frontale si innescheranno quando entra. Dopo che scegli se trasformare o meno quel

permanente e metti il resto delle carte in fondo al tuo grimorio in ordine casuale, quelle abilità (e qualsiasi altra abilità che si sia innescata durante questo processo) verranno messe in pila.

- Se la carta che metti sul campo di battaglia con l'abilità superpotere di Nick Fury è una carta bifronte con diurno (un'abilità dell'espansione *Innistrad: Caccia di Mezzanotte*) sul lato frontale, entrerà con il lato posteriore a faccia in su se è notte. In questo caso non potrai trasformarla.

Ninja della Mano

{2} {B}

Creatura — Nemico Ninja Umano

2/2

Tocco letale

Superpotere — {4} {B}: Ogni avversario scarta una carta. Metti un segnalino +1/+1 su questa creatura.

(Attiva ogni abilità superpotere solo una volta. Sottrai il suo costo di mana dal costo se è entrata in questo turno.)

- L'abilità superpotere del Ninja della Mano non bersaglia se stessa. Se non è più sul campo di battaglia mentre quell'abilità si risolve, ogni avversario scarcerà comunque una carta.

Occhio di Falco, Cecchino Capace

{1} {R}

Creatura Legendaria — Eroe Arciere Umano

2/2

Attacco improvviso, raggiungere

Frecce Speciali — Ogniqualvolta Occhio di Falco viene TAPpato, puoi pagare {1} fino a tre volte. Quando lo fai, scegli fino ad altrettanti.

- *Rete* — Una creatura bersaglio non può bloccare in questo turno.
 - *Esplosione* — Occhio di Falco infligge 2 danni a un giocatore bersaglio.
 - *Boomerang* — Scarta una carta, poi pesca una carta.
- L'abilità innescata di Occhio di Falco viene messa in pila senza bersagli né modi scelti. Mentre si risolve, puoi pagare {1} fino a tre volte. Ossia, puoi pagare {1}, {2}, {3} oppure scegliere di non pagare. Se scegli di pagare, si innesca la seconda abilità innescata "riflessiva". Scegli i modi e i bersagli (anche nessuno) per quella seconda abilità in quel momento, e i giocatori possono rispondere a quell'abilità come di consueto. Se tutti i bersagli per quell'abilità riflessiva sono illegali mentre tenta di risolversi, non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti.

Occhio di Falco, Giovane Vendicatrice

{3} {R}

Creatura Legendaria — Eroe Arciere Umano

2/4

Raggiungere

Se una fonte che controlli sta per infliggere danno non da combattimento a un avversario o a un permanente controllato da un avversario, infligge invece altrettanti danni più X, dove X è la forza di Occhio di Falco.

- Gli X danni addizionali vengono inflitti dalla stessa fonte del danno originale. Il danno non viene inflitto da Occhio di Falco a meno che lei non sia, in qualche modo, la fonte originale di quel danno.
- Se un altro effetto modifica la quantità di danni che una fonte infliggerebbe, incluso prevenirne una parte, il giocatore a cui viene inflitto danno o il controllore del permanente a cui viene inflitto danno sceglie in che ordine applicare quegli effetti. Se tutto il danno viene prevenuto, l'effetto dell'ultima abilità di Occhio di Falco non si applica più.
- Il valore di X viene calcolato nel momento in cui il danno non da combattimento sta per essere inflitto.

Okoye, Leader delle Dora Milaje

{3}{W}

Creatura Leggendaria — Eroe Guerriero Umano

3/2

Quando Okoye entra, crea due pedine creatura Soldato

1/1 bianche.

Le pedine creatura attaccanti che controlli hanno attacco improvviso.

- Se una pedina creatura attaccante che controlli infligge danno da combattimento da attacco improvviso e poi perde attacco improvviso prima che venga inflitto il normale danno da combattimento (magari perché Okoye lascia il campo di battaglia), quella pedina non infliggerà il normale danno da combattimento, a meno che non abbia in qualche modo doppio attacco.

Ora della Sconfitta

{3}{B}

Istantaneo

Distruggi una creatura bersaglio. Sorveglianza 1. (*Guarda la prima carta del tuo grimorio. Puoi metterla nel tuo cimitero.*)

- Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale mentre Ora della Sconfitta tenta di risolversi, non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non sorvegliarai.

Origine degli Avengers

{1}{W}

Incantesimo — Saga

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

I — Profetizza 2.

II — Puoi mettere sul campo di battaglia una carta creatura Eroe con valore di mana pari o inferiore a 3 dalla tua mano. Se non lo fai, pesca una carta.

III — Metti un segnalino +1/+1 su ogni creatura che controlli.

- 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.

Particelle Pym

{U}

Stregoneria

Una creatura bersaglio ha cautela fino alla fine del turno e non può essere bloccata in questo turno.

Pesca una carta.

- Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale mentre le Particelle Pym tentano di risolversi, non si risolveranno e non avverrà alcuno dei loro effetti. Non pescherai alcuna carta.

Pet Avengers

{3}{G}

Creatura — Eroe Drago Felino Canide Uccello Rana

4/4

Raggiungere

Superpotere — {6}{G}: Metti un segnalino +1/+1 su questa creatura e crea una pedina creatura Eroe 3/2 bianca con cautela. (*Attiva ogni abilità superpotere solo una volta. Sottrai il suo costo di mana dal costo se è entrata in questo turno.*)

- L'abilità superpotere dei Pet Avengers non bersaglia se stessa. Se non è più sul campo di battaglia mentre quell'abilità si risolve, creerai comunque la pedina creatura Eroe.

Prigione per Supercriminali

{1}{W}

Incantesimo

Lampo

Quando questo incantesimo entra, esilia una creatura TAPPata bersaglio controllata da un avversario finché questo incantesimo non lascia il campo di battaglia.

- Se la Prigione per Supercriminali lascia il campo di battaglia prima che la sua abilità innescata si sia risolta, la creatura bersaglio non verrà esiliata.
- 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. 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 creatura viene esiliata, smette di esistere. Non ritornerà sul campo di battaglia.

Pugno d'Acciaio, Arma Vivente

{2}{R}

Creatura Leggendaria — Eroe Guerriero Umano

2/3

Ogniqualevolta lanci una magia che bersaglia una creatura che controlli, Pugno d'Acciaio ha "{T}": Pugno d'Acciaio infligge danno pari alla sua forza a un qualsiasi altro bersaglio" fino alla fine del turno.

- L'abilità di Pugno d'Acciaio si risolve prima della magia che l'ha fatta innescare. Si risolve anche se quella magia viene neutralizzata o in qualche modo lascia la pila senza risolversi.
 - Lanciare più magie che bersagliano una creatura che controlli nello stesso turno farà sì che Pugno d'Acciaio abbia più istanze dell'abilità attivata. Puoi attivare solo una di tali abilità alla volta e, poiché Pugno d'Acciaio dovrà essere TAPPato, avere più istanze di quella abilità non serve a molto.
-

Pugno Punitivo

{2}{G}

Istantaneo

Questa magia costa {2} in meno per essere lanciata se ci sono due o più carte creatura nel tuo cimitero.

Una creatura bersaglio che controlli infligge danno pari al doppio della sua forza a una creatura bersaglio controllata da un avversario.

- Se una delle due creature è un bersaglio illegale mentre il Pugno Punitivo tenta di risolversi, la creatura che controlli non infliggerà danno.
-

Quake, Agente dello S.H.I.E.L.D.

{2}{W}

Creatura Legendaria — Eroe Spia Inumano

3/3

Abbattimento Sismico — Ogniqualvolta lanci una magia non creatura, TAPpa una creatura o terra bersaglio.

- L'abilità di Quake si risolve prima della magia che l'ha fatta innescare. Si risolve anche se quella magia viene neutralizzata o in qualche modo lascia la pila senza risolversi.
-

Quicksilver, Scatto Sfacciato

{R}

Creatura Legendaria — Eroe Mutante

1/1

Se Quicksilver, Scatto Sfacciato è nella tua mano iniziale, puoi cominciare la partita con lui sul campo di battaglia.

Rapidità

Superpotere — {4}{R}: Metti un segnalino +1/+1 e un segnalino doppio attacco su Quicksilver. (*Attiva ogni abilità superpotere solo una volta. Sottrai il suo costo di mana dal costo se è entrato in questo turno.*)

- La “mano iniziale” di un giocatore è la mano di carte che ha il giocatore dopo che tutti i giocatori hanno preso mulligan. Se i giocatori hanno carte in mano che permettono di compiere azioni quando tali carte sono incluse nella mano iniziale di un giocatore, il giocatore iniziale esegue per primo tutte queste azioni in qualsiasi ordine, seguito dagli altri giocatori in ordine di turno. Poi inizia il primo turno.
-

Raffica di Fotoni

{X}{R}{R}

Stregoneria

Quando lanci questa magia, copiala X volte. Puoi scegliere nuovi bersagli per le copie.

La Raffica di Fotoni infligge 1 danno a una creatura bersaglio.

- Quando la prima abilità della Raffica di Fotoni si risolve, crea X copie della Raffica di Fotoni. Le copie vengono create direttamente in pila, quindi non vengono “lanciate”. Le abilità che si innescano quando un giocatore lancia una magia non si innescheranno. Poi le copie si risolveranno come normali magie, dopo che i giocatori avranno avuto la possibilità di lanciare magie e attivare abilità.
- La prima abilità della Raffica di Fotoni si risolve prima che la Raffica di Fotoni stessa si risolva. Si risolve e crea copie anche se la Raffica di Fotoni è stata neutralizzata o ha altrimenti lasciato la pila.
- Ciascuna copia avrà lo stesso bersaglio dell’originale, a meno che tu non ne scelga uno nuovo. Se non puoi scegliere un nuovo bersaglio legale, allora non potrà essere cambiato (anche se il bersaglio attuale è illegale). Se ci sono più copie, puoi cambiare i bersagli di ognuna con altri bersagli legali.

Raggio Repulsore

{3}{R}

Stregoneria

Lavoro di squadra 2 (*Come costo addizionale per lanciare questa magia, puoi TAPpare un qualsiasi numero di creature che controlli con forza totale pari o superiore a 2.*)

Il Raggio Repulsore infligge 5 danni a una creatura bersaglio. Se questa magia è stata lanciata usando lavoro di squadra, infligge anche 2 danni al controllore di quella creatura.

- Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale mentre il Raggio Repulsore tenta di risolversi, non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non verrà inflitto alcun danno.

Reattore Arc

{5}

Artefatto

Improvvisare (*I tuoi artefatti possono aiutarti a lanciare questa magia. Ogni artefatto che TAPpi dopo aver attivato le abilità di mana corrisponde al pagamento di {1}.*)

Questo artefatto entra TAPPato.

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

- Improvvisare non cambia il costo di mana o il valore di mana di una magia.
- 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. Improvvisare si applica dopo che è stato calcolato il costo totale.
- Poiché improvvisare non è un costo alternativo, può essere utilizzata in combinazione con costi alternativi.

- Improvvisare non può pagare per i simboli di mana {W}, {U}, {B}, {R}, {G} o {C} nel costo totale di una magia.
- Improvvisare non può essere usata per pagare nient'altro che il costo di lancio della magia. Ad esempio, non può essere usata durante la risoluzione di un'abilità che dica "Neutralizza una magia bersaglio a meno che il suo controllore non paghi {3}".
- Se un artefatto che controlli ha un'abilità di mana con {T} nel costo, attivare quell'abilità mentre lanci una magia con improvvisare farà in modo che l'artefatto sia TAPPato quando paghi i costi della magia. Non potrai TAPParlo di nuovo per utilizzare improvvisare. Allo stesso modo, se sacrifichi un artefatto per attivare un'abilità di mana mentre lanci una magia con improvvisare, quell'artefatto non sarà sul campo di battaglia quando paghi i costi della magia, perciò non potrai TAPParlo per utilizzare improvvisare.
- TAPPare un artefatto non farà sì che le sue abilità smettano di avere effetto, a meno che non sia l'abilità stessa a specificarlo.
- Gli Equipaggiamenti assegnati a una creatura non vengono TAPPati quando quella creatura viene TAPPata; allo stesso modo, TAPPare l'Equipaggiamento non fa diventare TAPPata anche la creatura.

Reclamare il Regno

{1}{G}

Incantesimo — Progetto

Terraferma — Ogniqualvolta una terra che controlli entra, metti un segnalino +1/+1 su una creatura bersaglio che controlli e un segnalino progetto su questo incantesimo.

Quando viene messo il quarto segnalino progetto su questo incantesimo, sacrificalo. Quando lo fai, metti un segnalino indistruttibile su una creatura bersaglio che controlli.

- 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, 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.
- Se il bersaglio dell'abilità terraferma è illegale mentre l'abilità tenta di risolversi, non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non metterai segnalini su nulla.
- Non scegli un bersaglio per l'ultima abilità di Reclamare il Regno nel momento in cui si innesca. Invece, una seconda abilità "riflessiva" si innesca quando sacrifichi Reclamare il Regno 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.

Reptil, Dinomorfo

{G}

Creatura Leggendaria — Eroe Umano

1/2

Brontosaurus — {3}: Fino alla fine del turno, Reptil diventa un Eroe Dinosaurio con forza e costituzione base 3/5 e ha cautela e raggiungere.

Tyrannosaurus Rex — {6}: Fino alla fine del turno, Reptil diventa un Eroe Dinosaurio con forza e costituzione base 6/6 e ha travolgere.

- Le abilità di Reptil sostituiranno tutti gli effetti precedenti che impostano un valore specifico per i suoi tipi di creatura, 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 in altri modi la sua forza e costituzione, così come i segnalini +1/+1, si applicheranno comunque, indipendentemente da quando hanno avuto inizio.
- Se riesci ad attivare entrambe le abilità nello stesso turno, l'ultima a risolversi determinerà la forza e la costituzione base di Reptil (consigliamo 6/6), ma in ogni caso avrà cautela, raggiungere e travolgere e non sarà più Umano.

Re T'Challa

{1}{W}{U}

Creatura Leggendaria — Eroe Nobile Umano

3/2

Lampo

Ogniqualevolta un giocatore pesca la sua seconda carta in ogni turno, tu peschi una carta.

{4}{W}{U}: Trasforma Re T'Challa. Attiva solo come una stregoneria.

////

Pantera Nera, Speranza Eterna

{4}{W}{U}

Creatura Leggendaria — Eroe Guerriero Umano

3/3

Lampo

Doppio attacco

Previene tutto il danno che verrebbe inflitto a Pantera

Nera.

Ogniqualevolta Pantera Nera infligge danno da combattimento a un giocatore, pesca una carta.

- Re T'Challa non deve necessariamente essere sotto il tuo controllo quando viene pescata la prima carta perché la sua seconda abilità si inneschi. Fintanto che lo controlli quando peschi la tua seconda carta in un turno, quell'abilità si innesca.
-

Riscrivere la Storia

{2} {U}

Incantesimo — Progetto

Ogniqualevolta una o più creature che controlli vengono TAPpate, pesca una carta, poi scarta una carta e metti un segnalino progetto su questo incantesimo.

Quando viene messo il quarto segnalino progetto su questo incantesimo, sacrificalo. Quando lo fai, riprendi in mano fino a due carte istantaneo e/o stregoneria bersaglio dal tuo cimitero.

- Non scegli bersagli per l'ultima abilità di Riscrivere la Storia nel momento in cui si innesca. Invece, una seconda abilità "riflessiva" si innesca quando sacrifichi Riscrivere la Storia in questo modo. Scegli i bersagli per quell'abilità mentre viene messa in pila. Ogni giocatore può rispondere a questa abilità innescata come di consueto.

Robot d'Assalto HYDRA

{1} {R}

Creatura Artefatto — Nemico Robot

1/3

Ogniqualevolta un altro Nemico e/o un artefatto che controlli entra, questa creatura infligge 1 danno a un avversario bersaglio.

- Se entra un Nemico che è anche un artefatto che controlli, l'abilità del Robot d'Assalto HYDRA si innescherà solo una volta.

Scarlet

{2} {R}

Creatura Leggendaria — Eroe Warlock Mutante

2/3

Le magie istantaneo e stregoneria che lanci con valore di mana pari o superiore a 4 costano {X} in meno per essere lanciate, dove X è la forza di Scarlet.

- Per determinare il costo totale di una magia, inizia con il costo di mana o il costo alternativo che stai pagando, aggiungi eventuali aumenti e infine applica le riduzioni. Il valore di mana della magia è determinato solo dal suo costo di mana, indipendentemente dal costo totale pagato per lanciarla.
 - Se una magia ha {X} nel costo di mana, usa il valore scelto per X per determinare se il suo valore di mana è pari o superiore a 4. Se lo è, l'abilità di Scarlet si applicherà. In caso contrario, non lo farà.
-

Schiavo del Male

{2} {R}

Stregoneria

Prendi il controllo di una creatura bersaglio fino alla fine del turno. Se controlli un Nemico con valore di mana superiore a quella creatura, invece prendi il controllo di quella creatura fino alla fine del tuo prossimo turno. STAPpa quella creatura. Ha rapidità fino alla fine del turno.

- Se un permanente sul campo di battaglia ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0 ai fini della determinazione del suo valore di mana.

Scienziata Suprema dell'A.I.M.

{U} {B}

Creatura Leggendaria — Nemico Scienziato Umano

2/2

Paga 2 punti vita: Copia un'abilità attivata o innescata bersaglio che controlli da una fonte artefatto. Puoi scegliere nuovi bersagli per la copia. Attiva solo durante il tuo turno e solo una volta per turno. (*Le abilità di mana non possono essere bersagliate.*)

- La fonte della copia creata dall'abilità della Scienziata Suprema dell'A.I.M. è la stessa dell'abilità originale.
- Le abilità attivate contengono due frasi separate dai due punti. Generalmente la formulazione è “[Costo]: [Effetto]”. Alcune abilità definite da parola chiave (ad esempio equipaggiare) sono abilità attivate e hanno i due punti nel testo di richiamo.
- Le abilità innescate usano le espressioni “quando”, “ogniqualevolta” o “all'inizio di”. Spesso sono formulate come “[condizione di innesco], [effetto]”. Alcune abilità definite da parola chiave, ad esempio prodezza, sono abilità innescate e includono le espressioni “quando”, “ogniqualevolta” o “all'inizio di” nel testo di richiamo.
- L'abilità della Scienziata Suprema dell'A.I.M. bersaglia un'abilità attivata o innescata che si trova in pila e crea una o più istanze addizionali di quell'abilità in pila. Non fa guadagnare nessuna abilità ad alcun oggetto.
- Una “fonte artefatto” è un permanente, una magia o una carta in qualsiasi zona con il tipo di carta “artefatto”. Ad esempio, l'abilità della Scienziata Suprema dell'A.I.M. può bersagliare un'abilità ciclo che hai attivato se la carta scartata è una carta artefatto.
- Se un'abilità è collegata a una seconda abilità, anche le copie di quella prima abilità sono collegate alla seconda abilità. Se la seconda abilità si riferisce a “la carta esiliata”, fa riferimento a tutte le carte esiliate dalla prima abilità e dalla copia. Ad esempio, se la prima abilità di Lenti Extradimensionali dell'espansione *Mirrodin* (“Quando questo artefatto entra, puoi esiliare una terra bersaglio che controlli.”) viene copiata ed esilia due terre, la seconda abilità di Lenti Extradimensionali (“Ogniqualevolta una terra con lo stesso nome della carta esiliata viene TAPPata per attingere mana, il suo controllore aggiunge un mana di un qualsiasi tipo prodotto da quella terra.”) si innescherà ogniqualevolta una terra con lo stesso nome di una qualsiasi delle carte esiliate viene TAPPata per attingere mana.
- L'abilità della Scienziata Suprema dell'A.I.M. può copiare qualsiasi abilità attivata o innescata in pila, non solo una con dei bersagli.

- Le abilità che si innescano quando un giocatore attiva un'abilità non si innescheranno alla creazione di una copia di un'abilità attivata.
- Le abilità che fanno sì che un'abilità innescata si inneschi delle volte in più non si applicano alla copia di un'abilità innescata.
- La copia si risolverà prima dell'abilità originale.
- La copia avrà gli stessi bersagli dell'abilità che sta copiando, a meno che tu non ne scelga altri. Puoi cambiare un qualsiasi numero di bersagli, anche tutti o nessuno di essi. Se non puoi scegliere un nuovo bersaglio legale al posto di un bersaglio, quest'ultimo non potrà essere cambiato (anche se il bersaglio attuale è illegale).
- Se l'abilità copiata è modale (cioè, dice "Scegli uno —" o simile), la copia ha lo stesso modo. Non è possibile scegliere un altro modo.
- Se l'abilità copiata ha una X il cui valore è stato determinato mentre veniva attivata, la copia ha lo stesso valore di X.
- Se l'abilità infligge danno diviso al momento in cui è stata messa in pila, la divisione non può essere modificata, ma è comunque possibile cambiare i bersagli a cui viene inflitto il danno. Lo stesso vale per le abilità che distribuiscono segnalini.
- Non puoi scegliere di pagare alcun costo di attivazione per la copia. Tuttavia, gli effetti basati sui costi pagati per l'abilità originale saranno copiati come se gli stessi costi fossero stati pagati per la copia.
- Qualsiasi scelta effettuata quando l'abilità si risolve non sarà ancora stata effettuata quando viene copiata. Le scelte di questo tipo verranno effettuate separatamente quando la copia si risolve. In particolare, se un'abilità innescata chiede a chi la controlla di pagare un costo, paghi quel costo per la copia se vuoi pagarla.

Secret Invasion

{1}{U}{U}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura che controlli

Quando quest'Aura entra, esilia fino a una creatura

bersaglio diversa dalla creatura incantata finché

quest'Aura non lascia il campo di battaglia. La creatura

incantata diventa una copia di quella creatura finché

quest'Aura non lascia il campo di battaglia.

La creatura incantata ha egida {2}.

- Se Secret Invasion lascia il campo di battaglia prima che la sua abilità innescata si sia risolta, la creatura bersaglio non verrà esiliata e la creatura incantata non diventerà una copia della creatura bersaglio.
- Le Aure assegnate alla creatura esiliata verranno messe nei cimiteri dei rispettivi proprietari. Eventuali Equipaggiamenti diventeranno non assegnati e rimarranno sul campo di battaglia. Eventuali segnalini sulla creatura esiliata smetteranno di esistere. Quando la carta torna sul campo di battaglia, sarà un nuovo oggetto senza alcun legame con la carta che è stata esiliata.
- Se una pedina viene esiliata in questo modo, smetterà di esistere e non ritornerà sul campo di battaglia.
- Quando l'abilità innescata di Secret Invasion si risolve, la creatura incantata copia esattamente ciò che è stampato sulla creatura bersaglio e nulla di più (a meno che quel permanente non stia copiando qualcos'altro o sia una pedina; vedi sotto). Non copia se è TAPPata o STAPPata, se ha dei segnalini, se ha

Aure o Equipaggiamenti assegnati, né eventuali effetti non di copia che abbiano modificato la sua forza, la sua costituzione, i suoi tipi, il suo colore e così via.

- Se la creatura copiata è una pedina, la creatura incantata copia le caratteristiche originali di quella pedina come descritte dall'effetto che l'ha creata.
- Se la creatura copiata sta copiando qualcos'altro, la creatura incantata diventa una copia di ciò che quella creatura stava copiando.
- Quando la creatura incantata diventa una copia della creatura bersaglio, non sta né entrando né lasciando il campo di battaglia. Eventuali abilità "entra" o lascia-il-campo non si innescheranno.

Sentry, il Guardiano d'Oro

{3}{W}

Creatura Leggendaria — Eroe Umano

5/5

Volare, cautela, indistruttibile

Quando Sentry entra, un avversario bersaglio crea Il

Vuoto, una pedina creatura leggendaria Nemico Orrore

5/5 nera con volare, indistruttibile e "Il Vuoto attacca in

ogni combattimento, se può farlo".

- Se Il Vuoto non può attaccare per qualsiasi motivo (ad esempi perché è TAPPato o perché è entrato sotto il controllo del suo controllore in quel turno), allora non attacca. Se è necessario pagare un costo per farlo attaccare, il suo controllore non è obbligato a pagare quel costo, quindi non deve attaccare per forza neanche in questo caso.

Sete di Conoscenza

{2}{U}

Istantaneo

Pesca tre carte. Poi scarta due carte a meno che non

scarti una carta artefatto.

- Puoi scartare una carta artefatto o due carte che possono essere o meno artefatti. Se davvero vuoi farlo, puoi scartare due carte artefatto.

Shang-Chi, Maestro di Kung Fu

{1}{G}

Creatura Leggendaria — Eroe Guerriero Umano

2/2

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

{T}: Aggiungi due mana di un qualsiasi colore. Spendi questo mana solo per attivare abilità di fonti creatura.

- La prima abilità di Shang-Chi non fornisce rapidità ad alcuna creatura, né ti permette di attaccare con le creature come se avessero rapidità. Tuttavia, potrai attivare le abilità con {T} nel costo di attivazione non appena le creature con tali abilità entrano sotto il tuo controllo.
- Una "fonte creatura" è qualsiasi oggetto con il tipo di carta "creatura". Ciò significa che puoi spendere il mana per attivare un'abilità di una carta creatura nella tua mano o nel tuo cimitero.

Shuri, Inventrice Wakandiana

{1}{U}

Creatura Leggendaria — Eroe Artefice Umano

2/1

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

{1}, {T}: Un artefatto bersaglio che controlli diventa una copia di un secondo artefatto bersaglio che controlli fino alla fine del turno, tranne che non è leggendario. Attiva solo come una stregoneria.

