

## Note di release di *Duskmourn: La Casa degli Orrori*

Redatte da Eric Levine

Ultima modifica: 5 agosto 2024

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 *Duskmourn: La Casa degli Orrori* con il codice dell'espansione DSK, sono permesse nei formati Standard, Pioneer e Modern, oltre a Commander e altri formati. Al momento dell'uscita, nel formato Standard saranno permesse le seguenti espansioni: *Dominaria Unita*, *La Guerra dei Fratelli*, *Phyrexia: Tutto Diverrà Uno*, *L'Avanzata delle Macchine*, *L'Avanzata delle Macchine: L'Indomani*, *Terre Selvagge di Eldraine*, *Le Caverne Perdute di Ixalan*, *Delitti al Maniero Karlov*, *Banditi di Crocevia Tonante*, *Bloomburrow*, e *Duskmourn*.

Le nuove carte Commander di *Duskmourn: La Casa degli Orrori* con il codice dell'espansione DSC e numerate da 1 a 40 (e versioni alternative numerate da 41 a 67) sono permesse nei formati Commander, Legacy e Vintage. Le carte riproposte con il codice dell'espansione DSC e numerate da 68 a 327 e da 368 a 373 sono legali in qualsiasi formato in cui una carta con lo stesso nome sia permessa.

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

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

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

---

### Nuovo tipo di incantesimo: Stanza

Intrappolati in una struttura spaventosa che si estende per tutto il piano? Potrebbe essere divertente esplorarla! All'interno della Casa, troverai tanti tipi di *Stanze* diversi. Infatti, dato che alla Casa piace cambiare, potrai trovare

qualsiasi tipo di Stanza. Alcune potrebbero non essere in linea con la tua idea di “Stanza” e molte altre saranno sinistre e terrificanti.

Ma ora basta parlare dell’atmosfera spettrale. Come funzionano? Beh, Stanza è un nuovo tipo di incantesimo. Le carte Stanza sono simili alle carte split, ma con una differenza sostanziale: sono carte permanente. Ogni carta Stanza ha due metà, chiamate “porte”. Scegli quale metà lanciare e quella porta si sblocca sul campo di battaglia, fornendoti accesso alle abilità di quella metà. In seguito, paga mana per sbloccare l’altra porta e avere accesso a tutto! Le abilità che si innescano “quando sblocchi questa porta” si innescheranno comunque.

Piscina Abissale

{U}

Quando sblocchi questa porta, fai tornare fino a una creatura bersaglio in mano al suo proprietario.

//

Spogliatoio

{4}{U}

Ogniqualvolta una o più creature che controlli infliggono danno da combattimento a un giocatore, pesca una carta.

//

Incantesimo — Stanza

*(Puoi lanciare una qualsiasi delle due metà. Quella porta si sblocca sul campo di battaglia. Come una stregoneria, puoi pagare il costo di mana di una porta bloccata per sbloccarla.)*

- Per lanciare una magia Stanza, scegli una metà (o “porta”) da lanciare. Non è possibile lanciare entrambe le metà di una carta Stanza. Quando la magia Stanza si risolve, la porta corrispondente viene sbloccata mentre la Stanza entra.
- Le carte Stanza hanno due lati con una riga del tipo condivisa su una sola carta. Le caratteristiche della porta che non hai lanciato vengono ignorate mentre la magia è in pila.
- Ogni carta Stanza è una carta singola. Ad esempio, se ne scarti una, hai scartato una sola carta, non due. Se un effetto considera il numero di carte incantesimo nel tuo cimitero, Piscina Abissale // Spogliatoio viene considerata una volta, non due.
- Ogni carta Stanza ha due nomi. Se un effetto ti richiede di scegliere il nome di una carta, puoi sceglierne uno, ma non entrambi.
- Se un effetto ti permette di lanciare una magia con determinate caratteristiche, considera solo le caratteristiche della porta che stai lanciando. Ad esempio, se un effetto ti permette di lanciare una magia permanente con valore di mana pari o inferiore a 3 scelta tra le carte nel tuo cimitero, puoi lanciare la Piscina Abissale in questo modo, ma non lo Spogliatoio.
- Mentre in qualsiasi zona diversa dalla pila o dal campo di battaglia, le caratteristiche di una carta Stanza sono la combinazione delle sue due porte. Ad esempio, Piscina Abissale // Spogliatoio ha un valore di mana pari a 6 mentre si trova nel tuo grimorio. Se un effetto ti permette di passare in rassegna il tuo grimorio per una carta con valore di mana pari o inferiore a 4, non puoi trovare Piscina Abissale // Spogliatoio.
- Mentre si trova sul campo di battaglia, le caratteristiche di una Stanza sono la combinazione delle caratteristiche delle sue porte sbloccate. Ad esempio, se Piscina Abissale // Spogliatoio è sul campo di battaglia con entrambe le porte sbloccate, i suoi nomi sono Piscina Abissale e Spogliatoio, il suo valore di mana è 6, è un incantesimo Stanza e ha le abilità del riquadro di testo di entrambe le porte.
- Se una magia o abilità sta per creare una copia di una magia Stanza in pila, la copia mantiene la scelta di quale porta è stata lanciata, ma anche tutte le caratteristiche della magia. Le caratteristiche della porta che