- Per determinare il costo totale di una magia, inizia con il costo di mana o il costo alternativo che stai pagando, aggiungi eventuali aumenti e infine applica le riduzioni. Il valore di mana della magia resta immutato, a prescindere dal costo totale pagato per lanciarla.
- A parte l'eccezione indicata, il primo artefatto bersaglio copia esattamente ciò che è stampato sul secondo artefatto bersaglio e nulla di più (a meno che quell'artefatto 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 eventuali effetti non di copia che abbiano modificato la sua forza, la sua costituzione, i suoi tipi, il suo colore e così via.
- Se l'artefatto copiato è una pedina, il primo artefatto bersaglio copia le caratteristiche originali di quella pedina come descritte dall'effetto che l'ha creata.
- Se l'artefatto copiato sta copiando qualcos'altro, allora il primo artefatto bersaglio diventa una copia di ciò che quel permanente ha copiato.
- Quando il primo artefatto bersaglio diventa una copia del secondo artefatto bersaglio, non sta né entrando né lasciando il campo di battaglia. Eventuali abilità "entra" o lascia-il-campo non si innescheranno.
- Se uno degli artefatti bersaglio è un bersaglio illegale mentre l'ultima abilità di Shuri tenta di risolversi, non avrà alcun effetto. Se entrambi i bersagli sono illegali, l'abilità non si risolverà.

Siero del Super Soldato

{1}{W}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura

La creatura incantata prende +2/+2, ha attacco improvviso e cautela ed è un Soldato leggendario in aggiunta ai suoi altri tipi.

Ogniqualvolta la creatura incantata attacca o blocca, assegna un qualsiasi numero di Equipaggiamenti bersaglio che controlli.

- Se la creatura incantata lascia il campo di battaglia prima che l'ultima abilità del Siero del Super Soldato si sia risolta, non accade nulla a nessuno degli Equipaggiamenti che aveva bersagliato. Se erano già assegnati ad altre creature, restano assegnati a quelle creature.
-

Sinistro Mietitore, Legionario Letale
{3}{B}
Creatura Legendaria — Nemico Umano
3/4

Ogniqualevolta il Sinistro Mietitore attacca, puoi pagare {3}{B}. Quando lo fai, rimetti sul campo di battaglia una carta creatura bersaglio dal tuo cimitero TAPpata e attaccante con un segnalino finale. *(Se una creatura con un segnalino finale sta per morire, invece esiliarla.)*

- Non scegli un bersaglio per l'abilità del Sinistro Mietitore nel momento in cui si innesca. Invece, una seconda abilità "riflessiva" si innesca quando paghi {3}{B} 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.
- I segnalini finale funzionano su qualsiasi permanente, non solo sulle creature. Se un permanente con un segnalino finale sta per essere messo in un cimitero dal campo di battaglia, invece esiliarlo.
- I segnalini finale non impediscono ai permanenti di andare dal campo di battaglia in zone diverse dal cimitero. Ad esempio, se un permanente con un segnalino finale sta per essere messo nella mano del suo proprietario dal campo di battaglia, ci va normalmente.
- I segnalini finale non sono segnalini con parola chiave e un segnalino finale non conferisce alcuna abilità al permanente su cui si trova. Se quel permanente perde le sue abilità e poi sta per essere messo in un cimitero, verrà comunque esiliato.
- Più segnalini finale su un singolo permanente sono ridondanti.
- Scegli tu quale giocatore, planeswalker o battaglia viene attaccato dalla creatura che hai messo sul campo di battaglia. Non deve necessariamente essere lo stesso giocatore, planeswalker o battaglia attaccato dal Sinistro Mietitore o da qualsiasi altra creatura attaccante.
- Sebbene la creatura che metti sul campo di battaglia sia attaccante, non è stata mai dichiarata come creatura attaccante. Le abilità che si innescano ogniqualvolta una creatura attacca non si innescheranno quando entra come attaccante.

Soldato d'Inverno, Assassino Glaciale
{W}{B}
Creatura Legendaria — Nemico Assassino Umano
2/2

Cautela, minacciare
Il Soldato d'Inverno prende +2/+0 per ogni Equipaggiamento assegnato a lui.
{3}{W}{B}: Rimetti sul campo di battaglia questa carta dal tuo cimitero con un segnalino finale. Poi puoi assegnargli un Equipaggiamento che controlli. *(Se una creatura con un segnalino finale sta per morire, invece esiliarla.)*

- I segnalini finale funzionano su qualsiasi permanente, non solo sulle creature. Se un permanente con un segnalino finale sta per essere messo in un cimitero dal campo di battaglia, invece esiliarlo.
- I segnalini finale non impediscono ai permanenti di andare dal campo di battaglia in zone diverse dal cimitero. Ad esempio, se un permanente con un segnalino finale sta per essere messo nella mano del suo proprietario dal campo di battaglia, ci va normalmente.

- I segnalini finale non sono segnalini con parola chiave e un segnalino finale non conferisce alcuna abilità al permanente su cui si trova. Se quel permanente perde le sue abilità e poi sta per essere messo in un cimitero, verrà comunque esiliato.
- Più segnalini finale su un singolo permanente sono ridondanti.

Spadaccino, Furfante Affilato

{1}{B}

Creatura Leggendaria — Nemico Eroe Umano

2/2

Ogniqualevolta un altro Nemico che controlli entra, assegna fino a un Equipaggiamento bersaglio che controlli a una creatura bersaglio che controlli.

Ogniqualevolta una creatura equipaggiata che controlli attacca, complotta. *(Pesca una carta, poi scarta una carta. Se hai scartato una carta non terra, metti un segnalino +1/+1 su quella creatura.)*

- Se scegli un Equipaggiamento bersaglio per la prima abilità e uno dei due bersagli è illegale mentre quell'abilità tenta di risolversi, l'Equipaggiamento non si muoverà. Se è già assegnato a una creatura, rimarrà assegnato ad essa.

Speed, Giovane Vendicatore

{1}{R}

Creatura Leggendaria — Eroe Mutante

2/2

Rapidità

Ogniqualevolta lanci una magia non creatura, puoi pagare {1}. Quando lo fai, una creatura bersaglio con rapidità non può essere bloccata in questo turno tranne che da creature con rapidità.

- L'ultima abilità di Speed si risolve prima della magia che l'ha fatta innescare. Si risolve anche se quella magia viene neutralizzata o in qualche modo lascia la pila senza risolversi.
- Non scegli un bersaglio per l'ultima abilità di Speed nel momento in cui si innesca. Invece, una seconda abilità "riflessiva" si innesca quando paghi {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.
- Una volta che una creatura con rapidità è stata legalmente bloccata da una creatura senza rapidità, l'ultima abilità di Speed non potrà rendere illegale quel blocco.

Speedball, Nuovo Guerriero

{2}{U/R}

Creatura Leggendaria — Eroe Umano

2/2

Ogniqualevolta un giocatore lancia una magia che bersaglia Speedball, prende +2/+2 fino alla fine del turno. Puoi scegliere nuovi bersagli per quella magia.

- L'abilità di Speedball si risolve prima della magia che l'ha fatta innescare. Si risolve anche se quella magia viene neutralizzata o in qualche modo lascia la pila senza risolversi.
- Puoi cambiare un qualsiasi numero di bersagli, anche tutti o nessuno di essi. Se non puoi scegliere un nuovo bersaglio legale al posto di un bersaglio, quest'ultimo non potrà essere cambiato (anche se il bersaglio attuale è illegale).

Spider-Man, Pronto ad Aiutare

{2}{G/W}

Creatura Leggendaria — Eroe Umano Ragno

3/2

Lampo

Cautela, raggiungere

Nessuno Morirà Più! — Quando Spider-Man entra, puoi TAPparlo. Quando lo fai, un'altra creatura non attaccante bersaglio che controlli ha indistruttibile fino alla fine del turno. *(Il danno e gli effetti che dicono "distruggi" non la distruggono.)*

- Non scegli un bersaglio per l'ultima abilità di Spider-Man nel momento in cui si innesca. Invece, una seconda abilità "riflessiva" si innesca quando TAPpi Spider-Man 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.

Spider-Woman, Agente Segreto

{3}{W/U}

Creatura Leggendaria — Eroe Spia Umano Ragno

1/4

Lampo

Quando Spider-Woman entra, TAPpa una creatura bersaglio controllata da un avversario. Quella creatura non può essere STAPPata fintanto che controlli Spider-Woman.

- Se il costo di un'abilità o un costo aggiuntivo di una magia richiede di STAPPare una creatura che non può essere STAPPata a causa dell'effetto dell'ultima abilità di Spider-Woman, quel costo non può essere pagato. Se una magia o un'abilità in fase di risoluzione dice che un giocatore può STAPPare 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 una creatura che non può essere STAPPata a causa dell'effetto dell'ultima abilità di Spider-Woman, quel giocatore può applicare quell'effetto di sostituzione, ma la creatura non verrà STAPPata. Se l'evento originale viene interamente sostituito, l'evento originale non avverrà.

Stature, Altera Altezza

{U}

Creatura Leggendaria — Eroe Umano

1/1

Stature non può essere bloccata se la sua forza è pari o inferiore a 1.

Superpotere — {X}{U}{U}: Metti X segnalini +1/+1 su Stature. *(Attiva ogni abilità superpotere solo una volta. Sottrai il suo costo di mana dal costo se è entrata in questo turno.)*

- Una volta che Stature è stata bloccata, ridurre la sua forza a 1 o meno non la farà diventare non bloccata.
-

Stratagemma dell'Ingannevole

{3}{U}

Stregoneria

Il proprietario di una creatura bersaglio controllata da un avversario la mette nel suo grimorio come seconda carta o in fondo. Poi fino a una creatura bersaglio che controlli complotta. *(Pesca una carta, poi scarta una carta. Se hai scartato una carta non terra, metti un segnalino +1/+1 su quella creatura.)*

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

Super-Adattoide

{2}

Creatura Artefatto Leggendaria — Nemico Robot

*/2

La forza di Super-Adattoide è pari al numero di creature leggendarie che controlli.

Ogniquale volta Super-Adattoide entra o attacca, scegli un'altra creatura bersaglio. Se quella creatura ha rapidità e Super-Adattoide no, metti un segnalino rapidità su Super-Adattoide. Fai lo stesso per volare, attacco improvviso, doppio attacco, cautela, indistruttibile, legame vitale, minacciare, raggiungere, tocco letale e travolgere.

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

Taskmaster, Mimic Mercenario

{2}{U}{B}

Creatura Leggendaria — Nemico Mercenario Umano

3/5

Riflessi Fotografici — All'inizio della tua prima fase principale, fino al tuo prossimo turno, Taskmaster diventa una copia di fino a una creatura bersaglio sul campo di battaglia o carta creatura in un cimitero, tranne che il suo nome è Taskmaster, Mimic Mercenario ed è una creatura leggendaria Nemico Mercenario Umano.

- A parte le eccezioni indicate, Taskmaster copia esattamente ciò che è stampato sulla creatura o carta bersaglio e nulla di più (a meno che quel permanente non stia copiando qualcos'altro o sia una pedina; vedi sotto). Se copia una creatura, non copia se è TAPpata o STAPpata, se ha dei segnalini, se ha Aure o Equipaggiamenti assegnati, né eventuali effetti non di copia che abbiano modificato la sua forza, la sua costituzione, i suoi tipi, il suo colore e così via. Se copia una carta in un cimitero, non copia alcuna informazione sull'oggetto che quella carta era prima di essere messa in un cimitero.
- Se la creatura copiata è una pedina, Taskmaster copia le caratteristiche originali di quella pedina come descritte dall'effetto che l'ha creata.
- Se la creatura copiata sta copiando qualcos'altro, allora Taskmaster diventa una copia di ciò che quel permanente stava copiando.
- Quando Taskmaster diventa una copia della creatura o carta bersaglio, non sta né entrando né lasciando il campo di battaglia. Eventuali abilità "entra" o lascia-il-campo non si innescheranno.
- Se il bersaglio è illegale mentre l'abilità di Taskmaster tenta di risolversi, non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti.

Tempesta, Cavalcaventi

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

Creatura Leggendaria — Eroe Mutante

4/4

Volare

Le creature con volare non ti possono attaccare o bloccare le creature che controlli.

Ogniqualevolta lanci una magia che bersaglia una o più creature, quelle creature hanno volare fino alla fine del turno.

- L'ultima abilità di Tempesta si risolve prima della magia che l'ha fatta innescare. Si risolve anche se quella magia viene neutralizzata o in qualche modo lascia la pila senza risolversi.
-

Thanos, Titano Pazzo
{R}{W}{B}
Creatura Leggendaria — Nemico Eterno
4/4

Tocco letale, legame vitale
Superpotere — {C}{W}{U}{B}{R}{G}: Metti due segnalini +1/+1 su Thanos. Scegli pari o dispari.
Distruggi ogni altra creatura con valore di mana del tipo scelto. (*Attiva ogni abilità superpotere solo una volta. Sottrai il suo costo di mana dal costo se è entrato in questo turno. 0 è pari.*)

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

Thor, Dio del Tuono
{3}{R}{R}
Creatura Leggendaria — Eroe Guerriero Dio
5/5

Volare
Quando Thor entra, esilia una carta Equipaggiamento, istantaneo o stregoneria bersaglio dal tuo cimitero. Fino alla fine del tuo prossimo turno, puoi giocare quella carta.
Ogniqualvolta lanci una magia non creatura, Thor infligge a un qualsiasi bersaglio danno pari al valore di mana di quella magia.

- Paghi tutti i costi e segui tutte le normali regole sulla tempistica per una carta giocata in questo modo. Ad esempio, se la carta esiliata è una carta stregoneria, puoi giocarla solo durante la tua fase principale mentre la pila è vuota.
- Se una magia ha {X} nel costo di mana, usa il valore scelto per X per determinare il valore di mana di quella magia.
- L'ultima abilità di Thor si risolve prima della magia che l'ha fatta innescare. Si risolve anche se quella magia viene neutralizzata o in qualche modo lascia la pila senza risolversi.

Tigra, Furia Felina
{1}{G}
Creatura Leggendaria — Eroe Umano Felino
2/1

Lampo
Travolgere
Ogniqualvolta guadagni punti vita, metti un segnalino +1/+1 su Tigra.

- L'ultima abilità di Tigra si innesca solo una volta per ogni evento di guadagno di punti vita, indipendentemente da quanti punti vita sono stati guadagnati.
- Se a Tigra viene inflitto danno letale nello stesso istante in cui tu guadagni punti vita, non riceverà un segnalino dalla sua abilità in tempo per salvarsi.

- Ogni creatura con legame vitale che infligge danno da combattimento costituisce un evento di guadagno di punti vita distinto. Ad esempio, se due creature con legame vitale che controlli infliggono danno da combattimento contemporaneamente, l'abilità si innescherà due volte. Tuttavia, se una singola creatura con legame vitale che controlli infligge danno da combattimento a più creature, giocatori e/o planeswalker contemporaneamente (ad esempio perché ha travolgere o perché è stata bloccata da più di una creatura), l'abilità si innescherà una sola volta.
- Se guadagni un ammontare di punti vita "per ogni" unità di qualcosa, guadagni quei punti vita come un unico evento e l'abilità si innesca solo una volta.
- In una partita Two-Headed Giant, i punti vita guadagnati dal tuo compagno di squadra non faranno innescare l'abilità, anche se hanno fatto aumentare i punti vita della tua squadra.

Tigre Bianca, Ava Ayala

{1} {G}

Creatura Leggendaria — Eroe Umano

2/2

Superpotere — {5} {G}: Metti un segnalino +1/+1 su Tigre Bianca e crea Il Dio Tigre, una pedina creatura leggendaria Felino Dio 4/4 verde con "Il Dio Tigre non può essere bloccato da più di una creatura." (*Attiva ogni abilità superpotere solo una volta. Sottrai il suo costo di mana dal costo se è entrata in questo turno.*)

- L'abilità superpotere di Tigre Bianca non bersaglia se stessa. Se non è più sul campo di battaglia mentre quell'abilità si risolve, creerai comunque Il Dio Tigre.

Torcia Umana, Johnny Storm

{2} {R}

Creatura Leggendaria — Eroe Umano

2/2

Volare

Ogniqualevolta peschi una carta, se controlli un altro Eroe, Torcia Umana infligge 1 danno a un avversario bersaglio.

Superpotere — {6} {R}: Metti tre segnalini +1/+1 su Torcia Umana. (*Attiva ogni abilità superpotere solo una volta. Sottrai il suo costo di mana dal costo se è entrato in questo turno.*)

- Se non controlli un altro Eroe quando peschi una carta, l'abilità di Torcia Umana non si innescherà. Se non ne controlli uno mentre l'abilità si risolve, quest'ultima non avrà effetto. Non importa se l'Eroe che controlli mentre l'abilità si risolve è lo stesso che controllavi quando si è innescata.

Trionfo Politico

{W}

Incantesimo — Progetto

Ogniquale volta una creatura che controlli entra, profetizza 1 e metti un segnalino progetto su questo incantesimo.

Quando viene messo il quarto segnalino progetto su questo incantesimo, sacrificalo, pesca una carta e metti un segnalino +1/+1 su ogni creatura che controlli.

- Se il Trionfo Politico non è sul campo di battaglia mentre la sua ultima abilità si risolve, non potrai sacrificarlo, ma gli altri effetti avverranno comunque. Pescherai una carta e metterai un segnalino +1/+1 su ogni creatura che controlli.

Troppo Malvagio per Rimanere Morto

{2} {B}

Stregoneria

Lavoro di squadra 4 (*Come costo addizionale per lanciare questa magia, puoi TAPpare un qualsiasi numero di creature che controlli con forza totale pari o superiore a 4.*)

Scegli una carta creatura bersaglio nel tuo cimitero con valore di mana pari o inferiore a 4. Se questa magia è stata lanciata usando lavoro di squadra, invece scegli una carta creatura bersaglio nel tuo cimitero. Rimetti sul campo di battaglia la carta scelta.

- 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.

Ultron, Cattiveria Artificiale

{3}

Creatura Artefatto Leggendaria — Nemico Robot

2/4

Ogniquale volta un altro artefatto non pedina che controlli entra, puoi pagare {2}. Se lo fai, crea una pedina che è una copia di quel permanente. Se la pedina non è una creatura, diventa una creatura Nemico Robot 2/2 in aggiunta ai suoi altri tipi.

- La pedina creata dall'ultima abilità di Ultron copia esattamente ciò che è stampato sull'artefatto originale e nulla di più, con l'eccezione indicata (a meno che quell'artefatto non stia copiando qualcos'altro; vedi sotto). Non copia se quell'artefatto è TAPPato o STAPPato, se ha dei segnalini o Aure assegnate, né eventuali effetti non di copia che abbiano modificato i suoi tipi, il suo colore e così via. Se è un Veicolo, non viene manovrato. Se è un Equipaggiamento, non viene assegnato a nulla.
- Se l'artefatto copiato sta copiando qualcos'altro, allora la pedina entra come ciò che quell'artefatto ha copiato, con l'eccezione indicata.
- Eventuali abilità "entra" dell'artefatto copiato si innescheranno quando la pedina entra. Funzionerà anche ogni abilità "mentre [questo artefatto] entra" o "[questo artefatto] entra con" della creatura copiata.

- Se la pedina non è una creatura, non diventa un Nemico Robot 2/2 fino a dopo essere entrata nel campo di battaglia. In quel caso, le abilità che si innescano ogniqualvolta una creatura che controlli entra non si innescheranno quando quella pedina entra.

Unità di Perlustrazione H.E.R.B.I.E.

{4}

Creatura Artefatto — Esploratore Robot

2/1

Volare

Quando questa creatura entra, pesca una carta, poi puoi mettere sul campo di battaglia TAPPata una carta terra dalla tua mano.

- Mettere sul campo di battaglia una carta terra con l'ultima abilità dell'Unità di Perlustrazione H.E.R.B.I.E. non conta come giocare una terra. Puoi mettere una carta terra sul campo di battaglia in questo modo anche se hai già giocato una terra in quel turno.

Uomo Talpa, Signore dei Talpoidi

{2} {G}

Creatura Leggendaria — Nemico Umano

1/1

Puoi giocare terre dal tuo cimitero.

Terraferma — Ogniqualvolta una terra che controlli entra, crea una pedina creatura Servitore 1/1 verde chiamata Talpoide con “Ogniqualvolta questa pedina attacca, puoi macinare una carta”.

- La prima abilità di Uomo Talpa non modifica il momento in cui puoi giocare quelle carte terra. Puoi comunque giocare una sola terra per turno e solo durante la tua fase principale quando hai la priorità e la pila è vuota.
 - La prima abilità di Uomo Talpa non ti permette di attivare le abilità (come ciclo) delle carte terra nel tuo cimitero.
 - 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, 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.
-

Vedova Nera, Duplice Agente
{1}{W}{B}
Creatura Leggendaria — Nemico Eroe Umano
3/2

Tocco letale
Ogniqualevolta una creatura che controlli attacca da sola, ha attacco improvviso e minacciare fino alla fine del turno. (*Non può essere bloccata tranne che da due o più creature.*)

- Una creatura attacca da sola se è l'unica creatura dichiarata come attaccante durante la sottofase di dichiarazione delle creature attaccanti (incluse le creature controllate dai tuoi compagni di squadra, se applicabile). Ad esempio, la prima abilità di Vedova Nera non si innesca se attacchi con più creature e tutte tranne una vengono rimosse dal combattimento. Analogamente, le creature che entrano nel campo di battaglia come attaccanti in seguito durante il combattimento non verranno considerate quando si determina se una creatura ha attaccato da sola o meno.

Vedova Nera, Super Spia
{1}{B}
Creatura Leggendaria — Eroe Spia Umano
2/1

Minacciare
Ogniqualevolta Vedova Nera infligge danno da combattimento a un giocatore, quel giocatore esilia carte dalla cima del suo grimorio finché non esilia una carta non terra. Puoi mettere un segnalino +1/+1 su Vedova Nera. Se non lo fai, puoi lanciare la carta non terra esiliata fino alla fine del turno e puoi spendere mana di qualsiasi tipo per lanciare quella magia.

- Paghi tutti i costi e segui tutte le normali regole sulla tempistica per le magie lanciate con il permesso fornito dall'ultima abilità di Vedova Nera. Ad esempio, se la carta non terra esiliata è una carta stregoneria, puoi lanciarla solo durante la tua fase principale mentre la pila è vuota.

Visione
{4}
Creatura Artefatto Leggendaria — Eroe Robot
2/5

Volare, cautela
Ogniqualevolta lanci una magia non creatura, scegli uno che non è stato scelto in questo turno —

- *Raggio Solare* — Visione ha doppio attacco fino alla fine del turno.
- *Controllo della Densità* — Visione ha indistruttibile fino alla fine del turno.
- *Tecnopatia* — Pesca una carta.

- Se non puoi scegliere un modo legalmente perché tutti e tre sono stati scelti in quel turno, quell'istanza dell'abilità viene rimossa dalla pila senza alcun effetto.
-

Viv Visione, Giovane Sintezzoide
{3}
Creatura Artefatto Leggendaria — Eroe Robot
2/2
Volare
Sensi Cibernetici — Ogniqualvolta Viv Visione attacca, pesca una carta se la sua forza è pari o superiore a 4.
Superpotere — {7}: Metti due segnalini +1/+1 su Viv Visione. (*Attiva ogni abilità superpotere solo una volta. Sottrai il suo costo di mana dal costo se è entrata in questo turno.*)

- La seconda abilità di Viv Visione si innesca indipendentemente dal valore della sua forza. I giocatori possono rispondere a questa abilità come di consueto, magari cercando di aumentare o diminuire la sua forza. L'abilità verifica la forza di Viv Visione solo mentre si risolve per determinare se peschi una carta.
- Se Viv Visione non è più sul campo di battaglia quando la sua seconda abilità si risolve, usa la forza che aveva quando ha lasciato il campo di battaglia per determinare se pescare una carta o meno.

War Machine, Eredità di Ferro
{2} {R/W}
Creatura Artefatto Leggendaria — Eroe Umano
1/3
Volare
All'inizio del combattimento nel tuo turno, un'altra creatura bersaglio che controlli prende +X/+0 fino alla fine del turno, dove X è la forza di War Machine.

- Il valore di X viene calcolato una sola volta, mentre l'ultima abilità di War Machine si risolve.
- Se War Machine non è più sul campo di battaglia quando la sua ultima abilità si risolve, usa la sua forza com'era nel momento in cui ha lasciato il campo di battaglia per determinare il valore di X.

Whiplash, Ingegnere Vendicativo
{B}
Creatura Leggendaria — Nemico Artefice Umano
2/2
Whiplash entra TAPpato.
Ogniqualvolta Whiplash attacca, se è equipaggiato, ogni avversario perde X punti vita e tu guadagni X punti vita, dove X è il numero di Equipaggiamenti assegnati a lui.

- Il valore di X viene calcolato una sola volta, mentre l'ultima abilità di Whiplash si risolve.
 - Se Whiplash non è più sul campo di battaglia quando la sua ultima abilità innescata si risolve, usa il numero di Equipaggiamenti che erano assegnati a lui quando ha lasciato il campo di battaglia per determinare il valore di X.
-

Wiccan, Mago Nascente

{4} {U}

Creatura Leggendaria — Eroe Warlock Mutante

4/4

Volare

Ogniquale volta lanci una magia non creatura, esilia un altro permanente non terra, non pedina bersaglio. Rimetti sul campo di battaglia quella carta sotto il controllo del suo proprietario all'inizio della prossima sottofase finale.

- L'ultima abilità di Wiccan si risolve prima della magia che l'ha fatta innescare. Si risolve anche se quella magia viene neutralizzata o in qualche modo lascia la pila senza risolversi.
- 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.

Wolverine, Guerriero Feroce

{2} {R} {G}

Creatura Leggendaria — Eroe Berserker Mutante

3/5

Rapidità

Quando Wolverine entra, lotta con fino a un'altra creatura bersaglio.

Se sta per essere inflitto danno a Wolverine, invece quel danno viene inflitto, ma tutti gli altri danni già inflittigli vengono guariti.

- L'ultima abilità di Wolverine è un effetto di sostituzione. Non usa la pila e ad essa non è possibile rispondere.
- Per curare il danno da un permanente, rimuovi tutti i danni presenti su di esso in quel momento.

Wonder Man, Eroe di Hollywood

{3} {R} {R}

Creatura Leggendaria — Eroe Artista Umano

4/4

Volare

Ogni abilità superpotere dei permanenti che controlli può essere attivata una volta in più.

Superpotere — {5} {R} {R}: Metti due segnalini +1/+1 su Wonder Man. *(Attiva ogni abilità superpotere solo... una volta? Sottrai il suo costo di mana dal costo se è entrato in questo turno.)*

- La seconda abilità di Wonder Man si applica alla sua stessa abilità superpotere oltre che alle abilità superpotere degli altri permanenti che controlli.
- Mentre controlli Wonder Man, potrai attivare ogni abilità superpotere dei permanenti che controlli due volte anziché una. Questo non cambia, anche se Wonder Man lascia il campo di battaglia e una nuova istanza di Wonder Man entra sotto il tuo controllo. Per esempio, diciamo che attivi due volte l'abilità

superpotere di Stature, poi Wonder Man muore, poi lanci un altro Wonder Man. Non potrai attivare di nuovo l'abilità superpotere di Stature.

- Wonder Man è leggendario, ma se trovi un modo per controllarne due, potrai attivare le abilità superpotere dei permanenti che controlli due volte in più. Controllarne tre ti permetterà di farlo tre volte in più e così via.

World War Hulk

{3}{G}{G}

Incantesimo — Saga

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

I — La prossima magia creatura rossa o verde che lanci in questo turno può essere lanciata senza pagare il suo costo di mana.

II — Metti tre segnalini +1/+1 su una creatura bersaglio che controlli.

III — Scegli una creatura bersaglio che controlli. Fino alla fine del turno, raddoppia la sua forza e la sua costituzione e ha travolgere.

- La prima abilità capitolo di World War Hulk influenza solo la prossima magia creatura rossa o verde che lanci in questo turno, anche se per qualche motivo decidi di pagare il costo di mana di quella magia.
- Per raddoppiare la forza e costituzione di una creatura, quella creatura prende +X/+Y, dove X è la forza di quella creatura e Y è la sua costituzione quando la terza abilità capitolo di World War Hulk si risolve.

NOTE SPECIFICHE SULLE CARTE MATERIALE FONTE SENZA BORDI DI MAGIC: THE GATHERING | MARVEL SUPER HEROES:

Arcangelo di Thune

(Nome alternativo: Marvel Mandata dal Cielo)

{3}{W}{W}

Creatura — Angelo

3/4

Volare, legame vitale

Ogniqualvolta guadagni punti vita, metti un segnalino

+1/+1 su ogni creatura che controlli.

- Se a una creatura che controlli viene inflitto danno letale nello stesso momento in cui guadagni punti vita, non riceverà un segnalino dall'abilità dell'Arcangelo di Thune in tempo per salvarsi.
- L'ultima abilità di Arcangelo di Thune si innesca solo una volta per ogni evento di guadagno di punti vita, indipendentemente da quanti punti vita sono stati guadagnati.
- Ogni creatura con legame vitale che infligge danno da combattimento costituisce un evento di guadagno di punti vita distinto. Ad esempio, se due creature con legame vitale che controlli infliggono danno da combattimento contemporaneamente, l'abilità si innescherà due volte. Tuttavia, se una singola creatura con legame vitale che controlli infligge danno da combattimento a più creature, giocatori e/o planeswalker contemporaneamente (ad esempio perché ha travolgere o perché è stata bloccata da più di una creatura), l'abilità si innescherà una sola volta.

- Se guadagni un ammontare di punti vita “per ogni” unità di qualcosa, guadagni quei punti vita come un unico evento e l’abilità si innesca solo una volta.
 - In una partita Two-Headed Giant, i punti vita guadagnati dal tuo compagno di squadra non faranno innescare l’abilità, anche se hanno fatto aumentare i punti vita della tua squadra.
-

Atto Conclusivo

{4} {B} {B}

Stregoneria

Scegli uno o più —

- Distruggi tutte le creature.
 - Distruggi tutti i planeswalker.
 - Distruggi tutte le battaglie.
 - Esilia tutti i cimiteri.
 - Ogni avversario perde tutti i segnalini.
- Se scegli più di un modo per l’Atto Conclusivo, compi le azioni nell’ordine scritto.
 - I segnalini che i giocatori potrebbero avere includono segnalini biglietto, segnalini energia, segnalini esperienza, segnalini radiazione e segnalini veleno.
-

Aurelia, la Condottiera

(Nome alternativo: *Monica, la Marvel*)

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

Creatura Leggendaria — Angelo

3/4

Volare, cautela, rapidità

Ogniqualvolta Monica attacca per la prima volta in ogni turno, STAPpa tutte le creature che controlli. Dopo questa fase, c’è una fase di combattimento addizionale.

- L’ultima abilità di Aurelia non ti fornisce fasi principali addizionali. Questo significa che passerai direttamente dalla sottofase di fine combattimento di una fase di combattimento alla sottofase di inizio combattimento della successiva.
-

Bestia Interiore

(Nome alternativo: *Destino di Grimm*)

{2} {G}

Istantaneo

Distruggi un permanente bersaglio. Il suo controllore crea una pedina creatura Bestia 3/3 verde.

- Se il permanente bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui la Bestia Interiore tenta di risolversi, la magia non si risolverà. Nessun giocatore crea una pedina Bestia. Se il bersaglio è legale, ma non viene distrutto (probabilmente perché ha indistruttibile), il suo controllore crea una pedina Bestia.
-

Capitan America, Primo Avenger
{R}{W}{U}
Creatura Leggendaria — Eroe Soldato Umano
4/4

Lancia... — {3}, Togli un Equipaggiamento da Capitan America: Infligge danni pari al valore di mana di quell'Equipaggiamento divisi a tua scelta tra uno, due o tre bersagli.

... Prendi — All'inizio del combattimento nel tuo turno, assegna fino a un Equipaggiamento bersaglio che controlli a Capitan America.

- Scegli i bersagli e come il danno verrà diviso mentre attivi la prima abilità di Capitan America. Ogni bersaglio scelto deve ricevere almeno 1 danno.
- Se alcuni dei bersagli della prima abilità di Capitan America diventano illegali, la divisione originale del danno si applica comunque, ma il danno che sarebbe stato inflitto ai bersagli illegali non viene inflitto.

Cogli l'Attimo
{3}{R}
Stregoneria
STAPpa una creatura bersaglio. Dopo questa fase principale, c'è una fase di combattimento addizionale seguita da una fase principale addizionale.
Flashback {2}{R}

- Cogli l'Attimo può bersagliare una creatura che è già STAPpata.
- Se la creatura bersaglio diventa un bersaglio illegale per Cogli l'Attimo, la magia non si risolve. Non ci sarà una fase di combattimento addizionale né una fase principale addizionale.
- Se in qualche modo lanci Cogli l'Attimo durante la fase principale di un avversario, quell'avversario attacca durante la fase di combattimento risultante, poiché è comunque il suo turno. Se in qualche modo la lanci non durante una fase principale, l'unica cosa che succede è che STAPpi la creatura bersaglio.
- “Flashback [costo]” significa “Puoi lanciare questa carta dal tuo cimitero se la magia risultante è una magia istantaneo o stregoneria 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 stia per lasciare la pila”.

Corno della Cupidigia
{3}
Artefatto
Ogniqualvolta un giocatore gioca una terra, quel giocatore pesca una carta.

- L'abilità del Corno della Cupidigia si innesca ogniqualvolta un giocatore gioca una terra usando l'azione speciale di giocare una terra. Le terre che entrano sotto il controllo di un giocatore a causa di effetti diversi dal compiere l'azione speciale di giocare una terra non faranno innescare l'abilità del Corno della Cupidigia.
-

Crescita Dilaniante

{G/W}{G/W}

Istantaneo

Distruungi un artefatto o incantesimo bersaglio, poi popola.

- Popolare significa scegliere una pedina creatura che controlli e creare una pedina che è una copia di quella pedina creatura.
- Popolare non bersaglia la pedina creatura che stai copiando. Scegli quella pedina creatura mentre effettui l'azione di popolare. Puoi scegliere qualsiasi pedina creatura che controlli. Se una magia o un'abilità ti fa creare una pedina creatura e poi ti impone di popolare, puoi scegliere di copiare la pedina che hai appena creato o di copiare un'altra pedina creatura che controlli.
- Se scegli di copiare una pedina creatura che è a sua volta una copia di un'altra creatura, la nuova pedina creatura copierà le caratteristiche di ciò che la pedina originale sta copiando.
- La nuova pedina creatura copia le caratteristiche della pedina originale come descritte dall'effetto che ha creato la pedina originale.
- La nuova pedina non copia se la pedina originale è TAPPata o STAPPata, se ha segnalini, Aure o Equipaggiamenti assegnati, né eventuali effetti non di copia che abbiano modificato la sua forza, la sua costituzione, il suo colore e così via.
- Eventuali abilità "entra" della pedina copiata si innescheranno quando la nuova pedina entra nel campo di battaglia. Funzionerà anche ogni abilità "mentre [questa creatura] entra" o "[questa creatura] entra con" della pedina copiata.
- Se non controlli alcuna pedina creatura quando popoli, non accadrà nulla.

Crescita Innaturale

{1}{G}{G}{G}{G}

Incantesimo

All'inizio di ogni combattimento, raddoppia la forza e la costituzione di ogni creatura che controlli fino alla fine del turno.

- Per raddoppiare la forza e la costituzione di una creatura, quella creatura prende +X/+Y, dove X è la forza di quella creatura e Y è la sua costituzione mentre si risolve l'abilità della Crescita Innaturale.

Difesa del Cuore

{3}{G}

Incantesimo

All'inizio del tuo mantenimento, se un avversario controlla tre o più creature, sacrifica questo incantesimo, passa in rassegna il tuo grimorio per trovare fino a due carte creatura, metti quelle carte sul campo di battaglia, poi rimescola.

- L'abilità della Difesa del Cuore verifica se un avversario controlla tre o più creature all'inizio del tuo mantenimento. Se per nessun avversario è così, l'abilità non si innesca. Se per un avversario è così, l'abilità effettuerà di nuovo la verifica mentre tenta di risolversi. Se nessuno dei tuoi avversari controlla tre o più creature in quel momento, l'abilità non avrà alcun effetto. L'avversario che controlla tre o più creature

mentre si risolve l'abilità non deve necessariamente essere lo stesso avversario che controllava tre o più creature mentre l'abilità si è innescata.

- Se la Difesa del Cuore lascia il campo di battaglia mentre la sua abilità innescata è in pila, l'abilità si risolverà comunque come di consueto.

Distorsione Caotica

{2} {R}

Istantaneo

Il proprietario di un permanente bersaglio lo rimescola nel suo grimorio, poi rivela la prima carta del suo grimorio. Se è una carta permanente, la mette sul campo di battaglia.

- Il proprietario di una pedina è il giocatore sotto il cui controllo è stata messa sul campo di battaglia. Se una pedina viene rimescolata nel grimorio di un giocatore in questo modo, quel giocatore rimescola prima di rivelare la prima carta di quel grimorio.
- Se il permanente è un bersaglio illegale quando la Distorsione Caotica tenta di risolversi, non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Nessun grimorio verrà rimescolato e nessuna carta verrà rivelata.
- Una carta permanente è una carta con uno o più dei seguenti tipi di carta: artefatto, battaglia, creatura, incantesimo, planeswalker o terra.
- Se la carta rivelata è una carta permanente, ma non può entrare (magari perché è un'Aura che non ha nulla da incantare), rimane in cima a quel grimorio.
- Se la carta rivelata non è una carta permanente, rimane in cima a quel grimorio.

Effimerare

{W}

Istantaneo

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

Ripresa

- “Ripresa” significa “Se questa magia è stata lanciata dalla tua mano, invece di metterla nel tuo cimitero mentre si risolve, esiliala e, all’inizio del tuo prossimo mantenimento, puoi lanciare questa carta dall’esilio senza pagare il suo costo di mana”.
- Dopo che la creatura esiliata è tornata sul campo di battaglia, viene considerata un nuovo oggetto senza alcun legame con l’oggetto che era in precedenza. 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.
- Lanciare di nuovo la carta a causa dell'abilità innescata ritardata di ripresa è facoltativo. Se scegli di non lanciare la carta o se non puoi farlo (ad esempio perché non ci sono bersagli legali disponibili), la carta rimarrà esiliata. Non avrai un'altra possibilità di lanciarla in un turno successivo. Se invece la lanci, la carta viene messa nel cimitero del suo proprietario come di consueto quando si risolve.

- Se una magia con ripresa che hai lanciato dalla tua mano viene neutralizzata o non si risolve (probabilmente perché i suoi bersagli sono diventati illegali), non avverrà alcuno dei suoi effetti, incluso ripresa. La magia verrà messa nel cimitero del suo proprietario e non potrai rilanciarla di nuovo nel tuo prossimo turno.

Evento di Estinzione

{3} {B}

Stregoneria

Scegli pari o dispari. Esilia ogni creatura con valore di mana del tipo scelto.

- Scegli pari o dispari mentre l'Evento di Estinzione si risolve. I giocatori non possono compiere azioni tra il momento in cui effettui quella scelta e quello in cui alcune creature si estinguono.
- 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.
- Il valore di mana di una pedina che non è una copia di un altro oggetto è 0. Una pedina che è una copia di un altro oggetto ha lo stesso costo di mana (e dunque lo stesso valore di mana) di quell'oggetto.

Fanciulla del Massacro

(Nome alternativo: *Elektra, Assassina Letale*)

{3} {B} {B}

Creatura Leggendaria — Assassino Umano

4/4

Minacciare

Quando Elektra entra, ogni altra creatura prende -1/-1 fino alla fine del turno. Ogniqualvolta una creatura muore in questo turno, ogni creatura diversa da Elektra prende -1/-1 fino alla fine del turno.

- L'ultima abilità della Fanciulla del Massacro e la sua abilità innescata ritardata influenzano solo le creature che si trovano sul campo di battaglia nel momento in cui quelle abilità si risolvono. Le creature che entrano nel campo di battaglia o diventano creature più avanti nel turno non prenderanno -1/-1 a meno che l'abilità innescata ritardata non si inneschi e si risolva di nuovo in un secondo momento.
 - Una volta che l'ultima abilità della Fanciulla del Massacro si è innescata, è irrilevante se la Fanciulla del Massacro rimanga o meno sul campo di battaglia. L'abilità innescata ritardata verrà creata mentre l'abilità "entra" si risolve.
 - Le creature che muoiono mentre l'abilità innescata della Fanciulla del Massacro è ancora in pila non faranno innescare la sua abilità innescata ritardata, poiché quell'abilità non è ancora stata creata.
 - Una creatura con costituzione 0 non muore immediatamente, ma muore la prossima volta che un giocatore sta per ricevere la priorità. Questo significa che qualsiasi creatura la cui costituzione diventi 0 mentre l'ultima abilità della Fanciulla del Massacro si risolve rimarrà sul campo di battaglia fino a subito dopo che l'abilità innescata ritardata è stata creata.
 - Se più di una creatura muore contemporaneamente, l'abilità innescata ritardata della Fanciulla del Massacro si innesca altrettante volte.
-

Fino alla Morte

{R}{W}

Istantaneo

Distruggi tutte le creature bloccanti e tutte le creature bloccate.

- Una “creatura bloccante” è una creatura che è stata dichiarata come bloccante in questo combattimento o che è stata messa sul campo di battaglia bloccante in questo combattimento. A meno che quella creatura non lasci il combattimento, continua a essere una creatura bloccante fino alla sottofase di fine combattimento, anche se le creature che stava bloccando non sono più sul campo di battaglia o in qualche modo hanno lasciato il combattimento.
 - Una “creatura bloccata” è una creatura attaccante che è stata bloccata da una creatura in questo combattimento o che è diventata bloccata come risultato di una magia o abilità in questo combattimento. A meno che la creatura attaccante non lasci il combattimento, continua a essere una creatura bloccata fino alla sottofase di fine combattimento, anche se le creature che l’hanno bloccata non sono più sul campo di battaglia o in qualche modo hanno lasciato il combattimento.
 - Le creature attaccanti che non sono state bloccate non sono influenzate da Fino alla Morte.
 - Se Fino alla Morte viene lanciata prima che vengano dichiarate le creature bloccanti o dopo che il combattimento è terminato, non farà nulla.
-

Fuga nelle Terre Selvagge

{3}{R}{G}

Stregoneria

Esilia le prime cinque carte del tuo grimorio. Puoi giocare le carte esiliate in questo modo fino alla fine del tuo prossimo turno.

Puoi giocare una terra addizionale in questo turno.

- La terra addizionale che giochi non deve necessariamente essere scelta tra le carte esiliate.
 - La Fuga nelle Terre Selvagge non cambia il momento in cui puoi giocare le carte esiliate. Ad esempio, se esili una carta stregoneria, puoi lanciarla solo nella tua fase principale quando la pila è vuota. Se esili una carta terra, puoi giocarla solo durante la tua fase principale e solo se hai ancora la possibilità di giocare terre.
 - Lanciare una carta esiliata fa sì che essa lasci l’esilio. Non puoi lanciarla più volte.
 - Se non giochi una carta esiliata in questo modo, rimane in esilio.
-

Furia Mostruosa

{R}

Istantaneo

Una creatura bersaglio prende +2/+0 fino alla fine del turno. Crea una pedina Ruolo Mostro assegnata ad essa.

- Una pedina Ruolo Mostro è una pedina incantesimo Aura Ruolo incolore chiamata Mostro con incanta creatura e “La creatura incantata prende +1/+1 e ha travolgere”.
- I Ruoli sono pedine incantesimo incolori. Ognuna ha i sottotipi Aura e Ruolo e l’abilità incanta creatura.

- Se un permanente ha più di un Ruolo assegnato e controllato dallo stesso giocatore, ognuno di quei Ruoli, tranne quello più recente in ordine cronologico, viene messo nel cimitero del suo proprietario. Questa è un'azione di stato.
- Se due o più Ruoli controllati dallo stesso giocatore vengono assegnati a un permanente nello stesso momento (magari a causa di un effetto come quello della Stagione del Raddoppio), quel giocatore sceglie quale tenere e quali vengono messi nei cimiteri dei rispettivi proprietari.
- A un permanente possono essere assegnati più Ruoli se ognuno è controllato da un giocatore diverso.
- Alcune magie e abilità che creano pedine Ruolo richiedono bersagli. Se ogni bersaglio scelto è un bersaglio illegale mentre quella magia o abilità tenta di risolversi, non si risolverà. La pedina Ruolo non verrà creata.
- In alcuni rari casi, una magia o abilità potrebbe tentare di creare una pedina Ruolo che incanta un permanente che non può legalmente incantare (a causa di un'abilità come protezione dagli incantesimi). In questi casi, la pedina Ruolo non viene creata.

Intervento Eroico

{1} {G}

Istantaneo

I permanenti che controlli hanno anti-malocchio e indistruttibile fino alla fine del turno.

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

Inversione di Narset

(Nome alternativo: Deviazione della Pantera Nera)

{U} {U}

Istantaneo

Copia una magia istantaneo o stregoneria bersaglio, poi falla tornare in mano al suo proprietario. Puoi scegliere nuovi bersagli per la copia.

- L'Inversione di Narset può copiare qualsiasi magia istantaneo o stregoneria, non soltanto una con dei bersagli.
- La copia viene creata in pila, quindi non viene "lanciata". Le abilità che si innescano quando un giocatore lancia una magia non si innescheranno.
- La copia avrà gli stessi bersagli della magia che sta copiando, a meno che tu non ne scelga altri. Puoi cambiare un qualsiasi numero di bersagli, anche tutti o nessuno di essi. Se non puoi scegliere un nuovo bersaglio legale al posto di un bersaglio, quest'ultimo non potrà essere cambiato (anche se il bersaglio attuale è illegale).
- Se la magia copiata è modale (cioè, dice "Scegli uno —" o simile), la copia avrà lo stesso modo. Non è possibile scegliere un altro modo.
- Se la magia copiata ha una X il cui valore è stato determinato mentre è stata lanciata (come il Finale di Promessa), la copia ha lo stesso valore di X.

- Se la magia infligge danno diviso al momento del lancio, la divisione non può essere modificata, ma è comunque possibile cambiare i bersagli a cui viene inflitto il danno. Lo stesso vale per le magie che distribuiscono segnalini.
- Il controllore di una copia non può scegliere di pagare costi alternativi o addizionali per la copia. Tuttavia, gli effetti basati sui costi addizionali o alternativi pagati per la magia originale saranno copiati come se gli stessi costi fossero stati pagati per la copia.
- Se copi una magia, tu controlli la copia. L’Inversione di Narsset e la copia si risolvono prima di quando si sarebbe risolta la magia originale.
- Se una magia torna in mano al suo proprietario, viene rimossa dalla pila, quindi non si risolverà. La magia non viene neutralizzata; semplicemente non esiste più. Questo effetto funziona anche su una magia che non può essere neutralizzata.
- Se una copia di una magia torna in mano al suo proprietario, viene spostata lì, poi smetterà di esistere come azione di stato.

Iron Man, Titano dell’Innovazione

{3} {U} {R}

Creatura Artefatto Leggendaria — Eroe Umano

4/4

Volare, rapidità

Industriale Geniale — Ogniqualvolta Iron Man attacca, crea una pedina Tesoro, poi puoi sacrificare un artefatto non creatura. Se lo fai, passa in rassegna il tuo grimorio per una carta artefatto con valore di mana pari a 1 più il valore di mana dell’artefatto sacrificato, mettila sul campo di battaglia TAPpata, poi rimescola.

- Se un artefatto sul campo di battaglia o una carta artefatto nel tuo grimorio ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0 ai fini della determinazione del suo valore di mana.

Liberazione Ardente

{3} {R} {R} {R}

Incantesimo

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

- Se più effetti di sostituzione o prevenzione tentano di modificare il danno che sta per essere inflitto a un giocatore o a un permanente, il giocatore o il controllore del permanente sceglie l’ordine in cui vengono applicati.

Luce della Promessa

{2} {W}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura

La creatura incantata ha “Ogniqualvolta guadagni punti vita, metti su questa creatura altrettanti segnalini +1/+1”.

- Se alla creatura incantata viene inflitto danno letale nello stesso istante in cui tu guadagni punti vita, non riceverà un segnalino dalla sua abilità in tempo per salvarsi.
- L'abilità fornita si innesca solo una volta per ogni evento di guadagno di punti vita, indipendentemente da quanti punti vita sono stati guadagnati.
- Ogni creatura con legame vitale che infligge danno da combattimento costituisce un evento di guadagno di punti vita distinto. Ad esempio, se due creature con legame vitale che controlla infliggono danno da combattimento contemporaneamente, l'abilità si innescherà due volte. Tuttavia, se una singola creatura con legame vitale che controlla infligge danno da combattimento a più creature, giocatori e/o planeswalker contemporaneamente (ad esempio perché ha travolgere o perché è stata bloccata da più di una creatura), l'abilità si innescherà una sola volta.
- Se guadagni un ammontare di punti vita "per ogni" unità di qualcosa, guadagni quei punti vita come un unico evento e l'abilità si innesca solo una volta.
- In una partita Two-Headed Giant, i punti vita guadagnati dal tuo compagno di squadra non faranno innescare l'abilità, anche se hanno fatto aumentare i punti vita della tua squadra.

Messaggera dei Mari
 {1} {U} {U}
 Creatura — Mago Tritone
 2/2
 Le terre non base sono Isole.

- Se una terra non base ha un'abilità che si innesca "quando" entra, perderà quell'abilità prima che possa innescarsi.
- Se una terra non base ha un'abilità che la fa entrare TAPpata, perderà quell'abilità prima che possa applicarsi. Lo stesso vale anche per qualsiasi altra abilità che modifica come una terra entra o che si applica "mentre" entra, come quella di Vesuva o della Grotta delle Anime.
- Le terre non base perdono qualsiasi altro tipo di terra e abilità che avevano. Guadagnano il tipo di terra Isola e l'abilità "{T}: Aggiungi {U}".
- La Messaggera dei Mari non influenza nomi o supertipi. Non trasformerà una terra in una terra base né rimuoverà il supertipo leggendario da una terra leggendaria e le terre non si chiameranno "Isola".
- Se la Messaggera dei Mari perde le sue abilità, continua a trasformare le terre non base in Isole. Questo perché gli effetti che cambiano i sottotipi vengono applicati prima di considerare gli effetti che rimuovono abilità, indipendentemente dall'ordine in cui quegli effetti hanno avuto inizio.

Missione di Ricognizione
 {2} {U} {U}
 Incantesimo
 Ogniqualvolta una creatura che controlla infligge danno da combattimento a un giocatore, puoi pescare una carta.
 Ciclo {2}

- L'abilità innescata della Missione di Ricognizione si innesca per ogni creatura sotto il tuo controllo che infligge danno da combattimento a un giocatore. Puoi pescare una carta ogni volta che l'abilità si risolve, a prescindere dal danno inflitto.