non è stata lanciata vengono comunque ignorate mentre la copia è in pila e, quando la copia si risolve, la pedina risultante entrerà con la porta appropriata sbloccata.

- Se una Stanza entra da una qualsiasi zona diversa dalla pila, entrerà con entrambe le metà bloccate.
- Se nessuna delle porte di una Stanza è sbloccata, è un incantesimo Stanza senza nome e senza abilità.
- Ogni volta che hai priorità durante una fase principale del tuo turno e la pila è vuota, puoi pagare il costo di mana di una porta bloccata (anche chiamato il suo “costo di sbloccare”). Quella porta diventa sbloccata. Questa è un’azione speciale. Non usa la pila e ad essa non è possibile rispondere.
- Un’abilità che si innesca “quando sblocchi questa porta”, si innesca quando quella porta diventa sbloccata. Questo può accadere in due modi: (1) la porta diventa sbloccata sul campo di battaglia o (2) diventa sbloccata mentre la Stanza entra nel campo di battaglia perché hai lanciato la metà corrispondente. In quest’ultimo caso, visto che lo sbloccare la porta fa innescare l’abilità, non verranno applicati gli effetti che fanno innescare una volta in più le abilità che si innescano quando un permanente entra (come accade per il Panarmonico).
- Alcune abilità ti permettono di sbloccare una porta di una Stanza che controlli. Non puoi scegliere di sbloccare una porta che è già sbloccata con tale abilità. Se una tale abilità necessita di un bersaglio, puoi bersagliare una Stanza anche se entrambe le sue porte sono sbloccate, ma l’abilità non avrà effetto quando si risolve.
- Alcune abilità ti permettono di bloccare una porta di una Stanza che controlli. Non puoi scegliere di bloccare una porta che è già bloccata con tale abilità. Se tale abilità necessita di un bersaglio, puoi bersagliare una Stanza anche se entrambe le sue porte sono bloccate, ma l’abilità non avrà effetto quando si risolve.
- Alcune porte hanno abilità che si innescano ogniqualvolta sblocchi quella porta e richiedono uno o più bersagli. Puoi sbloccare quella porta anche se ci sono bersagli legali insufficienti per quella abilità innescata. L’abilità innescata non viene messa in pila.
- Un’abilità che si innesca “ogniqualvolta sblocchi completamente una Stanza”, si innesca quando una porta viene sbloccata e l’altra porta di quella Stanza è già sbloccata o quando entrambe le porte di quella Stanza diventano sbloccate contemporaneamente.

---

### Nuova abilità definita da parola chiave: imminente

Qualche volta la cosa che fa più paura è celata al nostro sguardo. Sai che è lì da qualche parte, ma non puoi davvero vederla. La parte peggiore è che sai che sta arrivando, ma non puoi farci niente. Ecco cos’è *imminente*. Lancia una magia creatura per il suo costo di imminente ed entrerà con dei segnalini tempo, ma non come una creatura. Dopo che tutti i segnalini tempo vengono rimossi, si rivela essere l’orrenda creatura che sospettavi. L’abilità imminente compare solo su un ciclo di cinque carte rare mitiche con Sovrano nel loro nome.

Sovrano di Caldinferno

{4} {R} {R}

Creatura Incantesimo — Orrore Avatar

5/5

Imminente 4—{2} {R} {R} (Se lanci questa magia per il suo costo di imminente, entra con quattro segnalini tempo e non è una creatura finché non viene rimosso l’ultimo. All’inizio della tua sottofase finale, rimuovi un segnalino tempo da essa.)

Ogniqualvolta il Sovrano di Caldinferno entra o attacca, infligge 4 danni a un qualsiasi bersaglio.

- “Imminente N-[costo]” è una parola chiave che rappresenta diverse abilità. Le regole ufficiali sono le seguenti: (a) Puoi scegliere di pagare [costo] invece di pagare il costo di mana di questa magia. (b) Se scegli di pagare il costo di imminente di questa magia, quest’ultima entra nel campo di battaglia con N segnalini tempo. (c) Fintanto che questo permanente ha un segnalino tempo, se è stato lanciato per il suo costo di imminente, non è una creatura. (d) All’inizio della tua sottofase finale, se questo permanente è stato lanciato per il suo costo di imminente, rimuovi un segnalino tempo da esso. Poi, se non ha alcun segnalino tempo, perde imminente.
- Se scegli di pagare il costo di imminente invece del costo di mana, stai comunque lanciando la magia. Usa la pila e ad essa è possibile rispondere, neutralizzarla e così via.
- Se scegli di pagare il costo di imminente di una magia creatura, è comunque una magia creatura in pila. Puoi lanciare quella magia per il suo costo di imminente solo quando potresti lanciare normalmente quella magia creatura. E cioè, di solito, durante la tua fase principale quando la pila è vuota.
- Se un oggetto entra come copia di un permanente che è stato lanciato con il suo costo di imminente, non entrerà con i segnalini tempo e sarà una creatura.

### Nuova azione definita da parola chiave: manifestare angoscia

In Duskmourn, i tuoi peggiori incubi prendono vita. Non è una metafora. Sono reali e sono pericolosi. Meccanicamente, prendono la forma dell’azione definita da parola chiave *manifesta angoscia*, che ti permette di scegliere una tra due carte da mettere a faccia in giù sul campo di battaglia. Se è una carta creatura, puoi girarla a faccia in su più tardi per terrorizzare i tuoi avversari.

Ratto Innocuo

{1}{B}

Creatura — Ratto

1/1

Quando il Ratto Innocuo muore, manifesta angoscia.  
*(Guarda le prime due carte del tuo grimorio. Mettine una sul campo di battaglia a faccia in giù come una creatura 2/2 e l’altra nel tuo cimitero. Se è una carta creatura, girala a faccia in su in qualsiasi momento pagando il suo costo di mana.)*

Ritocco Indesiderato

{W}

Istantaneo

Distruggi una creatura bersaglio. Il suo controllore manifesta angoscia. *(Quel giocatore guarda le prime due carte del suo grimorio, poi ne mette una sul campo di battaglia a faccia in giù come una creatura 2/2 e l’altra nel suo cimitero. Se è una carta creatura, può essere girata a faccia in su in qualsiasi momento pagando il suo costo di mana.)*

- Per manifestare angoscia, guarda le prime due carte del tuo grimorio. Manifestane una (mettendola sul campo di battaglia a faccia in giù) e metti l’altra nel tuo cimitero. La carta che hai messo sul campo di battaglia diventa una creatura 2/2 a faccia in giù senza nome, costo di mana, tipi di creatura o abilità. È incolore e ha un valore di mana pari a 0. Altri effetti che si applicano al permanente possono comunque fornirgli caratteristiche che non ha o cambiare le caratteristiche che ha.