Mostra e Dimostra

{2}{U}

Stregoneria

Ogni giocatore può mettere sul campo di battaglia una carta artefatto, creatura, incantesimo o terra dalla propria mano.

- Il giocatore di turno sceglie una carta artefatto, creatura, incantesimo o terra nella propria mano senza rivelarla, poi ogni altro giocatore in ordine di turno fa lo stesso. Poi tutte le carte scelte vengono messe sul campo di battaglia nello stesso momento.

Nessuna Pietà

{2}{B}{B}

Incantesimo

Ogniqualevolta una creatura ti infligge danno, distruggila.

- L'abilità di Nessuna Pietà si innesca ogniqualevolta una qualsiasi creatura, incluse le creature che controlli, ti infligge danno, non solo danno da combattimento.

Non Muoverti

{3}{W}{W}

Stregoneria

Distruggi tutte le creature TAPpate. Fino al tuo prossimo turno, ogniqualevolta una creatura viene TAPpata, distruggila.

- Non Muoverti non influenzerà una creatura che entra nel campo di battaglia TAPpata.

Pantera Nera, Re di Wakanda

{G}{W}

Creatura Legendaria — Eroe Nobile Umano

2/2

Attacco improvviso

Ispezionare il Regno — Ogniqualevolta Pantera Nera o un'altra creatura che controlli entra, metti un segnalino +1/+1 su una terra bersaglio che controlli.

Estrarre Vibranio — {3}: Sposta tutti i segnalini +1/+1 da una terra bersaglio che controlli a una creatura bersaglio. Se uno o più segnalini +1/+1 vengono spostati in questo modo, guadagni altrettanti punti vita e peschi una carta.

- Per spostare segnalini da un permanente a un altro, i segnalini vengono rimossi dal primo permanente e messi sul secondo. Verranno applicate le abilità che considerano la rimozione o la collocazione di un segnalino su un permanente.
- Se uno dei due bersagli è illegale mentre l'ultima abilità di Pantera Nera si risolve, non vengono rimossi né messi segnalini.

- In alcuni casi insoliti, verranno messi sulla creatura bersaglio più segnalini +1/+1 di quanti ne siano stati rimossi dalla terra (per esempio a causa di un effetto come quello creato da Vigore Primordiale). In quei casi, l'ammontare di punti vita che guadagni è pari al numero di segnalini +1/+1 rimossi dalla terra.
- Non puoi spostare segnalini da un permanente a se stesso. Scegliere una terra creatura come entrambi i bersagli dell'ultima abilità di Pantera Nera non avrà alcun effetto. Non guadagnerai punti vita né pescherai una carta, indipendentemente da quanti segnalini +1/+1 la terra creatura possa avere.

Produzione Meccanizzata

{2} {U} {U}

Incantesimo — Aura

Incanta artefatto che controlli

All'inizio del tuo mantenimento, crea una pedina che è una copia dell'artefatto incantato. Poi, se controlli otto o più artefatti che condividono lo stesso nome, vinci la partita.

- Eventuali abilità che si innescano quando viene creata la pedina non si risolveranno finché l'abilità innescata della Produzione Meccanizzata non ha finito interamente di risolversi e di effettuare la verifica degli otto artefatti con lo stesso nome.
- Gli otto artefatti con lo stesso nome non devono necessariamente avere lo stesso nome dell'artefatto incantato. Per esempio, vinci la partita se controlli otto pedine creatura artefatto Tottero mentre l'abilità della Produzione Meccanizzata si risolve, anche se la Produzione Meccanizzata non è assegnata a un Tottero.
- Tutti e otto i permanenti che condividono un nome devono essere artefatti. Se controlli solo sette artefatti con lo stesso nome e un permanente non artefatto con quello stesso nome, non vincerai la partita.
- Se controlli otto o più artefatti che condividono un nome mentre controlli la Produzione Meccanizzata, non vincerai ancora la partita. Vincerai la partita mentre risolvi la sua abilità innescata durante il tuo mantenimento.
- La pedina copia esattamente ciò che è stampato sull'artefatto originale e nulla di più (a meno che quell'artefatto non stia copiando qualcos'altro o sia una pedina; vedi sotto). Non copia se quell'artefatto è TAPPato o STAPPato, se ha dei segnalini o Aure assegnate, né eventuali effetti non di copia che abbiano modificato i suoi tipi, il suo colore e così via.
- Se l'artefatto copiato ha {X} nel costo di mana, X è considerato 0.
- Se l'artefatto copiato sta copiando qualcos'altro (per esempio, se l'artefatto copiato è un Acciaio da Scolpire), la pedina entra nel campo di battaglia come ciò che l'artefatto ha copiato.
- Se l'artefatto copiato è una pedina, la pedina creata copia le caratteristiche originali di quella pedina come descritte dall'effetto che l'ha creata.
- Eventuali abilità "entra" dell'artefatto copiato si innescheranno quando la pedina artefatto entra nel campo di battaglia. La pedina artefatto ha anche eventuali abilità "entra con" o "mentre entra" che l'artefatto copiato ha.
- Se la Produzione Meccanizzata e l'artefatto incantato lasciano il campo di battaglia simultaneamente in risposta all'abilità innescata, allora l'effetto crea una pedina che è una copia dell'artefatto com'era quando ha lasciato il campo di battaglia.
- Se solo l'artefatto incantato lascia il campo di battaglia in risposta all'abilità innescata della Produzione Meccanizzata, la Produzione Meccanizzata viene messa nel cimitero del suo proprietario come azione di

stato senza alcun artefatto incantato. L'abilità innescata non crea alcuna pedina, ma puoi comunque vincere la partita se controlli abbastanza artefatti con lo stesso nome.

Protezione di Teferi

(Nome alternativo: *Protezione di T'Challa*)

{2} {W}

Istantaneo

Fino al tuo prossimo turno, i tuoi punti vita non possono cambiare e hai protezione da tutto. Tutti i permanenti che controlli scompaiono.

Esilia la Protezione di T'Challa.

- Le regole seguenti sono relative alla parola chiave “protezione da”:
 - Se un giocatore ha protezione da tutto, significa tre cose: (1) Tutto il danno che verrebbe inflitto a quel giocatore viene prevenuto. (2) Le Aure non possono essere assegnate a quel giocatore. (3) Quel giocatore non può essere bersaglio di magie o abilità.
 - Nient'altro al di là degli eventi specificati viene prevenuto o è illegale. Un effetto che non bersaglia te può comunque farti scartare delle carte, ad esempio. Le creature possono comunque attaccarti mentre hai protezione da tutto, anche se il danno da combattimento che ti infliggerebbero sarà prevenuto.
 - Guadagnare protezione da tutto farà in modo che una magia o un'abilità in pila che ti bersaglia abbia un bersaglio illegale. Mentre una magia o abilità tenta di risolversi, se tutti i suoi bersagli sono illegali, quella magia o abilità non si risolve e non avviene alcuno dei suoi effetti, inclusi quelli non collegati al bersaglio. Se almeno un bersaglio è comunque legale, la magia o abilità genera quanti più effetti possibile sui bersagli legali rimanenti e i suoi altri effetti avvengono comunque.
- Le regole seguenti sono relative ai tuoi punti vita che non possono cambiare:
 - Le magie e le abilità che di norma ti farebbero guadagnare o perdere punti vita si risolveranno comunque mentre i tuoi punti vita non possono cambiare, ma la parte di guadagno o perdita di punti vita non avrà alcun effetto.
 - La protezione da tutto in genere previene i danni che ti verrebbero inflitti, ma alcuni danni non possono essere prevenuti. In questo caso, poiché anche i tuoi punti vita non possono cambiare, quel danno avrà comunque tutti gli altri effetti (ad esempio gli effetti di legame vitale o infettare) che potrebbe avere a parte causarti la perdita di punti vita, e le abilità innescate e gli effetti considerano che è stato inflitto danno anche se i tuoi punti vita non sono cambiati.
 - Non puoi pagare un costo che richiede il pagamento di alcun ammontare di punti vita che non sia 0 punti vita.
 - Se un costo include il guadagno di punti vita da parte tua (come il costo alternativo della carta Corroborare di un avversario), non potrà essere pagato.
 - Gli effetti che sostituirebbero il tuo guadagno di punti vita con un altro evento non potranno essere applicati, poiché per te è impossibile guadagnare punti vita. Lo stesso vale per gli effetti che sostituirebbero la tua perdita di punti vita con un altro evento.
 - Gli effetti che sostituiscono a un evento il tuo guadagno di punti vita (come l'effetto delle Parole di Adorazione) o la tua perdita di punti vita verranno applicati e non sostituiranno l'evento con nulla.

- Se un effetto cerca di farti impostare i tuoi punti vita su un determinato numero diverso dai tuoi punti vita attuali, quella parte dell'effetto non farà niente.
 - Se un effetto cerca di farti scambiare i punti vita con un altro giocatore, lo scambio non avverrà. Non cambiano i punti vita di nessuno dei due giocatori.
 - Le regole seguenti sono relative alla parola chiave “scompare”:
 - Mentre un permanente è scomparso, viene trattato come se non esistesse. Non può essere bersaglio di magie o abilità, le sue abilità statiche non hanno alcun effetto sul gioco, le sue abilità innescate non possono innescarsi, non può attaccare né bloccare e così via.
 - La scomparsa non fa innescare alcuna abilità “lascia-il-campo”. Analogamente, l'apparizione non farà innescare alcuna abilità “entra”.
 - Qualsiasi effetto one-shot con la clausola “finché [questo permanente] non lascia il campo di battaglia”, ad esempio quello della Luce Esiliatrice, non avverrà quando un permanente scompare.
 - Eventuali effetti continui con una durata di tipo “fintanto che”, ad esempio quello di Mathas, Cercatore di Demoni, ignorano gli oggetti scomparsi. Tutti gli effetti di questo tipo termineranno se le relative condizioni non sono più soddisfatte dopo aver ignorato gli oggetti scomparsi.
 - Tutte le Aure e gli Equipaggiamenti che scompaiono mentre sono assegnati a un permanente che sta scomparendo appaiono con quel permanente e restano comunque assegnati ad esso.
 - Tutte le Aure e gli Equipaggiamenti che controlli assegnati a un permanente che non stanno scomparendo appaiono con quel permanente se possono comunque restare assegnati ad esso. In caso contrario, appaiono non assegnati. Un'Aura che appare non assegnata verrà messa nel cimitero del suo proprietario come azione di stato. Lo stesso vale per le Aure assegnate ai giocatori.
 - I permanenti che scompaiono con dei segnalini appaiono con gli stessi segnalini.
 - Le scelte effettuate per i permanenti mentre entravano nel campo di battaglia vengono ricordate quando appaiono.
 - Se una pedina scompare, apparirà non appena inizia la tua prossima sottofase di STAP. Questa è una variazione al precedente regolamento.
 - Un permanente che scompare fa in modo che una magia o un'abilità in pila che bersaglia quel permanente abbia un bersaglio illegale. Mentre una magia o abilità tenta di risolversi, se tutti i suoi bersagli sono illegali, quella magia o abilità non si risolve e non avviene alcuno dei suoi effetti, inclusi quelli non collegati al bersaglio. Se almeno un bersaglio è comunque legale, la magia o abilità genera quanti più effetti possibile sui bersagli legali rimanenti e i suoi altri effetti avvengono comunque.
 - Se la tua sottofase di STAP viene in qualche modo saltata mentre inizia il tuo prossimo turno, i tuoi permanenti scomparsi non appariranno fino a quando non si verifica effettivamente la tua prossima sottofase di STAP, ma non avrai più protezione da tutto e i tuoi punti vita potranno cambiare di nuovo.
 - Tutte le creature che appaiono sotto il tuo controllo non appena inizia la tua prossima sottofase di STAP potranno attaccare e pagare un costo di {T} in quel turno.
 - Se prendi il controllo di un permanente di un altro giocatore che in seguito scompare e la durata dell'effetto di cambio di controllo termina prima che il permanente appaia, quel permanente appare sotto il controllo dell'altro giocatore non appena inizia la tua prossima sottofase di STAP. Se lasci la partita prima della tua prossima sottofase di STAP, appare non appena inizia la successiva sottofase di STAP dopo che il tuo turno sarebbe dovuto iniziare.
-

Rancore

{G}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura

La creatura incantata prende +2/+0 e ha travolgere.

Quando quest'Aura viene messa in un cimitero dal

campo di battaglia, falla tornare in mano al suo

proprietario.

- Se la creatura che il Rancore dovrebbe incantare è un bersaglio illegale nel momento in cui la magia tenta di risolversi, non si risolve. Non entrerà nel campo di battaglia, quindi non verrà messa in un cimitero dal campo di battaglia e la sua abilità non si innescherà.

Rientrare nei Ranghi

{X}{W}{W}

Stregoneria

Convocazione

Rimetti sul campo di battaglia X carte creatura bersaglio

con valore di mana pari o inferiore a 2 dal tuo cimitero.

- “Convocazione” significa “Per ogni mana colorato nel costo totale di questa magia, puoi TAPpare una creatura STAPPata di quel colore che controlli invece di pagare quel mana. Per ogni mana generico nel costo totale di questa magia, puoi TAPpare una creatura STAPPata che controlli invece di pagare quel mana”.
- Quando usi convocazione per lanciare una magia con {X} nel costo di mana, per prima cosa scegli il valore di X. Il valore scelto, più eventuali aumenti o diminuzioni di costo, determina il costo totale della magia. Poi puoi TAPpare creature che controlli per contribuire a pagare quel costo. Ad esempio, se lanci Rientrare nei Ranghi e hai scelto 3 come valore di X, il costo totale è {3}{W}{W}. Se TAPpi una creatura bianca e due creature rosse, dovrai pagare {1}{W}.

Scavare nel Tempo

{6}{U}{U}

Istantaneo

Esumare

Guarda le prime sette carte del tuo grimorio. Aggiungi

due di quelle carte alla tua mano e metti le altre in fondo

al tuo grimorio in qualsiasi ordine.

- “Esumare” significa “Per ogni mana generico nel costo totale di questa magia, puoi esiliare una carta dal tuo cimitero invece di pagare quel mana”.
 - Esumare non cambia il costo di mana o il valore di mana di una magia. Ad esempio, il valore di mana di Scavare nel Tempo è 8 anche se hai esiliato tre carte per lanciarla.
 - Puoi esiliare carte per pagare solo il mana generico e non puoi esiliare più carte del requisito di mana generico di una magia con esumare. Ad esempio, non puoi esiliare più di sei carte dal tuo cimitero per lanciare Scavare nel Tempo, a meno che un effetto non ne abbia aumentato il costo.
 - Poiché esumare non è un costo alternativo, può essere utilizzata in combinazione con costi alternativi, ad esempio flashback. Può anche essere usata per pagare costi addizionali che includono mana generico.
-

Scontro Finale

{W}

Istantaneo

Frenesia

+ {1} — Tutte le creature perdono tutte le abilità fino alla fine del turno.

+ {1} — Scegli una creatura che controlli. Ha indistruttibile fino alla fine del turno.

+ {3}{W}{W} — Distruggi tutte le creature.

- Frenesia significa “Scegli uno o più modi. Come costo addizionale per lanciare questa magia, paga i costi associati a quei modi”.
- Ogni costo addizionale e il modo associato nel riquadro di testo sono preceduti da un indicatore +. Questi simboli non influiscono sulle regole e servono solo a ricordare ai giocatori che i costi elencati sono costi addizionali.
- Devi scegliere almeno uno dei modi elencati e pagare il costo addizionale associato per poter lanciare una magia con frenesia.
- Scegli i modi mentre lanci la magia con frenesia. Dopo che i modi sono stati scelti, non possono essere cambiati.
- Indipendentemente da quali modi scegli, segui sempre le istruzioni nell’ordine in cui sono scritte.
- Non puoi scegliere lo stesso modo più di una volta.
- Il valore di mana di una magia con frenesia è determinato solo dal suo costo di mana (nell’angolo in alto a destra della carta). Non ha importanza quali modi scegli o quali costi addizionali paghi, compresi eventuali costi addizionali imposti da altri effetti.
- Nessun giocatore può lanciare magie o attivare abilità tra un modo e l’altro di una magia che si sta risolvendo. Eventuali abilità innescate verranno messe in pila dopo che la magia avrà terminato di risolversi.
- Se una magia con frenesia viene copiata, l’effetto che crea la copia può permetterti di scegliere nuovi bersagli. Non puoi scegliere nuovi modi.
- Se un effetto ti permette di lanciare una magia con frenesia “senza pagare il suo costo di mana”, devi comunque scegliere almeno un modo e pagare i relativi costi addizionali.

Sentiero dell’Esilio

{W}

Istantaneo

Esilia una creatura bersaglio. Il suo controllore può passare in rassegna il proprio grimorio per una carta terra base, mettere quella carta sul campo di battaglia TAPPata, poi rimescolare.

- Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui il Sentiero dell’Esilio tenta di risolversi, la magia non si risolverà. Il controllore della creatura non passerà in rassegna il suo grimorio per una carta terra base.
- Il controllore della creatura esiliata non è tenuto a passare in rassegna il suo grimorio per una terra base. Se quel giocatore non lo fa, non rimescolerà il suo grimorio.

Sintetizzatore del Simulacro

{2} {U}

Artefatto

Quando questo artefatto entra, profetizza 2.

Ogniqualvolta un altro artefatto che controlli con valore di mana pari o superiore a 3 entra, crea una pedina creatura artefatto Costrutto 0/0 incolore con “Questa pedina prende +1/+1 per ogni artefatto che controlli.”

- Se il costo di mana di un artefatto sul campo di battaglia comprende {X}, X viene considerato 0 ai fini della determinazione del suo valore di mana.
- L’abilità della pedina Costrutto creata dall’ultima abilità del Sintetizzatore del Simulacro conta il Costrutto stesso, che quindi sarà almeno 1/1.

Solcavuoto Dauthi

(Nome alternativo: *Infiltrata Crea Vedove*)

{B} {B}

Creatura — Farabutto Dauthi

3/2

Ombra

Se una carta sta per essere messa nel cimitero di un avversario da qualsiasi zona, invece esilia con un segnalino vuoto su di essa.

{T}, Sacrifica questa creatura: Scegli una carta esiliata posseduta da un avversario con un segnalino vuoto. Puoi giocarla in questo turno senza pagare il suo costo di mana.

- Una creatura con ombra non può essere bloccata da creature senza ombra e una creatura senza ombra non può essere bloccata da creature con ombra.
- Se una creatura attaccante ha diverse abilità di evasione, come ombra e volare, una creatura può bloccarla solo se quella creatura soddisfa tutte le abilità di evasione appropriate.
- Se il tuo avversario scarta una carta mentre controlli il Solcavuoto Dauthi, le abilità che funzionano quando viene scartata quella carta funzionano comunque, anche se quella carta non raggiunge mai il cimitero di quel giocatore. Inoltre, le magie o le abilità che verificano le caratteristiche della carta scartata possono trovare quella carta in esilio.
- Mentre il Solcavuoto Dauthi è sul campo di battaglia, le creature non pedina possedute dai tuoi avversari non moriranno. Verranno invece esiliate. Le abilità che si innescherebbero quando quelle creature muoiono non si innescheranno.
- Le pedine muoiono comunque mentre il Solcavuoto Dauthi è sul campo di battaglia.
- Se una carta ha {X} nel costo di mana, devi scegliere 0 come valore di X quando la lanci senza pagare il suo costo di mana.
- Giocare una carta con l’ultima abilità del Solcavuoto Dauthi è comunque soggetto alle normali restrizioni temporali.

- Se lanci una carta in questo modo, non puoi lanciarla per nessun altro costo alternativo, ma puoi pagare i costi addizionali, come i costi di potenziamento. Se la magia richiede un costo addizionale, devi pagarlo.
-

Spada di Fuoco e Ghiaccio

(Nome alternativo: *Scudo Patriottico*)

{3}

Artefatto — Equipaggiamento

La creatura equipaggiata prende +2/+2 e ha protezione dal rosso e dal blu.

Ogniqualevolta la creatura equipaggiata infligge danno da combattimento a un giocatore, questo Equipaggiamento infligge 2 danni a un qualsiasi bersaglio e tu peschi una carta.

Equipaggiare {2}

- Se il bersaglio scelto è un bersaglio illegale nel momento in cui l'abilità innescata tenta di risolversi, l'abilità non si risolverà. Non pescherai alcuna carta.
-

Tempesta, Forza della Natura

{1}{G}{U}{R}

Creatura Leggendaria — Eroe Mutante

3/4

Volare, cautela

Tempesta Incessante — Ogniqualevolta Tempesta infligge danno da combattimento a un giocatore, la prossima magia istantaneo o stregoneria che lanci in questo turno ha tempesta.

- “Tempesta” significa “Quando lanci questa magia, copiala per ogni altra magia che è stata lanciata prima in questo turno. Se la magia ha dei bersagli, puoi scegliere nuovi bersagli per un numero qualsiasi delle copie”.
 - Le copie di una magia con tempesta create dalla sua abilità tempesta vengono messe direttamente in pila. Non vengono lanciate e non verranno considerate da altre magie con tempesta lanciate più avanti nel turno.
 - Le magie lanciate da zone diverse dalla mano di un giocatore e le magie che sono state neutralizzate o che non si sono risolte vengono considerate dall'abilità tempesta.
 - Una copia di una magia può essere neutralizzata come qualsiasi altra magia, ma deve essere neutralizzata separatamente. Neutralizzare una magia con tempesta non influenza le copie.
 - L'abilità innescata che crea le copie può essere essa stessa neutralizzata da qualsiasi cosa in grado di neutralizzare un'abilità innescata. Se viene neutralizzata, non verrà messa alcuna copia in pila.
-

Tirannosauro Famelico

{4} {R} {G}

Creatura — Dinosaurio

6/6

Divorare 3

Ogniqualevolta questa creatura attacca, infligge danno pari alla sua forza a fino a un'altra creatura bersaglio. Il danno in eccesso viene invece inflitto al controllore di quella creatura.

- Il Tirannosauro Famelico non può divorare creature che entrano nel campo di battaglia contemporaneamente ad esso.
- Il danno in eccesso viene calcolato in modo simile a travolgere. Considera prima l'ammontare dei danni che vengono inflitti alla creatura e poi determina cosa è letale. Di solito, si tratta della costituzione della creatura meno il danno già presente su di essa, ignorando qualsiasi effetto di sostituzione o di prevenzione che modifichi tale danno. Ignora anche se la creatura non verrà effettivamente distrutta da questo danno, magari perché è indistruttibile.
- Dopo che hai determinato l'ammontare del danno in eccesso, il Tirannosauro Famelico infligge danno contemporaneamente alla creatura bersaglio e al suo controllore. Tale danno può essere modificato da effetti di sostituzione o di prevenzione.

Tre Passi Avanti

{U}

Istantaneo

Frenesia

+ {1} {U} — Neutralizza una magia bersaglio.

+ {3} — Crea una pedina che è una copia di un artefatto o creatura bersaglio che controlli.

+ {2} — Pesca due carte, poi scarta una carta.

- Frenesia significa “Scegli uno o più modi. Come costo addizionale per lanciare questa magia, paga i costi associati a quei modi”.
- Ogni costo addizionale e il modo associato nel riquadro di testo sono preceduti da un indicatore +. Questi simboli non influiscono sulle regole e servono solo a ricordare ai giocatori che i costi elencati sono costi addizionali.
- Devi scegliere almeno uno dei modi elencati e pagare il costo addizionale associato per poter lanciare una magia con frenesia.
- Scegli i modi mentre lanci la magia con frenesia. Dopo che i modi sono stati scelti, non possono essere cambiati.
- Se un modo richiede un bersaglio, puoi selezionare quel modo solo se è disponibile un bersaglio legale. Ignori i requisiti del bersaglio per i modi che non scegli.
- Indipendentemente da quali modi scegli, segui sempre le istruzioni nell'ordine in cui sono scritte.
- Non puoi scegliere lo stesso modo più di una volta.
- Il valore di mana di una magia con frenesia è determinato solo dal suo costo di mana (nell'angolo in alto a destra della carta). Non ha importanza quali modi scegli o quali costi addizionali paghi, compresi eventuali costi addizionali imposti da altri effetti.

- Nessun giocatore può lanciare magie o attivare abilità tra un modo e l'altro di una magia che si sta risolvendo. Eventuali abilità innescate verranno messe in pila dopo che la magia avrà terminato di risolversi.
- Se una magia con frenesia viene copiata, l'effetto che crea la copia può permetterti di scegliere nuovi bersagli. Non puoi scegliere nuovi modi.
- Se tutti i bersagli dei modi scelti diventano illegali prima che una magia con frenesia si risolva, la magia non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Se almeno un bersaglio è ancora legale, la magia si risolverà, ma non avrà alcun effetto sui bersagli illegali.
- Se un effetto ti permette di lanciare una magia con frenesia “senza pagare il suo costo di mana”, devi comunque scegliere almeno un modo e pagare i relativi costi addizionali.

Trono Vagante

(Nome alternativo: *Variante di Destino*)

{4}

Creatura Artefatto — Golem

4/4

Egida {2}

Mentre questa creatura entra, scegli un tipo di creatura.

Questa creatura è del tipo scelto in aggiunta ai suoi altri tipi.

Se si innesca un'abilità innescata di un'altra creatura che controlli del tipo scelto, si innesca una volta in più.

- L'ultima abilità del Trono Vagante 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 controlli due Troni Vaganti con lo stesso tipo di creatura scelto, le abilità innescate delle altre creature che controlli del tipo scelto si innescano tre volte. Tre di questi Troni Vaganti comportano quattro abilità innescate e così via.