- In ogni momento in cui hai la priorità, puoi girare a faccia in su un permanente manifestato che controlli, rivelando che è una carta creatura (ignorando qualsiasi effetto di copia o effetto di cambio del tipo che gli sia stato applicato) e pagando il suo costo di mana. Questa è un'azione speciale. Non usa la pila e ad essa non è possibile rispondere.
- Se una creatura manifestata avesse camuffare o metamorfosi nel caso fosse a faccia in su, puoi anche girarla a faccia in su pagando il suo costo di camuffare o metamorfosi, come di consueto.
- Diversamente da una creatura a faccia in giù che è stata lanciata usando un'abilità camuffare o metamorfosi, una creatura manifestata può comunque essere girata a faccia in su dopo che ha perso le sue abilità, se è una carta creatura.
- Se una carta bifronte viene manifestata, verrà messa sul campo di battaglia a faccia in giù. Mentre è a faccia in giù, non può trasformarsi. Se il lato frontale della carta è una carta creatura, puoi girarla a faccia in su pagando il suo costo di mana. Se lo fai, il suo lato frontale sarà a faccia in su.
- Se il tuo grimorio contiene solo una carta quando manifesti angoscia, guarderai quella carta e la metterai sul campo di battaglia a faccia in giù. Non avrai la possibilità di aggiungerla invece al tuo cimitero. Se il tuo grimorio non contiene carte quando manifesti angoscia, non fai nulla.
- Alcune carte dell'espansione *Duskmourn* hanno abilità che si innescano "ogniqualevolta manifesti angoscia". In circostanze in cui ti viene imposto di manifestare angoscia, ma non puoi compiere alcune o tutte le fasi per manifestare angoscia (probabilmente perché il tuo grimorio ha una o meno carte), queste abilità si innescheranno comunque.

#### Note generali sulle carte a faccia in giù

- Puoi guardare in qualsiasi momento una magia o un permanente a faccia in giù che controlli. Non puoi guardare i permanenti o le magie a faccia in giù che non controlli, a meno che un effetto non ti dica o non ti consenta di farlo.
- Se una creatura a faccia in giù perde le sue abilità, non può essere girata a faccia in su con un'abilità camuffare o metamorfosi perché non avrà più questa abilità (o il costo associato) quando è a faccia in su.
- Poiché il permanente è sul campo di battaglia prima e dopo essere stato girato a faccia in su, l'azione di girarlo a faccia in su non fa innescare alcuna abilità "entra".
- Poiché le creature a faccia in giù non hanno un nome, non possono avere lo stesso nome di nessun'altra creatura, neppure di un'altra creatura a faccia in giù.
- Un permanente che viene girato a faccia in su o a faccia in giù cambia le sue caratteristiche, ma per il resto è lo stesso permanente. Le magie e le abilità che stavano bersagliando quel permanente, nonché le Aure e gli Equipaggiamenti assegnati ad esso, non vengono influenzati a meno che le nuove caratteristiche dell'oggetto non modifichino la legalità di quei bersagli o di Aure ed Equipaggiamenti assegnati.
- Girare a faccia in su o a faccia in giù un permanente non cambia se quel permanente è TAPpato o STAPpato.
- Se una magia a faccia in giù lascia la pila e viene messa in una qualsiasi zona diversa dal campo di battaglia (ad esempio, se è stata neutralizzata), devi rivelarla. Analogamente, se un permanente a faccia in giù lascia il campo di battaglia, devi rivelarlo. Inoltre, devi rivelare tutte le magie e i permanenti a faccia in giù che controlli se lasci la partita o se la partita termina.
- Devi assicurarti che le tue magie e i tuoi permanenti a faccia in giù siano facilmente distinguibili l'uno dall'altro. Non ti è consentito mischiare le carte che li rappresentano sul campo di battaglia per confondere gli altri giocatori. L'ordine in cui sono entrati deve restare chiaro, così come quale abilità li ha fatti girare a faccia in giù. (Ciò include manifestare, camuffare, celare, metamorfosi e alcuni altri effetti meno recenti che girano le carte a faccia in giù.) Alcuni metodi comuni a questo scopo includono l'uso di segnalini o dadi, o semplicemente mettere le carte in ordine sul campo di battaglia.

- Se qualcosa tenta di farlo, rivela quella carta per mostrare a tutti i giocatori che si tratta di una carta istantaneo o stregoneria. Il permanente resta sul campo di battaglia a faccia in giù. Le abilità che si innescano quando un permanente si gira a faccia in su non si innescheranno perché, anche se hai rivelato la carta, questa non è mai stata girata a faccia in su.

---

### Nuova parola per definire un'abilità: sopravvivenza

Quando ti ritrovi nelle grinfie di Duskmourn, hai una sola cosa in mente: la tua *sopravvivenza*. Qualche volta ciò significa fare squadra con gli altri per sicurezza e qualche altra volta significa solo che devi correre più velocemente degli altri. *Sopravvivenza* è una parola per definire le abilità che si innescano all'inizio della tua seconda fase principale, se la creatura con sopravvivenza è TAPPata.

Sopravvissuta Cauta  
{3} {G}  
Creatura — Sopravvissuto Elfo  
4/4  
*Sopravvivenza* — All'inizio della tua seconda fase principale, se la Sopravvissuta Cauta è TAPPata, guadagni 2 punti vita.

- Le abilità sopravvivenza (e le altre abilità che si innescano all'inizio della tua seconda fase principale) si innescheranno all'inizio della seconda fase principale durante il tuo turno. Non si innescheranno durante la tua terza, quarta o altre fasi principali aggiuntive in un singolo turno, se degli effetti ti forniscono più di due fasi principali.
- Se una creatura con un'abilità sopravvivenza non è TAPPata quando inizia la tua seconda fase principale, l'abilità non si innescherà. Non puoi TAPParla durante la tua seconda fase principale per far innescare in tempo l'abilità.
- Se l'abilità sopravvivenza di una creatura si innesca, ma quella creatura è STAPPata quando l'abilità inizia a risolversi, quell'abilità non avrà effetto.
- Se l'abilità sopravvivenza di una creatura si innesca, ma la creatura lascia il campo di battaglia prima che l'abilità si risolva, guarda se era TAPPata o STAPPata nel momento in cui ha lasciato il campo di battaglia per determinare se l'abilità avrà effetto oppure no.

---

### Nuova parola per definire un'abilità: inquietante

Abbiamo vissuto tutti quel momento in cui sapevamo che c'era qualcosa che non andava. Qualcosa di strano. Qualcosa di... *inquietante*. È un bene o un male? Beh, dipende da chi sei. *Inquietante* è una parola per definire le abilità che si innescano ogniqualvolta un incantesimo entra sotto il tuo controllo e ogniqualvolta sblocchi completamente una Stanza.

Sciacalla Ottimista  
{W}  
Creatura — Esploratore Umano  
1/1  
*Inquietante* — Ogniqualvolta un incantesimo che controlli entra e ogniqualvolta sblocchi completamente una Stanza, metti un segnalino +1/+1 su una creatura bersaglio.

- Se un permanente con un'abilità inquietante entra nello stesso momento di uno o più incantesimi, la sua abilità si innescherà per ognuno di quegli incantesimi.
- Un'abilità che si innesca “ogniqualevolta sblocchi completamente una Stanza” si innesca quando una porta viene sbloccata e l'altra porta di quella Stanza è già sbloccata o quando entrambe le porte di quella Stanza diventano sbloccate contemporaneamente.

### Nuovo ciclo di terre non base

L'uscita di *Duskmourn* include un ciclo di dieci terre doppie che entrano TAPPate a meno che un giocatore non abbia 13 o meno punti vita.

Capanna in Riva al Lago

Terra

La Capanna in Riva al Lago entra TAPPata a meno che un giocatore non abbia 13 o meno punti vita.

{T}: Aggiungi {G} o {U}.

- Se una di queste terre entra nello stesso momento di una “Shockland” (un ciclo di terre originarie del blocco di *Ravnica* che ti permettono di pagare punti vita o farle entrare TAPPate), per determinare se la terra entra TAPPata o meno, usa il totale dei punti vita di tutti i giocatori prima di compiere delle scelte per l'effetto di sostituzione di quella Shockland. Ad esempio, se una Capanna in Riva al Lago e una Pozza Prolifica che controlli stanno entrando nello stesso momento (forse a causa dell'effetto di una magia come *Morforama*) e i tuoi punti vita sono 14 mentre quelli del tuo avversario sono 20, la Capanna in Riva al Lago entrerà TAPPata che tu scelga o meno di pagare punti vita quando la Pozza Prolifica entra.

### Riproposizione di una parola per definire un'abilità: delirio

Il costante terrore della vita a *Duskmourn* pesa anche sui sopravvissuti più temerari. Quello stato confusionale indotto dalla paura viene rappresentato da *delirio*, una parola per definire le abilità che richiedono quattro o più tipi di carta tra le carte nel tuo cimitero.

Consiglio Demoniaco

{1} {B}

Stregoneria

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

*Delirio* — Se ci sono quattro o più tipi di carta tra le carte nel tuo cimitero, passa invece in rassegna il tuo grimorio per una carta qualsiasi e aggiungila alla tua mano, poi rimescola.