Vigore Primordiale

{4}{G}

Incantesimo

Se una o più pedine stanno per essere create, invece ne vengono create il doppio.

Se uno o più segnalini +1/+1 stanno per essere messi su una creatura, invece ne vengono messi il doppio.

- Tutto ciò che è specificato dall'effetto che crea la pedina o le pedine originali sarà vero anche per la pedina o le pedine addizionali create dall'effetto di sostituzione del Vigore Primordiale. Ad esempio, se un effetto ti dice di creare una pedina “TAPPata e attaccante”, anche le pedine addizionali saranno TAPPate e attaccanti.

Wolverine, il Migliore

{1}{R}{G}

Creatura Leggendaria — Eroe Berserker Mutante

2/2

Uccisore Ineguagliabile — Raddoppia tutto il danno che Wolverine sta per infliggere.

All'inizio di ogni sottofase finale, se Wolverine ha inflitto danno a un'altra creatura in questo turno, metti un segnalino +1/+1 su di lui.

{1}{G}: Rigenera Wolverine.

- Se uno o più effetti modificano la quantità di danni che Wolverine infliggerebbe, ad esempio prevenendone una parte, il giocatore a cui viene inflitto danno o il controllore del permanente a cui viene inflitto danno sceglie in che ordine applicare quegli effetti (incluso quello di Wolverine). Se tutti i danni vengono prevenuti, l'effetto di Wolverine non si applica più.
- Se il danno inflitto da Wolverine viene diviso o assegnato tra più permanenti e/o giocatori, quel danno viene diviso o assegnato prima di essere raddoppiato. Per esempio, supponiamo che Wolverine abbia tre segnalini +1/+1, diventando 5/5, e che sia incantato con la Velocità del Messaggero (un'Aura con incanta creatura e "La creatura incantata ha travolgere e rapidità"). Poi attacchi con Wolverine, che viene bloccato da una creatura 2/2. Puoi assegnare 2 danni alla creatura bloccante e 3 danni al giocatore in difesa. Poi quelle quantità vengono raddoppiate a 4 e 6 rispettivamente.

NOTE SPECIFICHE SULLE CARTE COMMANDER DI *MAGIC: THE GATHERING* | *MARVEL SUPER HEROES*:

Abominio, Devastatore di Mondi

{7}{R}

Creatura Leggendaria — Nemico Berserker Gamma

10/10

Minacciare, travolgere

Pandemonio {4}{R} (*Puoi lanciare questa carta dal tuo cimitero pagando {4}{R} se l'hai scartata in questo turno. Le regole sulla tempistica si applicano comunque.*)

- Pandemonio rappresenta un costo alternativo che può essere pagato per lanciare una magia dal tuo cimitero se hai scartato la carta con pandemonio in quel turno. Devi pagare eventuali costi aggiuntivi della magia.
 - Devi seguire tutte le normali regole sulla tempistica quando lanci una magia con pandemonio. Per esempio, non puoi lanciare una carta creatura con pandemonio che normalmente non potresti lanciare durante il turno di un avversario, neppure se scarti quella carta durante il turno di un avversario.
-

Alicia Masters, Scultrice Abile

{1}{R}

Creatura Leggendaria — Artefice Umano

0/4

All'inizio del combattimento nel tuo turno, se hai lanciato una magia non creatura in questo turno, crea una pedina Tesoro.

Percepire il Bene — All'inizio della tua sottofase finale, ogni giocatore prende il controllo di tutte le creature che possiede.

- La prima abilità di Alicia Masters verificherà se hai lanciato una magia non creatura in questo turno, mentre inizia la tua sottofase di inizio combattimento. Se così non è stato, l'abilità non si innescherà. Non potrai lanciare una magia non creatura durante la tua sottofase di inizio combattimento in tempo per far innescare l'abilità.
-

Amore sul Campo di Battaglia

{1}{U}{R}

Incantesimo

Ogniquale volta attacchi con esattamente due creature, quelle creature hanno attacco improvviso fino alla fine del turno, poi peschi una carta. Ogniquale volta una di quelle creature infligge danno da combattimento a un giocatore in questo combattimento, metti un segnalino +1/+1 su di essa.

- Una volta che l'abilità di Amore sul Campo di Battaglia si è innescata, non importa cosa succeda alle due creature. Se solo una delle creature si trova sul campo di battaglia, quella creatura avrà attacco improvviso e l'abilità innescata ritardata si applicherà a essa. Pescherai una carta anche se nessuna delle creature si trova sul campo di battaglia mentre l'abilità si risolve.
-

Ant-Man, Avenger Elusivo

{1}{U}{R}

Creatura Leggendaria — Eroe Farabutto Umano

1/2

Ant-Man non può essere bloccato da creature con forza superiore.

Ogniquale volta Ant-Man infligge danno da combattimento a un giocatore, crea altrettante pedine Tesoro.

- Una volta che Ant-Man è stato bloccato, cambiare la sua forza o la forza della creatura bloccante non farà sì che Ant-Man smetta di essere bloccato.
-

Base Damocle, Spada di Kang
{4} {B}
Artefatto Leggendaro — Veicolo
5/5

Volare, tocco letale

Ogniqualvolta la Base Damocle infligge danno da combattimento a un giocatore, quel giocatore affronta una scelta malvagia — Sacrifica una creatura non pedina a sua scelta oppure perde 2 punti vita e tu peschi due carte.

Manovrare 3

- Quando un giocatore affronta una scelta malvagia, per prima cosa sceglie una delle due opzioni, poi vengono compiute tutte le azioni dell'opzione scelta.
- Un giocatore che affronta una scelta malvagia può sempre scegliere una qualsiasi delle due opzioni, anche se una o entrambe le opzioni sono impossibili. Per esempio, se una delle opzioni è sacrificare una creatura, un giocatore che non controlla creature può comunque scegliere quell'opzione.

Bast, Dea Pantera
{2} {G} {W}
Creatura Leggendaria — Felino Dio
4/4

Raggiungere, travolgere, indistruttibile

Bast non può attaccare o bloccare a meno che tu non controlli tre o più creature.

Ogniqualvolta attacchi, una creatura attaccante bersaglio prende +X/+X fino alla fine del turno, dove X è il numero di creature che controlli.

- Una volta che Bast è stata dichiarata attaccante o bloccante, continuerà ad attaccare o bloccare in quel combattimento anche se il numero di creature che controlli scende sotto tre.
- Il valore di X viene calcolato una sola volta, mentre si risolve l'ultima abilità di Bast.

Batroc il Saltatore
{1} {R}
Creatura Leggendaria — Nemico Umano
2/2

Multipotenzamento {2} (*Puoi pagare {2} addizionale un qualsiasi numero di volte mentre lanci questa magia.*)

Batroc entra con un segnalino +1/+1 per ogni volta che è stato potenziato.

Quando Batroc entra, scegli fino a X bersagli, dove X è il numero di volte che è stato potenziato. Infligge danno pari alla sua forza a ciascuno di essi.

- Se il costo di multipotenzamento di una magia è stato pagato una o più volte, quella magia è “potenziata”.
- Se hai messo un permanente con un'abilità potenziamento o multipotenzamento sul campo di battaglia senza lanciarlo, non puoi potenziarlo.

- Se copi una magia potenziata in pila, anche la copia è potenziata lo stesso numero di volte. Se la magia copiata è una magia permanente, anche la pedina in cui si trasforma la copia di quella magia quando entra è potenziata lo stesso numero di volte.
- Se una carta o una pedina entra come copia di un permanente, il nuovo permanente non è potenziato, neanche se l'originale lo era.
- 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 multipotenzamento) e infine applica le riduzioni. Il valore di mana della magia resta immutato, a prescindere dal costo totale pagato per lanciarla.
- Se Batroc non è più sul campo di battaglia quando la sua ultima abilità si risolve, usa il valore della sua forza nel momento in cui ha lasciato il campo di battaglia per determinare quanti danni infliggere a ciascun bersaglio.

Black Bolt, Re degli Inumani

{2}{W}{U}

Creatura Leggendaria — Eroe Nobile Inumano

3/3

Volare

Ogniqualevolta lanci una magia non creatura, Black Bolt prende +2/+2 fino alla fine del turno.

Voce Letale — Ogniqualevolta Black Bolt diventa bersaglio di una magia o abilità controllata da un avversario, distruggi un permanente non terra bersaglio controllato da quel giocatore.

- La seconda abilità di Black Bolt si risolve prima della magia che l'ha fatta innescare. Si risolve anche se quella magia viene neutralizzata o in qualche modo lascia la pila senza risolversi. Lo stesso vale per l'ultima abilità di Black Bolt.

Burattinaio, Responsabile dei Fili

{2}{R}

Creatura Leggendaria — Nemico Artefice Umano

2/4

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

Ogniqualevolta una o più creature spronate infliggono danno da combattimento a uno dei tuoi avversari, crea una pedina Tesoro.

- Se, durante la sottofase di dichiarazione delle creature attaccanti di un giocatore, una creatura controllata da quel giocatore che è stata spronata è TAPPata, è influenzata da una magia o abilità che le impedisce di attaccare o non è stata sotto il controllo di quel giocatore ininterrottamente dall'inizio del turno (e non ha rapidità), allora non attacca. Se è necessario pagare un costo per far sì che una creatura attacchi un giocatore, il suo controllore non è obbligato a pagare quel costo, quindi la creatura non deve attaccare per forza quel giocatore.

- Se alla creatura non si applica alcuna delle eccezioni sopra elencate e la creatura può attaccare, deve attaccare un giocatore diverso dal controllore della magia o abilità che l'ha spronata, se possibile. Se la creatura non può attaccare nessuno di quei giocatori, ma potrebbe attaccare altrimenti, deve attaccare un planeswalker controllato da un avversario, una battaglia protetta da un avversario o il giocatore che l'ha spronata.
- Essere spronata non è un'abilità posseduta da una creatura. Una volta che è stata spronata, deve attaccare come specificato sopra anche se perde tutte le abilità.
- Attaccare con una creatura spronata non la fa smettere di essere spronata. Se in quel turno c'è una fase di combattimento addizionale o se un altro giocatore prende il controllo di quella creatura prima che smetta di essere spronata, deve attaccare ancora, se può farlo.
- Se una creatura che controlli è stata spronata da più avversari, deve attaccare uno dei tuoi avversari che non l'ha spronata, perché ciò soddisfa il numero massimo di requisiti di spronare. Se una creatura che controlli è stata spronata da ognuno dei tuoi avversari, la creatura deve attaccare un avversario (invece che un planeswalker o una battaglia), ma sei tu a scegliere quale avversario la creatura attacca.

Campo di Forza Invisibile

{1}{W}

Istantaneo

Fino a quattro permanenti bersaglio che controlli hanno indistruttibile fino alla fine del turno.

Ripresa (*Se lanci questa magia dalla tua mano, esiliata mentre si risolve. All'inizio del tuo prossimo mantenimento, puoi lanciare questa carta dall'esilio senza pagare il suo costo di mana.*)

- Lanciare di nuovo la carta a causa dell'abilità innescata ritardata di ripresa è facoltativo. Se scegli di non lanciare la carta o se non puoi farlo (ad esempio perché non ci sono bersagli legali disponibili), la carta rimarrà esiliata. Non avrai un'altra possibilità di lanciarla in un turno successivo. Se invece la lanci, la carta viene messa nel cimitero del suo proprietario come di consueto quando si risolve.
- Se una magia con ripresa che hai lanciato dalla tua mano viene neutralizzata o non si risolve (probabilmente perché i suoi bersagli sono diventati illegali), non avverrà alcuno dei suoi effetti, incluso ripresa. La magia verrà messa nel cimitero del suo proprietario e non potrai lanciarla di nuovo nel tuo prossimo turno.

Comunione Ancestrale

{1}{G}

Stregoneria

Quando lanci questa magia mentre controlli il tuo comandante, copia questa magia. Puoi scegliere un nuovo bersaglio per la copia.

Riprendi in mano una carta permanente bersaglio dal tuo cimitero.

- Dopo che hai finito di lanciare la Comunione Ancestrale mentre controlli il tuo comandante, la sua prima abilità si innescherà. Non importa che cosa accada al tuo comandante dopo quel momento. Tuttavia, se controlli il tuo comandante quando inizi a lanciare la Comunione Ancestrale, ma non lo controlli più nel momento in cui finisci di lanciarla (magari perché l'hai sacrificato per attivare un'abilità di mana), la prima abilità della Comunione Ancestrale non si innescherà.

- Se hai più di un comandante (per esempio grazie a un'abilità partner), controllarne uno quando finisci di lanciare la Comunione Ancestrale è sufficiente per soddisfare la condizione d'innescò della prima abilità della Comunione Ancestrale. Se li controlli entrambi, creerai comunque solo una copia della Comunione Ancestrale.
-

Consiglio dei Reed

{2} {U}

Creatura Leggendaria — Eroe Scienziato Umano

2/2

La “regola delle leggende” non si applica alle creature che controlli.

All'inizio del combattimento nel tuo turno, se hai lanciato una magia non creatura in questo turno, crea una pedina che è una copia del Consiglio dei Reed.

- La “regola delle leggende” stabilisce che, se un giocatore controlla due o più permanenti leggendari con lo stesso nome, quel giocatore ne sceglie uno e mette gli altri nei cimiteri dei rispettivi proprietari.
 - Mentre la “regola delle leggende” non si applica alle creature che controlli, puoi controllare un qualsiasi numero di creature leggendarie con lo stesso nome e nessuna di esse verrà messa nel cimitero.
 - Se controlli più di una creatura leggendaria con lo stesso nome e la “regola delle leggende” torna ad applicarsi (per esempio perché il Consiglio dei Reed lascia il campo di battaglia), dovrai immediatamente attenerti alla regola e mettere tutti quei permanenti tranne uno nel cimitero.
 - Se, mentre controlli il Consiglio dei Reed, controlli anche una creatura leggendaria e un singolo permanente non creatura leggendario con lo stesso nome, la regola delle leggende non ti farà mettere nessuno dei due nel tuo cimitero.
 - Se, mentre controlli il Consiglio dei Reed, controlli anche più di un permanente non creatura leggendario e almeno una creatura, tutti con lo stesso nome, la regola delle leggende si applica solo ai permanenti non creatura. Devi scegliere uno dei permanenti non creatura da tenere e mettere gli altri permanenti non creatura con quel nome nel tuo cimitero. Non puoi scegliere una delle creature da tenere e non puoi mettere nessuna delle creature nel tuo cimitero in questo modo.
 - L'ultima abilità del Consiglio dei Reed verificherà se hai lanciato una magia non creatura in questo turno, mentre inizia la tua sottofase di inizio combattimento. Se così non è stato, l'abilità non si innescherà. Non potrai lanciare una magia non creatura durante la tua sottofase di inizio combattimento in tempo per far innescare l'abilità.
 - La pedina che è una copia avrà le abilità del Consiglio dei Reed e potrà creare altre copie di se stessa.
 - La pedina non copia se il Consiglio dei Reed è TAPpato o STAPpato, se ha dei segnalini, se ha Aure o Equipaggiamenti assegnati, né eventuali effetti non di copia che abbiano modificato la sua forza, la sua costituzione, i suoi tipi, il suo colore e così via.
 - Se il Consiglio dei Reed lascia il campo di battaglia prima che la sua abilità innescata si sia risolta, la pedina entrerà comunque come una copia del Consiglio dei Reed, usando i valori copiabili del Consiglio dei Reed quando ha lasciato il campo di battaglia.
 - Nell'insolito caso in cui il Consiglio dei Reed diventi la copia di qualcos'altro mentre la sua abilità innescata è in pila, ma prima che si sia risolta, la pedina entrerà come una copia di qualunque cosa il Consiglio dei Reed stia copiando.
-

Crystal, Principessa degli Inumani
{1} {R} {G}
Creatura Leggendaria — Eroe Nobile Inumano
2/3
Volare
Ogniqualevolta lanci una magia non creatura, Crystal infligge X danni a ogni avversario, dove X è il numero di colori di quella magia.
{T}: Aggiungi {R}, {G}, {W} o {U}.

- La seconda abilità di Crystal si risolve prima della magia che l'ha fatta innescare. Si risolve anche se quella magia viene neutralizzata o in qualche modo lascia la pila senza risolversi. Se la magia non è più in pila, usa i suoi colori nel momento in cui ha lasciato la pila per determinare il valore di X.

Dinastia Kang
{3} {U}
Incantesimo — Saga
(Mentre questa Saga entra e dopo la tua acquisizione, aggiungi un segnalino sapere. Sacrifica dopo III.)
I, II — Per ogni avversario, TAPpa fino a una creatura bersaglio controllata da quel giocatore. Sprona quelle creature. Fino al tuo prossimo turno, ogniqualevolta una di quelle creature infligge danno da combattimento a un giocatore, pesca una carta.
III — Una creatura bersaglio che controlli prende +1/+1 fino alla fine del turno per ogni carta nella tua mano e non può essere bloccata in questo turno.

- Se, durante la sottofase di dichiarazione delle creature attaccanti di un giocatore, una creatura controllata da quel giocatore che è stata spronata è TAPpata, è influenzata da una magia o abilità che le impedisce di attaccare o non è stata sotto il controllo di quel giocatore ininterrottamente dall'inizio del turno (e non ha rapidità), allora non attacca. Se è necessario pagare un costo per far sì che una creatura attacchi un giocatore, il suo controllore non è obbligato a pagare quel costo, quindi la creatura non deve attaccare per forza quel giocatore.
- Se alla creatura non si applica alcuna delle eccezioni sopra elencate e la creatura può attaccare, deve attaccare un giocatore diverso dal controllore della magia o abilità che l'ha spronata, se possibile. Se la creatura non può attaccare nessuno di quei giocatori, ma potrebbe attaccare altrimenti, deve attaccare un planeswalker controllato da un avversario, una battaglia protetta da un avversario o il giocatore che l'ha spronata.
- Essere spronata non è un'abilità posseduta da una creatura. Una volta che è stata spronata, deve attaccare come specificato sopra anche se perde tutte le abilità.
- Attaccare con una creatura spronata non la fa smettere di essere spronata. Se in quel turno c'è una fase di combattimento addizionale o se un altro giocatore prende il controllo di quella creatura prima che smetta di essere spronata, deve attaccare ancora, se può farlo.
- Se una creatura che controlli è stata spronata da più avversari, deve attaccare uno dei tuoi avversari che non l'ha spronata, perché ciò soddisfa il numero massimo di requisiti di spronare. Se una creatura che controlli è stata spronata da ognuno dei tuoi avversari, la creatura deve attaccare un avversario (invece che un planeswalker o una battaglia), ma sei tu a scegliere quale avversario la creatura attacca.

- L'abilità innescata ritardata creata dai capitoli I e II si innesca separatamente per ognuna delle creature bersaglio, anche se, in qualche modo, finiscono per infliggere danno da combattimento allo stesso giocatore nello stesso momento.
- Conta il numero di carte nella tua mano mentre si risolve l'abilità del capitolo III per determinare il bonus che la creatura bersaglio riceve. Quel bonus non cambierà anche se cambia il numero di carte nella tua mano.

Direttore Nick Fury

{U}{R}{W}

Creatura Leggendaria — Eroe Spia Umano

2/4

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

Ogniquale volta attacchi, guarda le prime quattro carte del tuo grimorio. Puoi rivelare una carta Eroe scelta tra esse e aggiungerla alla tua mano. Metti le altre in fondo al tuo grimorio in ordine casuale.

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

Donna Invisibile

{2}{W}

Creatura Leggendaria — Eroe Umano

3/3

All'inizio del combattimento nel tuo turno, se hai lanciato una magia non creatura in questo turno, crea una pedina creatura Muro 0/3 incolore con difensore e raggiungere.

Ogniquale volta attacchi, puoi pagare {R}{G}{W}{U}.

Quando lo fai, una creatura bersaglio prende +1/+0 fino alla fine del turno per ogni creatura che controlli e non può essere bloccata in questo turno.

- La prima abilità della Donna Invisibile verificherà se hai lanciato una magia non creatura in questo turno, mentre inizia la tua sottofase di inizio combattimento. Se così non è stato, l'abilità non si innescherà. Non potrai lanciare una magia non creatura durante la tua sottofase di inizio combattimento in tempo per far innescare l'abilità.
- Non scegli un bersaglio per l'ultima abilità della Donna Invisibile nel momento in cui si innesca. Invece, una seconda abilità "riflessiva" si innesca quando paghi {R}{G}{W}{U} 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.

Dottor Destino, Re di Latveria
{1}{U}{B}{R}
Creatura Legendaria — Nemico Nobile Umano
3/3

Ogniqualevolta scarti una o più carte terra, ogni avversario perde 2 punti vita.

All'inizio del combattimento nel tuo turno, un Nemico bersaglio che controlli ha minacciare fino alla fine del turno. *Complotta. (Pesca una carta, poi scarta una carta. Se hai scartato una carta non terra, metti un segnalino +1/+1 su quella creatura.)*

- Se il Nemico bersaglio è un bersaglio illegale mentre si risolve l'ultima abilità del Dottor Destino, non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non pescherai né scarterai alcuna carta.

Dragon Man, Robot Pentito
{2}{W}{U}
Creatura Artefatto Legendaria — Robot Drago
*/5

Volare

La forza di Dragon Man è pari al valore di mana maggiore tra i permanenti non creatura che controlli e le carte non creatura nel tuo cimitero.

Puoi lanciare questa carta dal tuo cimitero scartando una carta oltre a pagare i suoi altri costi.

- L'abilità che definisce la forza di Dragon Man si applica in tutte le zone, non solo sul campo di battaglia.
- Devi seguire tutte le normali regole sulla tempistica quando lanci Dragon Man usando la sua ultima abilità.

Elasticità Fantastica
{2}{U}
Stregoneria
Scegli uno —

- Fai tornare un permanente non terra bersaglio in mano al suo proprietario.

- Riprendi in mano una carta istantaneo o stregoneria bersaglio dal tuo cimitero.

Ripresa *(Se lanci questa magia dalla tua mano, esiliata mentre si risolve. All'inizio del tuo prossimo mantenimento, puoi lanciare questa carta dall'esilio senza pagare il suo costo di mana.)*

- Lanciare di nuovo la carta a causa dell'abilità innescata ritardata di ripresa è facoltativo. Se scegli di non lanciare la carta o se non puoi farlo perché un effetto lo proibisce, la carta rimarrà esiliata. Non avrai un'altra possibilità di lanciarla in un turno successivo. Se invece la lanci, la carta viene messa nel cimitero del suo proprietario come di consueto quando si risolve.
- Se una magia con ripresa che hai lanciato dalla tua mano viene neutralizzata o non si risolve (probabilmente perché i suoi bersagli sono diventati illegali), non avverrà alcuno dei suoi effetti, incluso ripresa. La magia verrà messa nel cimitero del suo proprietario e non potrai lanciarla di nuovo nel tuo prossimo turno.

Erba a Forma di Cuore

{4}

Artefatto

Se una fonte controllata da un avversario ti sta per infliggere danni, previeni 1 di quei danni.

{2}, {T}, Sacrifica questo artefatto: Puoi sacrificare una creatura. Se lo fai, rimetti quella carta sul campo di battaglia sotto il controllo del suo proprietario con tre segnalini +1/+1 e diventi il monarca.

- 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.

Espansione della Costa Ovest

{X} {U} {U}

Stregoneria

Pesca X carte. Se X è pari o superiore a 5, puoi lanciare una magia Eroe dalla tua mano senza pagare il suo costo di mana.

- Scegli se lanciare una magia Eroe dalla tua mano mentre l'Espansione della Costa Ovest si risolve. Non puoi aspettare di lanciarne una successivamente 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 aggiuntivi, come i costi di potenziamento. Se la carta ha dei costi aggiuntivi 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.
-

Estrarre Potere

{5} {U}

Stregoneria

Guarda la prima carta del grimorio di ogni giocatore, poi esilia quelle carte a faccia in giù. Puoi giocarle senza pagare il loro costo di mana fintanto che rimangono esiliate.

- Devi seguire tutte le normali 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.

È Tempo di Distruzione!

{2} {G}

Stregoneria

Scegli uno —

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

Ripresa

- Lanciare di nuovo la carta a causa dell'abilità innescata ritardata di ripresa è facoltativo. Se scegli di non lanciare la carta o se non puoi farlo (ad esempio perché non ci sono bersagli legali disponibili), la carta rimarrà esiliata. Non avrai un'altra possibilità di lanciarla in un turno successivo. Se invece la lanci, la carta viene messa nel cimitero del suo proprietario come di consueto quando si risolve.
- Se una magia con ripresa che hai lanciato dalla tua mano viene neutralizzata o non si risolve (probabilmente perché i suoi bersagli sono diventati illegali), non avverrà alcuno dei suoi effetti, incluso ripresa. La magia verrà messa nel cimitero del suo proprietario e non potrai lanciarla di nuovo nel tuo prossimo turno.

Fabbricatore di Shuri

{4}

Artefatto

Quando questo artefatto entra, crea due pedine Vibratio

TAPPate. *(Sono artefatti con indistruttibile e "{T}:*

Aggiungi {C}. Questo mana non può essere speso per lanciare una magia non artefatto".)

{6}, {T}: Rimetti sul campo di battaglia una carta

artefatto bersaglio dal tuo cimitero con un segnalino

finale. Attiva solo come una stregoneria. *(Se un*

permanente con un segnalino finale sta per essere messo in un cimitero, invece esilialo.)