Centopiedi Spinofago

{2}{G}

Creatura — Insetto

2/1

Quando il Centopiedi Spinofago entra, passa in rassegna il tuo grimorio per una carta terra base, rivelala e aggiungila alla tua mano, poi rimescola.

*Delirio* — Il Centopiedi Spinofago prende +1/+2 e ha cautela fintanto che ci sono quattro o più tipi di carta tra le carte nel tuo cimitero.

- I tipi di carta di *Magic* includono affine, artefatto, battaglia, creatura, incantesimo, istantaneo, planeswalker, stregoneria e terra. Leggendaro, base e neve sono supertipi, non tipi di carta; Orrore e Stanza sono sottotipi, non tipi di carta.
- Una singola carta può contribuire con diversi tipi di carta ai fini di delirio. Ad esempio, se il tuo cimitero contiene il Pupazzo a Morte (creatura artefatto) insieme al Salvataggio del Mago dei Frammenti (incantesimo) e a Jumpscare (istantaneo), hai quattro tipi di carta tra le carte nel tuo cimitero e le tue abilità delirio possono avere effetto.
- Poiché consideri solo le caratteristiche del lato frontale di una carta bifronte quando questa non è sul campo di battaglia, i tipi del suo lato posteriore non vengono considerati da delirio.
- Alcuni istantanei e stregonerie con abilità delirio hanno un effetto migliorato quando si risolvono o un costo modificato quando vengono lanciati se ci sono quattro o più tipi di carta tra le carte nel tuo cimitero. Verificano quel numero solo mentre si risolvono o vengono lanciati, rispettivamente, e non contano se stessi dato che non sono ancora nel tuo cimitero.
- Alcune abilità delirio sono abilità attivate di permanenti. Puoi attivare un'abilità di questo genere solo se ci sono quattro o più tipi di carta tra le carte nel tuo cimitero. Il numero di tipi di carta non viene ricontrollato mentre l'abilità si risolve.
- Alcune (ma non tutte) abilità delirio innescate hanno una clausola del "se" interposto. Devono esserci quattro o più tipi di carta tra le carte nel tuo cimitero affinché queste abilità si inneschino. Altrimenti, non si innescheranno. Non c'è modo di far innescare l'abilità se non ci sono tipi di carta sufficienti, neanche se pensi di aumentarne il numero in risposta all'abilità innescata. Il numero di tipi di carta viene verificato di nuovo mentre si risolve l'abilità innescata. Se quel numero è diventato insufficiente, l'abilità non avrà effetto. Se i tipi di carta nel tuo cimitero cambiano, ma il loro numero resta sufficiente (o aumenta), l'abilità innescata delirio si risolverà comunque.
- In rari casi, puoi avere una pedina o la copia di una magia nel tuo cimitero nel momento in cui l'abilità delirio di un oggetto considera il numero di tipi di carta tra le carte nel tuo cimitero, prima che quella pedina o copia smetta di esistere. Poiché pedine e copie di magie non sono carte, anche se sono copie di carte, i loro tipi non vengono mai considerati.

---

### Riproposizione di una meccanica: Intrighi

#### Nuova variante di un formato: Commander Archenemy

Con l'uscita dei mazzi Commander di *Duskmourn: La Casa degli Orrori* torna il formato Archenemy! Ognuno dei quattro mazzi Commander ha un mazzo intrigo (inclusi alcuni nuovi intrighi esclusivi di questa uscita) che puoi usare per incutere paura nei cuori dei tuoi avversari.

Se non conosci Archenemy, è un formato dove una squadra di tre (o più) giocatori unisce le forze per affrontare insieme un giocatore super potente, l'archenemy, che ha un mazzo pieno di intrighi. Ma questa volta c'è una novità: il formato Commander Archenemy, che combina il formato Commander con la struttura tre contro uno di

Archenemy. In Commander Archenemy, la squadra da tre o più giocatori condivide i turni e i 60 punti vita e anche il solitario archenemy ha 60 punti vita. (Una piccola differenza dall'Archenemy classico dove i turni sono condivisi, ma i giocatori della squadra hanno i punti vita separati.) Come avrai già capito, solo una delle due squadre può vincere.