- I segnalini finale funzionano su qualsiasi permanente, non solo sulle creature. Se un permanente con un segnalino finale sta per essere messo in un cimitero dal campo di battaglia, invece esilialo.
- I segnalini finale non impediscono ai permanenti di andare dal campo di battaglia in zone diverse dal cimitero. Ad esempio, se un permanente con un segnalino finale sta per essere messo nella mano del suo proprietario dal campo di battaglia, ci va normalmente.

- I segnalini finale non sono segnalini con parola chiave e un segnalino finale non conferisce alcuna abilità al permanente su cui si trova. Se quel permanente perde le sue abilità e poi sta per essere messo in un cimitero, verrà comunque esiliato.
- Più segnalini finale su un singolo permanente sono ridondanti.

Fantasma Rosso, Genio Intangibile
 {2}{U}{R}
 Creatura Leggendaria — Nemico Scienziato Umano
 2/3
 Egida {2}
 Fantasma Rosso non può essere bloccato.
 Ogniqualvolta peschi la tua seconda carta in ogni turno,
 crea una pedina creatura Nemico Scimpanzé 3/3 rossa
 con rapidità.

- Fantasma Rosso non deve necessariamente essere sotto il tuo controllo quando viene pescata la prima carta perché la sua ultima abilità si inneschi. Fintanto che lo controlli quando peschi la tua seconda carta in un turno, quell'abilità si innesca.

Fantasticar
 {3}
 Artefatto Leggendaria — Veicolo
 4/4
 Volare
 Ogniqualvolta lanci una magia non creatura, puoi far diventare la Fantasticar una creatura artefatto fino alla fine del turno.
 Ogniqualvolta lanci la tua quarta magia non creatura in ogni turno, puoi sacrificare la Fantasticar. Se lo fai, crea quattro pedine creatura artefatto Costrutto 4/4 incolori con volare e rapidità.

- Ciascuna delle abilità innescate della Fantasticar si risolve prima della magia che l'ha fatta innescare. Si risolve anche se quella magia viene neutralizzata o in qualche modo lascia la pila.

Fiamma!
 {4}{R}
 Stregoneria
 Metti X segnalini +1/+1 su una creatura bersaglio, dove X è il numero di carte non creatura, non terra nel tuo cimitero. Ha volare fino alla fine del turno.
Ripresa (Se lanci questa magia dalla tua mano, esiliala mentre si risolve. All'inizio del tuo prossimo mantenimento, puoi lanciare questa carta dall'esilio senza pagare il suo costo di mana.)

- Il valore di X viene calcolato una sola volta, mentre si risolve Fiamma!.

- Lanciare di nuovo la carta a causa dell'abilità innescata ritardata di ripresa è facoltativo. Se scegli di non lanciare la carta o se non puoi farlo (ad esempio perché non ci sono bersagli legali disponibili), la carta rimarrà esiliata. Non avrai un'altra possibilità di lanciarla in un turno successivo. Se invece la lanci, la carta viene messa nel cimitero del suo proprietario come di consueto quando si risolve.
- Se una magia con ripresa che hai lanciato dalla tua mano viene neutralizzata o non si risolve (probabilmente perché i suoi bersagli sono diventati illegali), non avverrà alcuno dei suoi effetti, incluso ripresa. La magia verrà messa nel cimitero del suo proprietario e non potrai lanciarla di nuovo nel tuo prossimo turno.

Fiamma Nova
 {X} {2} {R} {R}
 Stregoneria
 Metti X segnalini +1/+1 su una creatura bersaglio che controlli. Infligge danno pari alla sua forza a ogni altra creatura.

- Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale mentre la Fiamma Nova tenta di risolversi, non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non verrà messo alcun segnalino e non verrà inflitto alcun danno.

Firebird, Ranger Infuocata
 {2} {R}
 Creatura Leggendaria — Eroe Ranger Umano
 1/3
 Volare
 Ogniqualvolta Firebird attacca, le altre creature attaccanti prendono +X/+0 fino alla fine del turno, dove X è la forza di Firebird.

- Il valore di X viene calcolato una sola volta, mentre si risolve l'ultima abilità di Firebird.
- Se Firebird non è più sul campo di battaglia quando la sua ultima abilità si risolve, usa la forza che aveva quando ha lasciato il campo di battaglia per determinare il valore di X.

Franklin Richards, in Ascesa
 {5} {R}
 Creatura Leggendaria — Eroe Mutante
 6/6
 All'inizio del combattimento nel tuo turno, se hai lanciato una magia non creatura in questo turno, scopri 6.
(Esilia carte dalla cima del tuo grimorio finché non esili una carta non terra con valore di mana pari o inferiore a 6. Lanciala senza pagare il suo costo di mana o aggiungila alla tua mano. Metti le altre in fondo in ordine casuale.)

- L'abilità di Franklin Richards verificherà se hai lanciato una magia non creatura in questo turno, mentre inizia la tua sottofase di inizio combattimento. Se così non è stato, l'abilità non si innescherà. Non potrai lanciare una magia non creatura durante la tua sottofase di inizio combattimento in tempo per far innescare l'abilità.

- Quando scopri, devi esiliare le carte. L'unica parte facoltativa di questa abilità è se lanciare la carta esiliata o aggiungerla alla tua mano.
- Esili le carte a faccia in su. Tutti i giocatori potranno vederle.
- 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 aggiuntivi. Se la magia ha dei costi aggiuntivi obbligatori, devi pagarli per lanciarla.
- Se la carta scoperta ha {X} nel costo di mana, devi scegliere 0 come valore di X quando la lanci senza pagare il suo costo di mana.
- Se non puoi lanciare la carta scoperta (magari perché non ci sono bersagli legali per la magia), la aggiungi alla tua mano.
- Se scopri una carta bifronte modale, puoi lanciare un lato non terra della carta che soddisfi i requisiti del valore di scoprire. Per esempio, se scopri 6, potresti lanciare Bruce Banner (che ha valore di mana 1) oppure L'Incredibile Hulk (che ha valore di mana 6). Analogamente, potresti essere in grado di lanciare carte avventuriero e carte split usando uno qualsiasi dei due insiemi di caratteristiche.
- Il valore di mana di una carta split è determinato dal costo di mana combinato delle sue due metà. Se scoprire ti permette di lanciare una carta split, puoi lanciare una delle due metà (purché il suo valore di mana sia inferiore o pari al valore di scoprire dell'effetto) ma non entrambe le metà.

Galactus, Divoratore di Mondi

{10}

Creatura Leggendaria — Alieno Antico

12/12

Volare, travolgere, indistruttibile

Quando Galactus entra, esilia un permanente bersaglio.

Fame Insaziabile — Galactus attacca un avversario con il numero maggiore di punti vita tra i tuoi avversari in ogni combattimento, se può farlo, a meno che tu non controlli una creatura chiamata Silver Surfer, Araldo di Galactus.

- Se controlli una creatura chiamata Silver Surfer, Araldo di Galactus mentre vengono dichiarate le creature attaccanti, puoi far attaccare Galactus come preferisci oppure non farlo attaccare affatto. Se non lo fai, Galactus deve attaccare l'avversario con più punti vita, se può farlo.
- Se due o più avversari hanno lo stesso numero di punti vita, Galactus può attaccare l'uno o l'altro indifferentemente.
- Se per qualsiasi motivo Galactus non può attaccare (per esempio perché è TAppato o perché è entrato sotto il tuo controllo in quel turno), allora non attacca. Se è necessario pagare un costo per farlo attaccare, non sei obbligato a pagare quel costo, quindi non deve attaccare per forza neanche in questo caso.

Genesi Cosmica

{4} {G} {U}

Incantesimo

All'inizio della tua prima fase principale, aggiungi quattro mana in qualsiasi combinazione di colori. Ogniqualvolta lanci una magia non creatura, puoi copiarla. Puoi scegliere nuovi bersagli per la copia. Fallo solo una volta per turno. *(Una copia di una magia permanente diventa una pedina.)*

- La prima abilità della Genesi Cosmica non è un'abilità di mana. Usa la pila e ad essa è possibile rispondere.
- Mentre si risolve l'ultima abilità della Genesi Cosmica, scegli se vuoi o meno creare la copia. Se lo fai, quell'abilità non si innescherà di nuovo in quel turno e qualunque altra istanza dell'abilità che si sia già innescata e sia in pila non avrà alcun effetto.
- 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 aggiuntivo per la copia. Tuttavia, gli effetti basati su eventuali costi aggiuntivi pagati per la magia originale (come il lavoro di squadra) vengono copiati come se quegli 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 non si innesceranno.
- 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.

Helmut Zemo, Mente Superiore

{2} {U}

Creatura Leggendaria — Nemico Nobile Umano

2/2

Ogniqualvolta Helmut Zemo attacca, puoi lanciare una carta istantaneo o stregoneria bersaglio con valore di mana pari o inferiore alla sua forza dal tuo cimitero. Se quella magia sta per essere messa nel tuo cimitero, invece esiliala. Se lanci una magia in questo modo, metti un segnalino +1/+1 su Helmut Zemo.

- Scegli se lanciare la carta istantaneo o stregoneria bersaglio mentre l'abilità innescata di Helmut Zemo si risolve. Se la lanci, lo fai come parte della risoluzione di quell'abilità. Non puoi attendere di lanciarla più avanti nel turno. Le restrizioni temporali basate sui tipi di carta vengono ignorate.
-

H.E.R.B.I.E., Robot Adorabile
{2}
Creatura Artefatto Leggendaria — Esploratore Robot
1/1
Volare
All'inizio del combattimento nel tuo turno, se hai lanciato una magia non creatura in questo turno, sorveglia 1.
{T}: Aggiungi {C}.
{1}, {T}: Aggiungi un mana di un qualsiasi colore.

- L'abilità innescata di H.E.R.B.I.E. verificherà se hai lanciato una magia non creatura in questo turno, mentre inizia la tua sottofase di inizio combattimento. Se così non è stato, l'abilità non si innescherà. Non potrai lanciare una magia non creatura durante la tua sottofase di inizio combattimento in tempo per far innescare l'abilità.

Intento Glorioso
{1}{U}
Incantesimo — Progetto
Ogniqualevolta una creatura che controlli complotta, metti un segnalino +1/+1 su quella creatura e un segnalino progetto su questo incantesimo.
Quando viene messo il sesto segnalino progetto su questo incantesimo, sacrificalo. Se lo fai, esilia le prime quattro carte del tuo grimorio. Puoi lanciare un qualsiasi numero di magie scelte tra esse senza pagare il loro costo di mana. Aggiungi le altre alla tua mano.

- Scegli se lanciare magie scelte tra le carte esiliate mentre si risolve l'ultima abilità dell'Intento Glorioso. Non puoi aspettare di lanciarle 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.

Interminabili Truppe dell'HYDRA
{3}{B}
Stregoneria
Per ogni avversario, crei una pedina creatura Nemico 2/1 nera con minacciare.
Ogniqualevolta il tuo comandante entra o attacca, puoi pagare {1}{B}. Se lo fai, riprendi in mano questa carta dal tuo cimitero.

- Se un altro giocatore prende il controllo del tuo comandante e attacca con esso mentre le Interminabili Truppe dell'HYDRA sono nel tuo cimitero, l'ultima abilità si innescherà. Diabolico!
-

Iron Man, Avenger Corazzato
{3}{U}
Creatura Artefatto Leggendaria — Eroe Umano
2/2

Volare
Ogniqualevolta peschi una carta, metti un segnalino +1/+1 su una creatura bersaglio.
Ogniqualevolta Iron Man attacca, le altre creature attaccanti modificate hanno volare fino alla fine del turno. (*Equipaggiamenti, Aure che controlli e segnalini sono modifche.*)

- Un'Aura controllata da un avversario non fa diventare modificata una creatura che controlli.
- Una creatura con un segnalino viene considerata modificata, indipendentemente dal tipo di segnalino o dal giocatore che l'ha messo su quella creatura.
- Una creatura equipaggiata viene considerata modificata, indipendentemente da chi controlla l'Equipaggiamento ad essa assegnato.

I Terribili Quattro
{3}{B}
Creatura Leggendaria — Nemico
4/4

Minacciare
Ogniqualevolta un avversario lancia la sua prima magia non creatura in ogni turno, quel giocatore perde punti vita pari al valore di mana di quella magia.

- La seconda abilità de I Terribili Quattro si risolve prima della magia che l'ha fatta innescare. Si risolve anche se quella magia viene neutralizzata o in qualche modo lascia la pila.
- Se una magia ha {X} nel costo di mana, usa il valore scelto per X per determinare il valore di mana di quella magia.

Jarvis, il Più Potente Maggiordomo della Terra
{2}{U}
Creatura Leggendaria — Consigliere Umano
1/4

Ogniqualevolta lanci una magia Eroe, pesca una carta.

- L'abilità di Jarvis si risolve prima della magia che l'ha fatta innescare. Si risolve anche se quella magia viene neutralizzata o in qualche modo lascia la pila senza risolversi.
-

Jocasta, Avenger Automa

{3}

Creatura Artefatto Leggendaria — Eroe Robot

2/2

Volare

Ogniqualvolta il tuo comandante infligge danno da combattimento a un giocatore, metti un segnalino +1/+1 su Jocasta.

Ogniqualvolta attacchi con il tuo comandante, se questa carta è nel tuo cimitero, puoi rimetterla sul campo di battaglia TAPPata e attaccante.

- Mentre controlli Jocasta, se un altro giocatore prende il controllo del tuo comandante e infligge danno da combattimento a un giocatore (anche se è a te che infligge danno da combattimento), la prima abilità innescata di Jocasta si innescherà. Tuttavia, se Jocasta è il tuo comandante e un altro giocatore ne prende il controllo, il fatto che infligga danno da combattimento a un giocatore non farà innescare quell'abilità per il suo controllore.
- Quando Jocasta ritorna sul campo di battaglia durante la risoluzione della sua ultima abilità, scegli il giocatore, il planeswalker o la battaglia dell'attacco della creatura Jocasta. Non deve necessariamente essere lo stesso giocatore, planeswalker o battaglia che il tuo comandante o qualsiasi altra creatura attaccante stanno attaccando.
- Sebbene Jocasta sia entrata attaccante, non è mai stata dichiarata come creatura attaccante. Le abilità che si innescano ogniqualvolta una creatura attacca non si innescheranno quando entra come attaccante.

Killmonger, Usurpatore Spietato

{2} {R}

Creatura Leggendaria — Nemico Umano

3/3

Travolgere

Ogniqualvolta Killmonger attacca, prende +1/+0 per ogni artefatto controllato dal giocatore in difesa fino alla fine del turno.

Ogniqualvolta Killmonger infligge danno da combattimento a un giocatore, quel giocatore sacrifica un artefatto a sua scelta e tu crei una pedina Tesoro.

- Killmonger ha ricevuto un aggiornamento al suo testo in Oracle per aggiungere “fino alla fine del turno” alla sua seconda abilità. Questa parte del testo era stata tralasciata per sbaglio nella carta stampata. Qui sopra compare il suo testo aggiornato.
-

Klaw, Terribile Signore del Suono
{2}{B}
Creatura Leggendaria — Nemico Farabutto Elementale
3/3
Tocco letale
Ogniqualevolta giochi una carta dall'esilio, Klaw ha indistruttibile fino alla fine del turno.
Ogniqualevolta Klaw infligge danno da combattimento a un giocatore, guarda la prima carta del grimorio di quel giocatore, poi esilia a faccia in giù. Puoi giocarla fintanto che rimane esiliata. Puoi spendere mana di qualsiasi tipo per lanciare una magia in questo modo.

- Paghi tutti i costi e segui tutte le regole sulla tempistica per una magia lanciata in questo modo. Ad esempio, se la carta esiliata è una stregoneria, puoi lanciarla solo durante la tua fase principale mentre la pila è vuota.
- Alcuni effetti copiano una carta in esilio e ti permettono di lanciare la copia. Poiché la copia non è una carta, lanciare una tale copia non farà innescare la prima abilità innescata di Klaw.

La Cosa
{5}{G}
Creatura Leggendaria — Eroe Umano
5/5
Travolgere
All'inizio del combattimento nel tuo turno, se hai lanciato una magia non creatura in questo turno, metti quattro segnalini +1/+1 su La Cosa.
Ogniqualevolta La Cosa attacca, puoi pagare {R}{G}{W}{U}. Quando lo fai, raddoppia il numero di ogni tipo di segnalino su un qualsiasi numero di permanenti bersaglio che controlli.

- La seconda abilità de La Cosa verificherà se hai lanciato una magia non creatura in questo turno, mentre inizia la tua sottofase di inizio combattimento. Se così non è, l'abilità non si innescherà. Non potrai lanciare una magia non creatura durante la tua sottofase di inizio combattimento in tempo per far innescare l'abilità.
- Non scegli i bersagli per l'ultima abilità de La Cosa quando si innesca. Invece, una seconda abilità "riflessiva" si innesca quando paghi {R}{G}{W}{U} in questo modo. Scegli i bersagli per quell'abilità mentre viene messa in pila. Ogni giocatore può rispondere a questa abilità innescata come di consueto.

Lady Loki, Agente del Caos
{5}{R}
Creatura Leggendaria — Nemico Stregone Dio
5/5
Ogniqualevolta lanci la tua prima magia istantaneo, stregoneria o Nemico in ogni turno, esilia, poi esilia carte dalla cima del tuo grimorio finché non esili una carta non terra. Lady Loki infligge a ogni avversario danno pari alla differenza tra il valore di mana di quella magia e il valore di mana di quella carta non terra. Puoi lanciare quella carta senza pagare il suo costo di mana.

- Se la magia istantaneo, stregoneria o Nemico che hai lanciato aveva $\{X\}$ nel costo di mana, usa il valore scelto per X quando calcoli il valore di mana di quella magia.
- Se la carta esiliata ha $\{X\}$ nel costo di mana, X viene considerato 0 ai fini della determinazione del suo valore di mana.
- Per determinare la differenza tra il valore di mana della magia e il valore di mana della carta non terra, sottrai il minore tra quei due numeri dal maggiore, usando il valore di mana della magia che hai lanciato così com'era in pila e il valore di mana della carta non terra in esilio. Per esempio, se lanci la Raffica di Fotoni (una stregoneria con costo di mana $\{X\}\{R\}\{R\}$) e scegli 2 come valore di X , il suo valore di mana è 4. Se poi esili Laser Vivente (un Nemico con costo di mana $\{4\}\{R\}$), confronterai il suo valore di mana (che è 5) con il valore di mana della Raffica di Fotoni (che era 4), ottenendo un risultato di 1.

Lancia di Bashenga

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

Artefatto Leggendaro — Equipaggiamento

Quando la Lancia di Bashenga entra, se nessuno è il monarca, tu diventi il monarca.

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

Ogniqualevolta la creatura equipaggiata attacca il monarca, distruggi un permanente non terra TAPPato bersaglio controllato da quel giocatore.

Equipaggiare $\{2\}$

- 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 “Ogniqualevolta 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.

Laser Vivente

$\{4\}\{R\}$

Creatura Leggendaria — Nemico Elementale

4/4

Rapidità

Ogniqualevolta Laser Vivente attacca, per ogni carta che hai scartato in questo turno, crea una pedina che è una copia di Laser Vivente, tranne che la pedina non è leggendaria. Le pedine entrano TAPPate e attaccanti.

Esilia le pedine all'inizio della prossima sottofase finale.

- Ogni pedina copia esattamente ciò che è stampato su Laser Vivente, con l'eccezione indicata.
- La pedina non copia se Laser Vivente è TAPpato o STAPpato, se ha dei segnalini, se ha Aure o Equipaggiamenti assegnati, né eventuali effetti non di copia che abbiano modificato la sua forza, la sua costituzione, i suoi tipi, il suo colore e così via.
- Se Laser Vivente lascia il campo di battaglia prima che la sua abilità innescata si sia risolta, le pedine entreranno comunque come copie di Laser Vivente, usandone i valori copiabili che aveva quando ha lasciato il campo di battaglia.
- Nell'insolito caso in cui Laser Vivente diventi una copia di qualcos'altro mentre la sua abilità innescata è in pila ma prima che si risolva, le pedine entreranno come copie di qualunque cosa Laser Vivente stia copiando (con l'eccezione indicata).

Lockjaw, Teletrasportatore Bavoso

{1}{U}

Creatura Leggendaria — Eroe Canide Inumano

1/1

Cautela

All'inizio del combattimento nel tuo turno, se hai lanciato una magia non creatura in questo turno, metti un segnalino +1/+1 su Lockjaw. Quando lo fai, Lockjaw e fino a un'altra creatura bersaglio che controlli non possono essere bloccati in questo turno.

- L'ultima abilità di Lockjaw verificherà se hai lanciato una magia non creatura in questo turno, mentre inizia la tua sottofase di inizio combattimento. Se così non è stato, l'abilità non si innescherà. Non potrai lanciare una magia non creatura durante la tua sottofase di inizio combattimento in tempo per far innescare l'abilità.
- Non scegli un bersaglio per l'ultima abilità di Lockjaw nel momento in cui si innesca. Invece, una seconda abilità "riflessiva" si innesca quando metti un segnalino +1/+1 su Lockjaw in questo modo. Se scegli un bersaglio per quell'abilità, lo fai mentre viene messa in pila. Ogni giocatore può rispondere a questa abilità innescata come di consueto.
- Non devi necessariamente scegliere un bersaglio per l'abilità innescata riflessiva creata dall'ultima abilità di Lockjaw, ma se lo fai, e quel bersaglio è illegale mentre quell'abilità tenta di risolversi, non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Né Lockjaw né quella creatura diventeranno imblocabili.

Loki, l'Ingannatore

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

Creatura Leggendaria — Nemico Stregone Dio

4/4

Ogniqualevolta Loki attacca, crea una pedina TAPpata e attaccante che è una copia di un altro Nemico bersaglio che controlli, tranne che non è leggendaria ed è un'Illusione in aggiunta ai suoi altri tipi. Sacrifica quella pedina all'inizio della prossima sottofase finale. Ogniqualevolta uno o più Nemici che controlli infliggono danno da combattimento a un giocatore, pesca una carta.

- La pedina creata dalla prima abilità di Loki copia esattamente ciò che è stampato sul Nemico originale e nulla di più, con le eccezioni indicate (a meno che quel Nemico non stia copiando qualcos'altro o sia una pedina; vedi sotto). Non copia se quel Nemico è TAPpato o STAPpato, se ha dei segnalini, se ha Aure o

Equipaggiamenti assegnati, né eventuali effetti non di copia che abbiano modificato la sua forza, la sua costituzione, i suoi tipi, il suo colore e così via.

- Se il Nemico copiato 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 copiativa sta copiando qualcos'altro, allora la pedina entra come ciò che quella creatura ha copiato, con le eccezioni indicate.
- Eventuali abilità "entra" della creatura copiativa si innescheranno quando la pedina entra. Funzionerà anche ogni abilità "mentre [questa creatura] entra" o "[questa creatura] entra con" della creatura copiativa.

Lo Squadrone Sinistro

{5}{U}{R}

Creatura Legendaria — Nemico Umano

5/5

Volare, rapidità

Gli altri Nemici che controlli prendono +2/+2 e hanno volare e rapidità.

Pandemonio {3}{U}{R} *(Puoi lanciare questa carta dal tuo cimitero pagando {3}{U}{R} se l'hai scartata in questo turno. Le regole sulla tempistica si applicano comunque.)*

- Pandemonio rappresenta un costo alternativo che può essere pagato per lanciare una magia dal tuo cimitero se hai scartato la carta con pandemonio in quel turno. Devi pagare eventuali costi addizionali della magia.
- Devi seguire tutte le normali regole sulla tempistica quando lanci una magia con pandemonio. Per esempio, non puoi lanciare una carta creatura con pandemonio che normalmente non potresti lanciare durante il turno di un avversario, neppure se scarti quella carta durante il turno di un avversario.

Lotta per il Trono

{1}{G}

Istantaneo

Metti un segnalino +1/+1 su una creatura bersaglio che controlli. Poi essa lotta con una creatura bersaglio controllata da un avversario. Quando la creatura controllata da un avversario muore in questo turno, se controlli il tuo comandante, diventi il monarca.

- Se solo uno dei bersagli è legale quando la Lotta per il Trono tenta di risolversi, le creature non lotteranno. Se la creatura controllata da un avversario è il bersaglio illegale, non diventerai il monarca quando essa muore.
- Se nessuna delle creature è un bersaglio legale quando la Lotta per il Trono tenta di risolversi, la magia non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti.
- Quando la creatura controllata da un avversario muore in questo turno, l'abilità innescata ritardata verificherà se controlli il tuo comandante. Se non è così, l'abilità non si innescherà.
- 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 “Ogniqualevolta 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.

M’Baku, Capotribù dei Jabari

{1}{G}{G}

Creatura Leggendaria — Guerriero Nobile Umano

4/3

All’inizio della tua sottofase finale, se nessuno è il monarca, un avversario bersaglio diventa il monarca.

Ogniqualevolta una creatura attacca uno dei tuoi avversari, se quel giocatore è il monarca, quella creatura prende +1/+1 e ha travolgere fino alla fine del turno.

- 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 “Ogniqualevolta 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.

Medusa, Regina degli Inumani

{2}{G}

Creatura Leggendaria — Eroe Nobile Inumano

2/2

Cautela, raggiungere

Ogniqualevolta un giocatore lancia una magia non creatura, metti un segnalino +1/+1 su Medusa.

- L'ultima abilità di Medusa si risolve prima della magia che l'ha fatta innescare. Si risolve anche se quella magia viene neutralizzata o in qualche modo lascia la pila.
-

Mister Fantastic

{2}{U}

Creatura Legendaria — Eroe Scienziato Umano

2/4

Cautela, raggiungere

All'inizio del combattimento nel tuo turno, se hai lanciato una magia non creatura in questo turno, pesca una carta.

{R}{G}{W}{U}, {T}: Copia due volte un'abilità innescata bersaglio che controlli. Puoi scegliere nuovi bersagli per le copie.

- L'abilità innescata di Mister Fantastic verificherà se hai lanciato una magia non creatura in questo turno, mentre inizia la tua sottofase di inizio combattimento. Se così non è stato, l'abilità non si innescherà. Non potrai lanciare una magia non creatura durante la tua sottofase di inizio combattimento in tempo per far innescare l'abilità.
 - La fonte della copia dell'ultima abilità di Mister Fantastic è la stessa dell'abilità originale.
 - Le abilità innescate usano le espressioni “quando”, “ogniqualevolta” o “all'inizio di”. Spesso sono formulate come “[condizione di innesco], [effetto]”. Alcune abilità definite da parola chiave, ad esempio prodezza, sono abilità innescate e includono le espressioni “quando”, “ogniqualevolta” o “all'inizio di” nel testo di richiamo.
 - L'ultima abilità di Mister Fantastic bersaglia un'abilità innescata che si trova in pila e crea due istanze aggiuntive di quell'abilità in pila. Non fa guadagnare nessuna abilità ad alcun oggetto.
 - L'ultima abilità di Mister Fantastic può copiare qualsiasi abilità innescata in pila, non soltanto una con dei bersagli.
 - Ogni copia si risolverà prima dell'abilità originale.
 - Ogni copia avrà gli stessi bersagli dell'abilità che sta copiando, a meno che tu non ne scelga altri. Puoi cambiare un qualsiasi numero di bersagli, anche tutti o nessuno di essi. Se non puoi scegliere un nuovo bersaglio legale al posto di un bersaglio, quest'ultimo non potrà essere cambiato (anche se il bersaglio attuale è illegale).
 - Se l'abilità copiata è modale (cioè, dice “Scegli uno —” o simili), ogni copia avrà lo stesso modo. Non è possibile scegliere un altro modo.
 - Se l'abilità infligge danno diviso al momento in cui è stata messa in pila, la divisione non può essere modificata, ma è comunque possibile cambiare i bersagli a cui viene inflitto il danno. Lo stesso vale per le abilità che distribuiscono segnalini.
 - Qualsiasi scelta effettuata quando l'abilità si risolve non sarà ancora stata effettuata quando viene copiata. Le scelte di questo tipo verranno effettuate separatamente quando le copie si risolvono. In particolare, se un'abilità innescata chiede a chi la controlla di pagare un costo, paghi quel costo per le copie se vuoi pagarlo.
-

Nakia, Agente Wakandiana
{2}{G}
Creatura Leggendaria — Eroe Guerriero Umano
3/3
Raggiungere
Ogniqualevolta il tuo comandante entra, diventi il monarca.
{2}, {T}: Metti due segnalini +1/+1 su una creatura o Veicolo bersaglio. Attiva solo come una stregoneria.

- 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 "Ogniqualevolta 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.

Namor, Re di Atlantide
{1}{W}{U}
Creatura Leggendaria — Nobile Tritone Mutante
2/2
Volare
Ogniqualevolta lanci una magia non creatura, crea una pedina creatura Tritone 1/1 blu.
Ogniqualevolta Namor attacca un giocatore con più punti vita di te, le altre creature che controlli che attaccano quel giocatore prendono +2/+0 fino alla fine del turno.

- La seconda abilità di Namor si risolve prima della magia che l'ha fatta innescare. Si risolve anche se quella magia viene neutralizzata o in qualche modo lascia la pila senza risolversi.
 - Una volta che l'ultima abilità di Namor si è innescata, non importa cosa succeda in risposta ai punti vita dei giocatori. L'abilità si risolverà anche se tu hai più punti vita del giocatore che Namor sta attaccando.
-

Nave N'Yami
{6}
Artefatto — Veicolo
5/7
Volare, cautela, rapidità
Ogniqualvolta questo Veicolo infligge danno da combattimento a un giocatore, guarda la prima carta del tuo grimorio. Se è una carta permanente, puoi metterla sul campo di battaglia. Se non la metti sul campo di battaglia, aggiungila alla tua mano.
Manovrare 3

- Se metti una carta Aura sul campo di battaglia in questo modo, scegli cosa incanta mentre entra nel campo di battaglia. Devi essere in grado di scegliere un giocatore o un permanente legale, altrimenti non puoi mettere l'Aura sul campo di battaglia.
- Se non metti la carta sul campo di battaglia per qualsiasi motivo, la aggiungi alla tua mano.

Occhio di Falco, Arciere Vendicatore
{2}{U}{R}
Creatura Leggendaria — Eroe Arciere Umano
3/4
Raggiungere
Ogniqualvolta una creatura controllata da un avversario muore, se Occhio di Falco ha inflitto danno a quella creatura in quel turno, pesca una carta.
{T}: Occhio di Falco infligge 1 danno a un qualsiasi bersaglio.

- Se Occhio di Falco e una creatura a cui ha inflitto danno muoiono contemporaneamente, la sua abilità innescata si innescherà per quella creatura.

Okoye, Potente e Adorata
{2}{G}{W}
Creatura Leggendaria — Eroe Guerriero Umano
3/3
Quando Okoye entra, diventi il monarca.
All'inizio del combattimento nel tuo turno, metti un segnalino +1/+1 su una creatura bersaglio. Ogniqualvolta quella creatura attacca il monarca in questo turno, ha doppio attacco e travolgere fino alla fine del turno.

- 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 "Ogniqualvolta 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.

Pantera Robot

{10}

Creatura Artefatto — Robot Felino

8/8

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

Raggiungere, travolgere

- 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 affinità della Pantera Robot). Il valore di mana della magia resta immutato, a prescindere dal costo totale pagato per lanciarla.

Perle Kimoyo

{4}

Artefatto

All'inizio della tua sottofase finale, scegli uno che non è stato scelto —

- *Perla AV* — Pesca una carta.
- *Perla della Comunicazione* — Crea due pedine creatura Soldato 1/1 bianche.
- *Perla dell'Origine* — Guadagni 3 punti vita. Esilia questo artefatto, poi rimettilo sul campo di battaglia sotto il controllo del suo proprietario.

- Una volta che le Perle Kimoyo lasciano il campo di battaglia e vi ritornano (di solito a causa dell'ultimo modo), sono un nuovo oggetto senza alcun legame con la loro esistenza precedente sul campo di battaglia. Qualsiasi modo scelto l'ultima volta che si trovavano sul campo di battaglia potrà essere scelto di nuovo.

Piattaforma Temporale di Destino

{4}

Artefatto

Ogniquale volta attacchi, esilia una carta non terra bersaglio dal tuo cimitero con due segnalini tempo. Se non ha sospendere, guadagna sospendere. (*All'inizio del tuo mantenimento, rimuovi un segnalino tempo. Quando l'ultimo viene rimosso, puoi lanciare la carta senza pagare il suo costo di mana. Se è una creatura, ha rapidità.*)

- Sospendere è una parola chiave che rappresenta tre abilità. La prima è un'abilità statica che ti permette di esiliare la carta dalla tua mano con il numero indicato di segnalini tempo (il numero che precede il trattino) pagando il suo costo di sospendere (specificato dopo il trattino). La seconda è un'abilità innescata che rimuove un segnalino tempo dalla carta sospesa all'inizio di ogni tuo mantenimento. La terza è un'abilità innescata che ti offre la possibilità di lanciare la carta quando viene rimosso l'ultimo segnalino tempo. Ricorda che se una carta viene esiliata e poi "guadagna sospendere", solo le due abilità innescate sono pertinenti.
- Se un effetto fa riferimento a una "carta sospesa", si intende una carta che (1) ha sospendere, (2) è in esilio e (3) ha uno o più segnalini tempo su di essa.
- Se viene neutralizzata la prima abilità innescata di sospendere (quella che rimuove i segnalini tempo), non viene rimosso alcun segnalino tempo. L'abilità si innescherà di nuovo all'inizio del prossimo mantenimento del proprietario della carta.
- Quando viene rimosso l'ultimo segnalino tempo, si innescherà la seconda abilità innescata di sospendere (quella che ti fa lanciare la carta). Non importa il motivo per cui l'ultimo segnalino tempo sia stato rimosso o quale effetto l'abbia rimosso.
- Se viene neutralizzata la seconda abilità innescata, la carta non potrà essere lanciata. Rimane in esilio senza segnalini tempo su di essa e non è più sospesa.
- Mentre si risolve la seconda abilità innescata di sospendere, puoi lanciare la carta. I vincoli temporali basati sul tipo di carta vengono ignorati. Se scegli di non lanciare la carta (o non puoi farlo), rimane in esilio senza segnalini tempo su di essa e non è più sospesa.
- Se lanci una carta "senza pagare il suo costo di mana", come con sospendere, non puoi scegliere di lanciarla per alcun costo alternativo. Puoi comunque pagare i costi addizionali. Se la carta ha dei costi addizionali obbligatori, devi pagarli se vuoi lanciarla.

Portale della Zona Negativa

{2}

Artefatto

{2}, {T}: Esilia una carta bersaglio dal cimitero di un avversario. Se è una carta creatura, pesca una carta.

All'inizio del tuo mantenimento, se ci sono quattro o più carte creatura esiliate con questo artefatto, lancia una moneta. Se perdi il lancio, sacrifica questo artefatto e fai tornare una carta a caso esiliata con esso in mano al suo proprietario.

- L'ultima abilità del Portale della Zona Negativa verificherà all'inizio della tua sottofase di mantenimento se ci sono quattro o più carte creatura esiliate con il Portale della Zona Negativa. Se così non è, l'abilità non si innescherà. Non potrai esiliare altre carte creatura con il Portale della Zona Negativa durante il tuo mantenimento in tempo perché l'abilità si inneschi.

Power Pack

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

Creatura Leggendaria — Eroe Umano

4/4

Volare, cautela, travolgere, rapidità

Ogniqualevolta Power Pack infligge danno da combattimento a un giocatore, esilia una carta istantaneo o stregoneria bersaglio dal tuo cimitero scelta a caso.

All'inizio del tuo prossimo mantenimento, puoi lanciare quella carta senza pagare il suo costo di mana. Se quella magia sta per essere messa nel tuo cimitero, invece esiliala.

- Scegli se lanciare la carta esiliata mentre si risolve l'abilità innescata ritardata di Power Pack nel tuo prossimo mantenimento. 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.
- Se scegli di non lanciare la carta o non puoi lanciarla (magari perché non ci sono bersagli legali disponibili), la carta rimane in esilio.

Prima Famiglia

{2}{G}{U}

Istantaneo

Peschi X carte e guadagni X punti vita, dove X è il numero di colori tra i permanenti che controlli e le magie che hai lanciato in questo turno.

- Il valore di X viene calcolato una sola volta, mentre si risolve la Prima Famiglia. (Dato che la Prima Famiglia è sia verde sia blu, X probabilmente è almeno 2.)

Primo Kang

{3}{U}{B}

Creatura Leggendaria — Nemico Umano

3/5

Volare

Ogniqualevolta Primo Kang entra o attacca, esilia carte dalla cima del tuo grimorio finché non esili una carta non terra. Metti due segnalini tempo su quella carta. Se non ha sospendere, guadagna sospendere. *(All'inizio del tuo mantenimento, rimuovi un segnalino tempo. Quando l'ultimo viene rimosso, puoi lanciare la carta senza pagare il suo costo di mana. Se è una creatura, ha rapidità.)*

- Sospendere è una parola chiave che rappresenta tre abilità. La prima è un'abilità statica che ti permette di esiliare la carta dalla tua mano con il numero indicato di segnalini tempo (il numero che precede il trattino) pagando il suo costo di sospendere (specificato dopo il trattino). La seconda è un'abilità innescata che rimuove un segnalino tempo dalla carta sospesa all'inizio di ogni tuo mantenimento. La terza è un'abilità innescata che ti offre la possibilità di lanciare la carta quando viene rimosso l'ultimo segnalino tempo. Ricorda che se una carta viene esiliata e poi "guadagna sospendere", solo le due abilità innescate sono pertinenti.
- Se un effetto fa riferimento a una "carta sospesa", si intende una carta che (1) ha sospendere, (2) è in esilio e (3) ha uno o più segnalini tempo su di essa.
- Se viene neutralizzata la prima abilità innescata di sospendere (quella che rimuove i segnalini tempo), non viene rimosso alcun segnalino tempo. L'abilità si innescherà di nuovo all'inizio del prossimo mantenimento del proprietario della carta.
- Quando viene rimosso l'ultimo segnalino tempo, si innescherà la seconda abilità innescata di sospendere (quella che ti fa lanciare la carta). Non importa il motivo per cui l'ultimo segnalino tempo sia stato rimosso o quale effetto l'abbia rimosso.
- Se viene neutralizzata la seconda abilità innescata, la carta non potrà essere lanciata. Rimane in esilio senza segnalini tempo su di essa e non è più sospesa.
- Mentre si risolve la seconda abilità innescata di sospendere, puoi lanciare la carta. I vincoli temporali basati sul tipo di carta vengono ignorati. Se scegli di non lanciare la carta (o non puoi farlo), rimane in esilio senza segnalini tempo su di essa e non è più sospesa.
- Se lanci una carta "senza pagare il suo costo di mana", come con sospendere, non puoi scegliere di lanciarla per alcun costo alternativo. Puoi comunque pagare i costi addizionali. Se la carta ha dei costi addizionali obbligatori, devi pagarli se vuoi lanciarla.

Rane di Re Salomone
 {3}{W}
 Artefatto Leggendaro
 Lampo
 Quando le Rane di Re Salomone entrano, se le hai lanciate, per ogni avversario, esilia fino a un permanente bersaglio controllato da quel giocatore con valore di mana pari o superiore a 3. Per ogni permanente esiliato in questo modo, il suo controllore pesca una carta. {3}, {T}, Esilia le Rane di Re Salomone: Diventi il monarca.

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

Regina Madre Ramonda

{3}{W}{W}

Creatura Leggendaria — Nobile Umano

3/5

Quando la Regina Madre Ramonda entra, diventi il monarca.

Fintanto che sei il monarca, le creature con forza pari o inferiore a 2 non possono attaccarti.

- 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 "Ogniqualevolta 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.
- Se una creatura ti attacca mentre sei il monarca, ridurne la forza a 2 o meno non la rimuoverà dal combattimento. Analogamente, diventare il monarca mentre una o più creature con forza pari o inferiore a 2 ti attaccano non le rimuoverà dal combattimento.

Sacrificio Eroico

{1}{W}

Istantaneo

Scegli una creatura bersaglio che controlli. Fino alla fine del turno, tutto il danno che verrebbe inflitto a te e alle creature che controlli viene invece inflitto alla creatura scelta (*se è ancora sul campo di battaglia*). Quando quella creatura muore in questo turno, metti i suoi segnalini su fino a una creatura bersaglio che controlli e pesca una carta.

- Il Sacrificio Eroico non ha effetto sul danno già inflitto in precedenza nel turno.

- Se la creatura scelta non si trova sul campo di battaglia o non è una battaglia, una creatura o un planeswalker nel momento in cui il danno verrebbe inflitto, il danno non verrà deviato.
- È possibile deviare sulla creatura scelta più danno rispetto alla sua costituzione, a condizione che quel danno venga inflitto tutto contemporaneamente (come avviene per il danno da combattimento) o venga inflitto tutto mentre una singola magia o abilità si sta risolvendo.
- Il Sacrificio Eroico non cambia la fonte del danno o se sia o meno danno da combattimento.
- Se lanci più di un Sacrificio Eroico in un singolo turno, tutto il danno che verrebbe inflitto contemporaneamente a te e/o ai permanenti che controlli viene inflitto a uno dei permanenti scelti che desideri. Non viene inflitto a tutti e non puoi dividere il danno tra essi. La prossima volta che ti verrebbe inflitto danno, puoi scegliere di far infliggere quel danno a un altro di quei permanenti.
- L'abilità innescata ritardata mette sulla creatura bersaglio lo stesso numero di ogni tipo di segnalino che la creatura scelta aveva quando è morta.

Scarlet, Avenger Caotica

{2}{U}{R}

Creatura Leggendaria — Eroe Warlock Mutante

3/3

Volare

Ogniqualevolta Scarlet infligge danno da combattimento a un giocatore, guarda le prime due carte del tuo grimorio, poi esiliale a faccia in giù. Poi puoi lanciare una magia Eroe o non creatura scelta tra le carte esiliate con Scarlet senza pagare il suo costo di mana.

- Scegli se lanciare una magia scelta tra le carte esiliate con Scarlet mentre si risolve la sua ultima abilità. Non puoi aspettare di lanciarne una successivamente 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.
- L'ultima abilità di Scarlet si riferisce alle carte esiliate con quella specifica Scarlet, non con altre creature chiamate Scarlet. Se lascia il campo di battaglia, perdi l'accesso alle carte esiliate con quella Scarlet.

Shang-Chi e i Dieci Anelli

{1}{W}{U}

Creatura Leggendaria — Eroe Guerriero Umano

2/2

Attacco improvviso

Ogniqualevolta peschi una carta, metti un segnalino +1/+1 su Shang-Chi.

Quando viene messo il decimo segnalino +1/+1 su

Shang-Chi, peschi cinque carte e guadagni 5 punti vita.

- L'ultima abilità di Shang-Chi si innesca dopo che uno o più segnalini +1/+1 vengono messi su di lui, solo se prima aveva meno di dieci segnalini +1/+1 e se dopo ha dieci o più segnalini +1/+1.
-

Silver Surfer, Araldo di Galactus

{5}

Creatura Leggendaria — Eroe Alieno

4/5

Volare

Quando Silver Surfer entra, puoi passare in rassegna il tuo grimorio per una carta chiamata Galactus, Divoratore di Mondi, rivelarla e aggiungerla alla tua mano, poi rimescolare.

Ogniqualvolta Silver Surfer infligge danno da combattimento a un giocatore, fino alla fine del tuo prossimo turno, una creatura bersaglio attacca quel giocatore in ogni combattimento, se può farlo.

- Se una creatura sotto gli effetti dell'ultima abilità di Silver Surfer non può attaccare per qualsiasi motivo (per esempio perché è TAPPATA o perché è entrata sotto il controllo del suo controllore in quel turno), allora non attacca. Se è necessario pagare un costo per farlo attaccare, il suo controllore non è obbligato a pagare quel costo, quindi non deve attaccare per forza neanche in questo caso.
-

Squadra d'Assalto della Hatut Zeraze

{3} {W}

Creatura — Guerriero Spia Umano

2/2

Quando lanci questa magia, copiala per ogni volta che hai lanciato il tuo comandante dalla zona di comando in questa partita.

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

- Le copie vengono create direttamente in pila, quindi non sono "lanciate". Le abilità che si innescano quando un giocatore lancia una magia non si innescheranno.
 - La prima abilità della Squadra d'Assalto della Hatut Zeraze e le copie che crea si risolvono prima della Squadra d'Assalto della Hatut Zeraze. Si risolvono anche se la Squadra d'Assalto della Hatut Zeraze viene neutralizzata o in qualche modo lascia la pila senza risolversi prima che le copie vengano create. In quel caso, l'abilità creerà comunque copie della Squadra d'Assalto della Hatut Zeraze.
 - 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.
-

Stilt-Man, Terrore Torreggiante

{2} {R}

Creatura Leggendaria — Nemico Farabutto Umano

4/2

Raggiungere

Ogniqualevolta uno o più Nemici che controlli infliggono danno da combattimento a un giocatore, prendi il controllo di un permanente non creatura, non terra bersaglio controllato da quel giocatore fino alla fine del tuo prossimo turno. Ha “Questo permanente non può essere sacrificato” fino alla fine del tuo prossimo turno.

- Il permanente non può essere sacrificato per nessun motivo. Se un effetto ti impone di sacrificarlo, non puoi farlo e rimarrà sul campo di battaglia. Inoltre, non puoi sacrificarlo per pagare costi che ti richiedono di sacrificare un permanente.
- Se un effetto ti impone di sacrificare un permanente, devi sacrificare un permanente diverso da quello di cui hai preso il controllo. Non puoi provare a sacrificare quello e fallire.

T'Chaka, Re Venerabile

{G} {W}

Creatura Leggendaria — Eroe Nobile Umano

2/2

Quando T'Chaka entra, macina tre carte, poi puoi aggiungere alla tua mano una carta artefatto o terra scelta tra le carte macinate.

{3}, Esilia questa carta dal tuo cimitero: Diventi il monarca. Attiva solo se controlli il tuo comandante.

- 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 “Ogniqualevolta 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.
-

T'Challa, la Pantera Nera

{1}{G}{W}

Creatura Leggendaria — Eroe Nobile Umano

2/2

Ogniqualevolta T'Challa entra o attacca, crea una pedina Vibratio TAPPata. *(È un artefatto con indistruttibile e “{T}: Aggiungi {C}. Questo mana non può essere speso per lanciare una magia non artefatto”.)*

Ogniqualevolta lanci una magia artefatto con valore di mana pari o superiore a 4, metti due segnalini +1/+1 su T'Challa.

- Se una magia ha {X} nel costo, usa il valore scelto per X per determinare il valore di mana di quella magia.
- L'ultima abilità di T'Challa si risolve prima della magia che l'ha fatta innescare. Si risolve anche se quella magia viene neutralizzata o in qualche modo lascia la pila senza risolversi.

Tempesta, Regina di Wakanda

{3}{G}{W}

Creatura Leggendaria — Eroe Nobile Mutante

4/5

Volare

Ogniqualevolta Tempesta attacca, fino alla fine del turno, un'altra creatura attaccante bersaglio ha volare e prende +X/+0, dove X è la forza di Tempesta.

Ogniqualevolta una creatura con volare ti attacca, Tempesta infligge danno pari alla sua forza a quella creatura.

- Il valore di X viene calcolato solo una volta, mentre si risolve la seconda abilità di Tempesta. Se Tempesta non è sul campo di battaglia in quel momento, usa la forza che aveva quando ha lasciato il campo di battaglia per determinare il valore di X.
- Analogamente, se Tempesta non è sul campo di battaglia mentre la sua ultima abilità si risolve, usa la forza che aveva quando ha lasciato il campo di battaglia per determinare quanti danni vengono inflitti.

Thor, Avenger di Asgard

{2}{R}{R}

Creatura Leggendaria — Eroe Guerriero Dio

4/4

Volare

Se un'altra fonte che controlli sta per infliggere danno a un avversario o a un permanente controllato da un avversario, infligge invece altrettanti danni più 1.

- Il danno aggiunto dall'ultima abilità di Thor viene inflitto dalla stessa fonte del danno originale. Il danno non viene inflitto da Thor.
- Se un altro effetto modifica la quantità di danni che le tue fonti infliggerebbero, incluso prevenirne una parte, il giocatore a cui viene inflitto danno o il controllore del permanente a cui viene inflitto danno sceglie in che ordine applicare quegli effetti. Se tutto il danno viene prevenuto, l'ultima abilità di Thor non si applica più.

- Se il danno inflitto da una fonte che controlli viene diviso o assegnato tra più permanenti controllati da un avversario o tra un avversario e uno o più permanenti che controlla, dividi l'ammontare originale prima di aggiungere 1. Per esempio, se attacchi con una creatura 5/5 con travolgere e il tuo avversario blocca con una creatura 2/2, puoi assegnare 2 danni alla creatura bloccante e 3 danni al giocatore in difesa. Poi queste quantità vengono modificate e diventano rispettivamente 3 e 4.

Titania, Assaltatrice Altera

{3} {R}

Creatura Leggendaria — Nemico Umano

3/3

Attacco improvviso

Mischia (*Ogniquale volta questa creatura attacca, prende +1/+1 fino alla fine del turno per ogni avversario che hai attaccato in questo combattimento.*)

Le altre creature che controlli hanno mischia.

- Una volta che un'abilità mischia si innesca, non importa se la creatura perde mischia. Se Titania lascia il campo di battaglia mentre l'abilità mischia di un'altra creatura attaccante che controlli è in pila, quell'abilità si risolverà comunque.
- Determini il valore del bonus mentre l'abilità mischia si risolve. Conta ogni avversario che hai attaccato con una o più creature. Non importa se le creature attaccanti stiano ancora attaccando o se siano ancora sul campo di battaglia. Non importa neanche se l'avversario che hai attaccato sia ancora in partita.
- Non importa con quante creature hai attaccato un giocatore, ma solo che hai attaccato un giocatore con almeno una creatura. Ad esempio, se attacchi un giocatore con Titania e un altro giocatore con cinque creature, Titania prenderà +2/+2 fino alla fine del turno.
- Mischia si innescherà se la creatura con mischia attacca un planeswalker o una battaglia. Tuttavia, l'effetto considera solo gli avversari (e non i planeswalker o le battaglie) che hai attaccato con una creatura al momento di determinare il bonus.
- Le creature che entrano nel campo di battaglia come attaccanti non sono mai state dichiarate come creature attaccanti, perciò non vengono considerate per l'effetto di mischia. Analogamente, se una creatura con mischia entra nel campo di battaglia come attaccante, mischia non si innescherà.
- Se una creatura ha più istanze di mischia, ognuna si innesca separatamente.

Torcia Umana

{3} {R}

Creatura Leggendaria — Eroe Umano

3/2

All'inizio del combattimento nel tuo turno, se hai lanciato una magia non creatura in questo turno, la Torcia Umana ha volare, doppio attacco e rapidità fino alla fine del turno.

Ogniquale volta la Torcia Umana attacca, puoi pagare {R} {G} {W} {U}. Se lo fai, fino alla fine del turno, ogniquale volta infligge danno da combattimento a un avversario, infligge altrettanti danni a ogni altro avversario.