L'archenemy ha qualche strumento per aiutarsi e avere uno scontro ad armi pari. Per prima cosa, gioca sempre per primo. (Così è più drammatico.) Poi, ha un mazzo intrigo posizionato nella zona di comando, con almeno dieci intrighi. Le carte del mazzo intrigo devono essere tutte diverse. In ognuno dei suoi turni, all'inizio della sua prima fase principale, l'archenemy mette in atto la prima carta del suo mazzo intrigo, scatenando il suo terrificante potere!

Non Meriti Pietà

Intrigo

Quando metti in atto questo intrigo, ogni avversario sacrifica un permanente non terra. Se controlli sei o più terre, ogni avversario sacrifica invece tre permanenti non terra.

Sono Intoccabile

Intrigo In Corso

*(Un intrigo in corso rimane a faccia in su finché non viene abbandonato.)*

Tu e i permanenti che controlli avete anti-malocchio. Quando ti viene inflitto danno da combattimento, crea una pedina creatura artefatto Spaventapasseri 4/4 incolore con cautela, poi abbandona questo intrigo.

Per mettere in atto un intrigo, gira a faccia in su la prima carta del tuo mazzo intrigo e mettila accanto al tuo mazzo intrigo nella zona di comando. Le abilità degli intrighi che si innescano "quando metti in atto questo intrigo" si innescheranno in questo momento. (Non sei obbligato a dire il nome del tuo intrigo con un tono malvagio e drammatico, ma potrebbe rendere più divertente il gioco.) Dopo che non ci sono più abilità innescate di qualsiasi intrigo in pila o in attesa di essere messe in pila, gira quell'intrigo a faccia in giù e mettilo in fondo al tuo mazzo intrigo.

Gli intrighi in corso sono un po' diversi: una volta che sono a faccia in su, rimangono tali nella zona di comando e i loro effetti continuano fino a che non viene soddisfatta una condizione che te li fa abbandonare. Non c'è limite al numero di intrighi in corso che puoi avere a faccia in su nella tua zona di comando, e averne diversi non ti impedisce di mettere in atto un intrigo all'inizio della tua prima fase principale.

Se la tensione e l'emozione di tramare intrighi è irresistibile, ti suggeriamo la variante Supervillain Rumble. Invece di uno scontro tra una squadra e solo un archenemy, Supervillain Rumble è una partita in cui ognuno è un archenemy! Funziona come una qualsiasi partita free-for-all di Commander, dove non ci sono squadre e i punti vita iniziali sono 40, ma con un tocco in più: ognuno ha un mazzo intrigo oltre a un mazzo Commander. A questi mazzi intrigo vengono applicate le stesse regole di prima: il mazzo intrigo di ogni giocatore deve contenere almeno 10 intrighi e le carte intrigo devono essere tutte diverse. Metti insieme la combinazione di intrighi più nefasta che puoi e sfidatevi per vedere il piano di quale giocatore riesce a realizzarsi!

---

## NOTE SPECIFICHE SULLE CARTE DELL'ESPANSIONE PRINCIPALE

Accordo del Traditore

{1}{R}

Istantaneo

Come costo addizionale per lanciare questa magia, sacrifica una creatura o un incantesimo o paga {2}.

L'Accordo del Traditore infligge 5 danni a una creatura bersaglio. Se quella creatura sta per morire in questo turno, invece esiliarla.

- Se l'Accordo del Traditore si risolve, il suo effetto fa sì che la creatura venga esiliata ogni volta che sta per morire in quel turno, non solo se sta per morire in seguito al danno inflitto dall'Accordo del Traditore.

---

Affioramento Mostruoso

{1}{G}

Stregoneria

Come costo addizionale per lanciare questa magia, scegli una creatura che controlli o rivela una carta creatura dalla tua mano.

L'Affioramento Mostruoso infligge a una creatura bersaglio danno pari alla forza della creatura che hai scelto o della carta che hai rivelato.

- Se scegli una creatura sul campo di battaglia, usa la forza di quella creatura quando l'Affioramento Mostruoso si risolve per determinare quanti danni vengono inflitti. Se quella creatura non è più sul campo di battaglia quando l'Affioramento Mostruoso si risolve, usa la forza di quella creatura quando ha lasciato il campo di battaglia per determinare quanti danni vengono inflitti.

---

Affondatore delle Fosse Sommerse

{1}{U}

Creatura — Tritone

2/1

Lampo

Cautela

Quando l'Affondatore delle Fosse Sommerse entra, TAPpa una creatura bersaglio controllata da un avversario e metti un segnalino stordimento su di essa.