- La prima abilità della Torcia Umana verificherà se hai lanciato una magia non creatura in questo turno, mentre inizia la tua sottofase di inizio combattimento. Se così non è stato, l'abilità non si innescherà. Non potrai lanciare una magia non creatura durante la tua sottofase di inizio combattimento in tempo per far innescare l'abilità.

Tri-Sentinella, Atto di Vendetta

{7}

Creatura Artefatto Leggendaria — Nemico Robot

7/7

Volare, minacciare, travolgere

Quando Tri-Sentinella entra, per ogni avversario, Tri-Sentinella infligge 3 danni a fino a una creatura bersaglio controllata da quel giocatore.

Dissotterrare {7} ({7}: *Rimetti sul campo di battaglia questa carta dal tuo cimitero. Ha rapidità. Esiliala all'inizio della prossima sottofase finale o se sta per lasciare il campo di battaglia. Dissotterra solo come una stregoneria.*)

- Se attivi l'abilità dissotterrare di una carta, ma quella carta viene rimossa dal tuo cimitero prima che l'abilità si sia risolta, quell'abilità dissotterrare non avrà alcun effetto mentre si risolve.
 - Attivare l'abilità dissotterrare di una carta non equivale a lanciare quella carta. L'abilità dissotterrare viene messa in pila, ma la carta no. Magie e abilità che interagiscono con le abilità attivate potranno interagire con dissotterrare, mentre magie e abilità che interagiscono con le magie non potranno.
 - All'inizio della prossima sottofase finale, un permanente rimesso sul campo di battaglia con dissotterrare viene esiliato. Questa è un'abilità innescata ritardata e può essere neutralizzata dagli effetti che neutralizzano le abilità innescate. Se l'abilità viene neutralizzata, il permanente rimane sul campo di battaglia e l'abilità innescata ritardata non si innesca nuovamente. Tuttavia, l'effetto di sostituzione esilierà comunque il permanente se alla fine lascia il campo di battaglia.
 - Dissotterrare fornisce rapidità al permanente rimesso sul campo di battaglia (anche se non è una carta creatura). Tuttavia, non gli viene fornita nessuna delle abilità "di esilio". Se quel permanente perde tutte le sue abilità, sarà comunque esiliato all'inizio della prossima sottofase finale e se sta per lasciare il campo di battaglia.
 - Se un permanente rimesso sul campo di battaglia con dissotterrare sta per lasciarlo per qualsiasi motivo, viene invece esiliato, a meno che la magia o abilità che gli sta facendo lasciare il campo di battaglia non stia effettivamente cercando di esiliarlo. In tal caso, riesce nell'intento di esiliare il permanente. Se successivamente quella magia o abilità rimette la carta sul campo di battaglia, la carta permanente tornerà sul campo di battaglia come un nuovo oggetto senza alcuna relazione con l'ultima volta che era sul campo di battaglia. Gli effetti di dissotterrare non saranno più applicati ad essa.
-

Typhoid Mary, Frammentata

{1} {B} {R}

Creatura Leggendaria — Nemico Mutante

3/3

Ogniquale volta Typhoid Mary attacca, scegli uno a caso.

Se hai scartato una carta in questo turno, invece scegli uno.

- *Mary* — Crea una pedina Tesoro.
- *Typhoid Mary* — Pesca una carta.
- *Bloody Mary* — Ogni avversario perde 2 punti vita e tu guadagni 2 punti vita.

- Mentre metti l'abilità innescata di Typhoid Mary in pila, scegli un modo oppure ne viene scelto uno a caso se non hai scartato una carta in quel turno. I giocatori possono rispondere all'abilità sapendo quale modo è stato scelto.

Uomo Molecola

{6}

Creatura Leggendaria — Nemico Umano

5/5

Le carte non terra nella tua mano hanno miracolo {0}.

(Puoi lanciare una carta pagando il suo costo di miracolo quando la peschi, se è la prima che hai pescato in questo turno.)

- È importante rivelare una carta con miracolo prima che venga aggiunta alle altre carte nella tua mano.
- Puoi rivelare e lanciare una carta con miracolo in qualsiasi turno, non soltanto nel tuo, se è la prima carta che hai pescato in quel turno.
- La pescata di più carte viene sempre considerata come una sequenza di pescate individuali. Ad esempio, se non hai ancora pescato carte durante un turno e lanci una magia che ti permette di pescare tre carte, le pescherai una alla volta. Solo la prima carta pescata in questo modo può essere rivelata e lanciata usando la sua abilità miracolo.
- Se un effetto aggiunge una carta alla tua mano senza usare la parola “pescare”, quella carta non è stata pescata.
- Non devi necessariamente rivelare una carta pescata con miracolo se non vuoi lanciarla in quel momento.
- Puoi lanciare una carta per il suo costo di miracolo solo mentre l'abilità innescata miracolo si risolve. Se non vuoi lanciarla in quel momento (o non puoi lanciarla, magari perché non ci sono bersagli legali disponibili), non potrai lanciarla più tardi per il costo di miracolo.
- Lanci la carta con miracolo durante la risoluzione dell'abilità innescata. Ignora ogni restrizione temporale basata sul tipo di carta.
- Miracolo è un costo alternativo per lanciare la magia con tale abilità. Non può essere combinato con altri costi alternativi, ad esempio lanciare una magia “senza pagare il suo costo di mana”. Puoi comunque pagare i costi addizionali, come i costi di potenziamento. Se la magia ha dei costi addizionali obbligatori, devono essere pagati per lanciare la magia.
- 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 miracolo), aggiungi eventuali aumenti e infine applica le riduzioni. Il valore di mana della magia resta immutato, a prescindere dal costo totale pagato per lanciarla.

- Se la carta con miracolo lascia la tua mano prima che l'abilità innescata si sia risolta, non potrai lanciarla usando la sua abilità miracolo.
- Peschi comunque la carta, che l'abilità miracolo venga usata o meno. Ad esempio, si innescherà qualsiasi abilità che si innesca ogniqualvolta peschi una carta. Se non lanci la carta usando la sua abilità miracolo, rimarrà nella tua mano.

Valeria Richards, Precoce

{3}{U}

Creatura Leggendaria — Eroe Scienziato Umano

3/3

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

Ogniqualvolta lanci la tua prima magia non creatura in ogni turno, pesca una carta.

- 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 miracolo), aggiungi eventuali aumenti e infine applica le riduzioni. Il valore di mana della magia resta immutato, a prescindere dal costo totale pagato per lanciarla.
- L'ultima abilità di Valeria Richards si risolve prima della magia che l'ha fatta innescare. Si risolve anche se quella magia viene neutralizzata o in qualche modo lascia la pila senza risolversi.

Vedova Nera, Avenger Agile

{1}{R}{W}

Creatura Leggendaria — Eroe Spia Umano

2/2

Minacciare

Ogniqualvolta un avversario pesca la sua seconda carta in ogni turno, metti un segnalino +1/+1 su Vedova Nera e peschi una carta.

- Vedova Nera non deve necessariamente essere sotto il tuo controllo quando viene pescata la prima carta perché la sua seconda abilità si inneschi. Fintanto che la controlli quando peschi la tua seconda carta in un turno, quell'abilità si innesca.

Vendicare

{4}{W}{W}

Stregoneria

Questa magia costa {2} in meno per essere lanciata se un giocatore ti ha attaccato durante il suo ultimo turno.

Distruggi tutte le creature. Guadagni 1 punto vita per ogni creatura distrutta in questo modo.

- Le creature distrutte in questo modo contano per il totale di punti vita guadagnati anche se vengono messe in una zona diversa dal cimitero.
- Non guadagnerai 1 punto vita per ogni creatura che non è stata distrutta davvero (per esempio una creatura che ha indistruttibile).

- Se un giocatore ti ha attaccato nel turno più recente che ha effettuato prima di lasciare la partita, quell'attacco vale ai fini dell'abilità di riduzione dei costi di Vendicare fino al prossimo momento della partita in cui quel giocatore avrebbe dovuto effettuare un turno. A quel punto, smetterai di sentirti così vendicativo riguardo a quell'attacco.

Visione, Avenger Sintezoido

{4}

Creatura Artefatto Leggendaria — Eroe Robot

3/3

Volare

Ogniquale volta un giocatore lancia una magia, se non è il turno di quel giocatore, scegli uno —

- Metti un segnalino +1/+1 su Visione.
- Visione scompare. *(Tratta lui e qualsiasi permanente a lui assegnato come se non esistessero fino al tuo prossimo turno.)*

- I permanenti scomparsi vengono trattati come se non esistessero. Non possono essere bersaglio di magie o abilità, le loro abilità statiche non hanno alcun effetto sul gioco, le loro abilità innescate non possono innescarsi, non possono attaccare né bloccare e così via.
- Mentre Visione scompare, anche le Aure e gli Equipaggiamenti assegnati a lui scompaiono nello stesso momento. Quelle Aure e quegli Equipaggiamenti appariranno nello stesso momento in cui apparirà Visione e saranno ancora assegnati a lui.
- I permanenti appaiono durante la sottofase di STAP del loro controllore, subito prima che quel giocatore STAPpi i suoi permanenti. Le creature che appaiono in questo modo potranno attaccare e pagare un costo di {T} in quel turno. Se un permanente aveva dei segnalini quando è scomparso, avrà quei segnalini quando apparirà.
- Una creatura attaccante o bloccante che scompare viene rimossa dal combattimento.
- La scomparsa non fa innescare alcuna abilità “lascia-il-campo”. Analogamente, l'apparizione non farà innescare alcuna abilità “entra”.
- Eventuali effetti continui con una durata di tipo “fintanto che” ignorano gli oggetti scomparsi. Se ignorare quegli oggetti fa sì che le condizioni dell'effetto non siano più soddisfatte, la durata terminerà.
- Se un avversario acquisisce il controllo di Visione, prima sotto il tuo controllo, e sceglie di farlo scomparire e la durata dell'effetto di cambio di controllo termina prima che Visione appaia, allora Visione apparirà sotto il tuo controllo all'inizio della prossima sottofase di STAP di quell'avversario. Se l'avversario lascia la partita prima della sua prossima sottofase di STAP, Visione appare non appena inizia la successiva sottofase di STAP dopo che il turno dell'avversario sarebbe dovuto iniziare.

War Machine, Arsenale Vendicatore

{4} {R}

Creatura Artefatto Leggendaria — Eroe Umano

3/5

Volare

Ogniquale volta War Machine attacca, le creature attaccanti modificate che controlli hanno doppio attacco fino alla fine del turno. *(Equipaggiamenti, Aure che controlli e segnalini sono modifiche.)*

- Un'Aura controllata da un avversario non fa diventare modificata una creatura che controlli.
- Una creatura con un segnalino viene considerata modificata, indipendentemente dal tipo di segnalino o dal giocatore che l'ha messo su quella creatura.
- Una creatura equipaggiata viene considerata modificata, indipendentemente da chi controlla l'Equipaggiamento ad essa assegnato.

W'Kabi, Scudo della Nazione
 {1}{G}
 Creatura Leggendaria — Eroe Guerriero Umano
 2/3
 Cautela
 Ogniqualvolta attacchi con il tuo comandante, se controlli un artefatto con valore di mana pari o superiore a 4, crea una pedina creatura Rinoceronte 4/4 verde con travolgere.

- Se un artefatto sul campo di battaglia ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0 ai fini della determinazione del suo valore di mana.
- Se non controlli un artefatto con valore di mana pari o superiore a 4 quando attacchi con il tuo comandante, l'abilità di W'Kabi non si innescherà. Se non ne controlli uno mentre l'abilità si risolve, quest'ultima non avrà effetto. Non importa se l'artefatto con valore di mana pari o superiore a 4 che controlli mentre l'abilità si risolve è lo stesso che controllavi quando si è innescata.

Zuri, Guerriero di Wakanda
 {1}{G}
 Creatura Leggendaria — Eroe Guerriero Umano
 2/2
 Travolgere
 Ogniqualvolta lanci una magia artefatto con valore di mana pari o superiore a 4, metti un segnalino +1/+1 su ogni creatura che controlli.

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

NOTE SPECIFICHE SULLE CARTE DELLE CONFEZIONI SCENA DI MAGIC: THE GATHERING | MARVEL SUPER HEROES:

Absorbing Man e Titania
 {3}{R}{G}
 Creatura Leggendaria — Nemico Umano
 4/5
 Raddoppia tutto il danno che infliggerebbero le fonti creatura che controlli.

- Se un altro effetto modifica la quantità di danni che le tue fonti creatura infliggerebbero, incluso prevenirne una parte, il giocatore a cui viene inflitto danno o il controllore del permanente a cui viene inflitto danno

sceglie in che ordine applicare quegli effetti. Se tutto il danno viene prevenuto, l'abilità di Absorbing Man e Titania non si applica più.

- Se il danno inflitto da una fonte creatura che controlli viene diviso o assegnato tra più permanenti e/o giocatori, quel danno viene diviso o assegnato prima di essere raddoppiato. Per esempio, se attacchi con una creatura 5/5 con travolgere e il tuo avversario blocca con una creatura 2/2, puoi assegnare 2 danni alla creatura bloccante e 3 danni al giocatore in difesa. Poi queste quantità vengono raddoppiate a 4 e 6 danni rispettivamente.

Hulk, Sempre Arrabbiato

{5} {R} {R}

Creatura Leggendaria — Eroe Berserker Gamma

9/9

Travolgere

Quando Hulk entra, distruggi tutti gli artefatti.

Hulk attacca in ogni combattimento, se può farlo.

- Se per qualsiasi motivo Hulk non può attaccare (ad esempio perché è TAPPato o perché è entrato sotto il tuo controllo in quel turno), allora non attacca. Se è necessario pagare un costo per farlo attaccare, non sei obbligato a pagare quel costo, quindi non deve attaccare per forza neanche in questo caso.

Iron Man, Paradigma Futurista

{4} {U} {U}

Creatura Artefatto Leggendaria — Eroe Umano

5/5

Volare

All'inizio del combattimento nel tuo turno, un artefatto o creatura bersaglio diventa una creatura artefatto con forza e costituzione base 5/5 e ha volare.

- L'ultima abilità di Iron Man sostituirà tutti i precedenti effetti che impostano un numero specifico per la forza e la costituzione di un permanente. Gli effetti che modificano in altri modi la sua forza e la sua costituzione si applicheranno comunque, indipendentemente da quando hanno avuto inizio. Lo stesso vale per i segnalini +1/+1.
- Se l'ultima abilità di Iron Man fa sì che un Veicolo diventi una creatura artefatto, non conta come "manovrare" quel Veicolo ai fini delle abilità che si innescano quando viene manovrato un Veicolo.

Loki, Dio delle Menzogne

{1} {R} {R}

Creatura Leggendaria — Nemico Stregone Dio

3/3

Ogniquale volta lanci una magia che bersaglia solo una creatura, prendi il controllo di quella creatura fino alla fine del turno. Se è il tuo turno, STAPPA quella creatura e ha rapidità fino alla fine del turno.

- Se lanci una magia che ha più bersagli ma sono tutti la stessa creatura, l'abilità di Loki si innescherà.
- Se lanci una magia che ha più bersagli e uno di essi è una creatura, ma gli altri sono tutti non creature, l'abilità di Loki non si innescherà.

M.O.D.O.K., Intelletto Malvagio
{3} {B} {B}
Creatura Artefatto Leggendaria — Nemico
3/5
Volare
Ogniqualevolta peschi la tua seconda carta in ogni turno,
un avversario bersaglio sacrifica una creatura non pedina
a sua scelta.

- M.O.D.O.K. non deve necessariamente essere sotto il tuo controllo quando viene pescata la prima carta perché la sua ultima abilità si inneschi. Fintanto che lo controlli quando peschi la tua seconda carta in un turno, quell'abilità si innesca.

Occhio di Falco, Colpo da Maestro
{3} {R}
Creatura Leggendaria — Eroe Arciere Umano
3/4
Attacco improvviso, raggiungere
Ogniqualevolta Occhio di Falco o un altro Eroe che
controlli entra, infligge danno pari al numero di Eroi che
controlli a un qualsiasi bersaglio.

- Usa il numero di Eroi che controlli mentre si risolve l'ultima abilità di Occhio di Falco per determinare quanti danni vengono inflitti.

Thor, Guardiano di Midgard
{3} {R} {R}
Creatura Leggendaria — Eroe Guerriero Dio
5/5
Volare
Ogniqualevolta una fonte che controlli infligge danno non
da combattimento a un avversario, puoi esiliare
altrettante carte dalla cima del tuo grimorio. Puoi giocare
quelle carte in questo turno.

- Paghi tutti i costi e segui tutte le normali 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.

**NOTE SPECIFICHE SULLE CARTE DEL KIT PER PRINCIPIANTI DI
MAGIC: THE GATHERING | *MARVEL SUPER HEROES*:**

Blue Marvel, Adam Brashear

{3}{U}{U}

Creatura Leggendaria — Eroe Scienziato Umano

3/5

Volare (*Questa creatura non può essere bloccata tranne che da creature con volare o 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}.*)

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

- Blue Marvel non deve necessariamente essere sotto il tuo controllo quando viene pescata la prima carta perché la sua ultima abilità si inneschi. Fintanto che lo controlli quando peschi la tua seconda carta in un turno, quell'abilità si innesca.
-

Brawn, Amadeus Cho

{1}{G/U}

Creatura Leggendaria — Eroe Scienziato Gamma

1/1

Quando Brawn entra, pesca una carta.

Superpotere — {4}{G/U}: Metti un segnalino +1/+1 su Brawn per ogni carta nella tua mano. (*Attiva ogni abilità superpotere solo una volta. Sottrai il suo costo di mana dal costo se è entrato in questo turno.*)

- Conta il numero di carte nella tua mano mentre si risolve l'abilità superpotere di Brawn per determinare quanti segnalini +1/+1 mettere su di lui.
-

Caduta sulla Terra

{4}{W}

Istantaneo

Esilia una creatura bersaglio. Ogni giocatore guadagna 3 punti vita.

Cicloterra base {2} ({2}, *Scarta questa carta: Passa in rassegna il tuo grimorio per una carta terra base, rivelala e aggiungila alla tua mano, poi rimescola.*)

- Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale mentre la Caduta sulla Terra tenta di risolversi, non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Nessun giocatore guadagnerà punti vita.
-

Colosso Flora
{5}{G}{G}
Creatura — Silvantropo
/

Anti-malocchio (*Questa creatura non può essere bersaglio di magie o abilità controllate dai tuoi avversari.*)

La forza e la costituzione del Colosso Flora sono pari al numero di terre che controlli.

- L'abilità che definisce la forza e la costituzione del Colosso Flora si applica in tutte le zone, non solo sul campo di battaglia.
-

Colpo della Cosa
{3}{G}
Istantaneo

Questa magia costa {2} in meno per essere lanciata se bersaglia un Eroe che controlli.

Una creatura bersaglio che controlli infligge danno pari al doppio della sua forza a una creatura bersaglio controllata da un avversario.

- Se una delle due creature è un bersaglio illegale mentre il Colpo della Cosa tenta di risolversi, la creatura che controlli non infliggerà danno.
-

Difesa di Capitan America
{W}
Istantaneo

Una creatura bloccante bersaglio prende +2/+2 fino alla fine del turno.

Pesca una carta.

- Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale mentre la Difesa di Capitan America tenta di risolversi, non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non pescherai alcuna carta.
-

Graviton, Forza Fondamentale
{2}{U}
Creatura Leggendaria — Nemico Umano
3/3

Ogniqualvolta peschi la tua seconda carta in ogni turno, scegli uno —

- Una creatura bersaglio ha volare fino alla fine del turno.
(*Non può essere bloccata tranne che da creature con volare o raggiungere.*)
- TAPpa una creatura bersaglio.

- Graviton 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 peschi la tua seconda carta in un turno, quell'abilità si innesca.

Ingegnosità di Stark

{2} {U}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura che controlli

Quando quest'Aura entra, puoi pagare {X}. Se lo fai, peschi X carte.

Ogniqualevolta peschi una carta, metti un segnalino +1/+1 sulla creatura incantata.

- Scegli il valore di X mentre la prima abilità innescata si sta risolvendo, poi puoi pagare altrettanto mana per pescare altrettante carte.

Iron Lad, Giovane Vendicatore

{2} {U/R}

Creatura Artefatto Leggendaria — Eroe Umano

2/2

Volare (*Questa creatura non può essere bloccata tranne che da creature con volare o raggiungere.*)

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

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

Iron Man, Tony Stark

{3} {R} {R}

Creatura Artefatto Leggendaria — Eroe Umano

3/3

Volare (*Questa creatura non può essere bloccata tranne che da creature con volare o raggiungere.*)

Le creature attaccanti che controlli prendono +1/+0.

Ogniqualevolta lanci una magia rossa, crea una pedina creatura artefatto Eroe Robot 2/1 incolore con volare.

- L'ultima abilità di Iron Man si risolve prima della magia che l'ha fatta innescare. Si risolve anche se quella magia viene neutralizzata o in qualche modo lascia la pila senza risolversi.
-

Le Armi Immortali

{4} {R}

Creatura Leggendaria — Eroe Guerriero Umano

4/4

Quando Le Armi Immortali entrano, riprendi in mano una carta istantaneo o stregoneria bersaglio dal tuo cimitero.

Ogniqualevolta lanci una magia non creatura, una creatura bersaglio prende +2/+0 e ha minacciare fino alla fine del turno. *(Non può essere bloccata tranne che da due o più creature.)*

- L'ultima abilità de Le Armi Immortali si risolve prima della magia che l'ha fatta innescare. Si risolve anche se quella magia viene neutralizzata o in qualche modo lascia la pila senza risolversi.
 - Una volta che una creatura è stata legalmente bloccata da una singola creatura, farle guadagnare minacciare non renderà quel blocco illegale.
-

Moon Boy, Cavalca Dinosauri

{1} {G}

Creatura Leggendaria — Umano Scimpanzé

2/2

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

Ogniqualevolta Moon Boy attacca mentre controlli un Dinosaurio, Moon Boy prende +1/+1 fino alla fine del turno.

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

Mostruosità Gamma

{2} {G}

Creatura — Nemico Orrore Gamma

3/3

Cautela *(Questa creatura attacca senza TAPpare.)*

Superpotere — {4} {G} {G}: Metti tre segnalini +1/+1 su questa creatura. Poi pesca una carta per ogni creatura con un segnalino che controlli. *(Attiva ogni abilità superpotere solo una volta. Sottrai il suo costo di mana dal costo se è entrata in questo turno.)*

- L'abilità superpotere della Mostruosità Gamma non la bersaglia. Se non è sul campo di battaglia mentre quell'abilità si risolve, l'altro suo effetto avviene comunque. Pescherai una carta per ogni creatura con un segnalino che controlli.
 - Ogni creatura con un segnalino che controlli conterà come una carta per l'abilità superpotere della Mostruosità Gamma, indipendentemente da quanti segnalini abbia, dai tipi di segnalini e da quale giocatore li abbia messi su quella creatura.
-

Peggy Carter, Agente Segreta
{1}{W}
Creatura Leggendaria — Eroe Spia Umano
2/1

Ogniqualvolta una creatura che controlli attacca da sola, ha indistruttibile fino alla fine del turno. *(Il danno e gli effetti che dicono “distruggi” non la distruggono.)*

- Una creatura attacca da sola se è l'unica creatura dichiarata come attaccante durante la sottofase di dichiarazione delle creature attaccanti (incluse le creature controllate dai tuoi compagni di squadra, se applicabile). Ad esempio, l'abilità di Peggy Carter non si innescherà se attacchi con più creature e tutte tranne una vengono rimosse dal combattimento. Analogamente, le creature che entrano nel campo di battaglia come attaccanti in seguito durante il combattimento non verranno considerate quando si determina se una creatura ha attaccato da sola o meno.

Spider-Man, Eroe di Casa
{4}{R}
Creatura Leggendaria — Eroe Umano Ragno
5/4

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

Quando Spider-Man entra, una creatura bersaglio con forza pari o inferiore a 2 non può essere bloccata in questo turno.

- Se la forza della creatura bersaglio viene aumentata a 3 o più dopo che l'ultima abilità di Spider-Man si è innescata, ma prima che si sia risolta, l'abilità non si risolve. Tuttavia, se invece la forza della creatura viene aumentata a 3 o più dopo che l'abilità si è risolta, la creatura non potrà comunque essere bloccata in quel turno.

Stature, Giovane Vendicatrice
{1}{R/G}
Creatura Leggendaria — Eroe Umano
2/2

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

Ogniqualvolta lanci una magia non creatura, Stature ha forza e costituzione base 4/4 fino alla fine del turno.

- L'ultima abilità di Stature si risolve prima della magia che l'ha fatta innescare. Si risolve anche se quella magia viene neutralizzata o in qualche modo lascia la pila senza risolversi.

Victor Mancha, Runaway
{5}
Creatura Artefatto Leggendaria — Eroe Umano
4/4

Quando Victor Mancha entra, esilia una carta bersaglio dal tuo cimitero. Puoi giocarla fintanto che controlli Victor Mancha.

- Paghi tutti i costi e segui tutte le normali regole sulla tempistica per una carta giocata 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.
-

Wiccan, Giovane Vendicatore

{3} {R}

Creatura Leggendaria — Eroe Warlock Mutante

3/3

Ogniqualevolta lanci una magia non creatura, esilia la prima carta del tuo grimorio. Fino alla tua prossima sottofase finale, puoi giocare quella carta.

- Paghi tutti i costi e segui tutte le normali regole sulla tempistica per una carta giocata 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.
-

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