{1}{U}, {T}: Rimescola l'Affondatore delle Fosse Sommerse e una creatura bersaglio con un segnalino stordimento nei grimori dei rispettivi proprietari.

- Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale mentre l'ultima abilità dell'Affondatore delle Fosse Sommerse tenta di risolversi, non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. L'Affondatore delle Fosse Sommerse non sarà rimescolato nel grimorio del suo proprietario.
-

Altanak, il Trievocato  
{5}{G}{G}  
Creatura Leggendaria — Bestia Insetto  
9/9

Travolgere  
Ogniqualevolta Altanak, il Trievocato diventa bersaglio di una magia o abilità controllata da un avversario, pesca una carta.  
{1}{G}, Scarta Altanak, il Trievocato: Rimetti sul campo di battaglia TAPpata una carta terra bersaglio dal tuo cimitero.

- La seconda abilità di Altanak si risolve prima della magia o dell'abilità che l'ha fatta innescare. Si risolve anche se quella magia o abilità viene neutralizzata o in qualche modo lascia la pila senza risolversi.
- Se una magia o abilità bersaglia Altanak più di una volta, la sua seconda abilità si innesca comunque solo una volta.

---

Analista del Paranormale  
{1}{U}  
Creatura — Detective Umano  
1/3

Ogniqualevolta manifesti angoscia, aggiungi alla tua mano una carta che hai messo nel tuo cimitero in questo modo.

- Se non hai messo alcuna carta nel tuo cimitero quando hai manifestato angoscia (magari perché il tuo avversario controlla la Leyline del Nulla), l'abilità dell'Analista del Paranormale si innescherà comunque, ma non potrai aggiungere alcuna carta alla tua mano quando si risolve. Analogamente, se una carta che era stata messa nel tuo cimitero quando hai manifestato angoscia lo lascia prima che l'abilità dell'Analista del Paranormale si risolva, non potrai aggiungere quella carta alla tua mano.

---

Antropede  
{3}{G}  
Creatura — Insetto  
3/4

Raggiungere  
Quando l'Antropede entra, puoi scartare una carta o pagare {2}. Quando lo fai, distruggi una Stanza bersaglio.

- Non scegli un bersaglio per l'ultima abilità dell'Antropede nel momento in cui si innesca. Invece, una seconda abilità "riflessiva" si innesca quando scarti una carta o paghi {2} 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.
-

Arabella, Bambola Abbandonata

{R}{W}

Creatura Artefatto Leggendaria — Giocattolo

1/3

Ogniqualevolta Arabella, Bambola Abbandonata attacca, infligge X danni a ogni avversario e tu guadagni X punti vita, dove X è il numero di creature con forza pari o inferiore a 2 che controlli.

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

---

Ascensore Principale

{3}{U}

Quando sblocchi questa porta, passa in rassegna il tuo grimorio per una carta Stanza con un nome diverso da una Stanza che controlli, rivelala e aggiungila alla tua mano, poi rimescola.

//

Scale Invitanti

{2}{U}

All'inizio del tuo mantenimento, sorveglia 1. Vinci la partita se ci sono otto o più nomi diversi tra le porte sbloccate delle Stanze che controlli.

//

Incantesimo — Stanza

*(Puoi lanciare una qualsiasi delle due metà. Quella porta si sblocca sul campo di battaglia. Come una stregoneria, puoi pagare il costo di mana di una porta bloccata per sbloccarla.)*

- Due o più oggetti (carte, permanenti, magie ecc.) hanno lo stesso nome se hanno almeno un nome in comune, anche se uno o più di quegli oggetti hanno nomi aggiuntivi. L'abilità dell'Ascensore Principale ti permette di passare in rassegna il tuo grimorio per una qualsiasi carta Stanza che non condivida un nome con una Stanza che controlli sul campo di battaglia, verificando solo i nomi delle porte sbloccate. Se una Stanza sul campo di battaglia non ha porte sbloccate, non ha nessuno dei suoi nomi.
- L'abilità delle Scale Invitanti considera i nomi, non i permanenti. Una Stanza con due porte sbloccate ha due nomi.

---

Assalto di Valgavoth

{X}{X}{G}

Stregoneria

Manifesta angoscia X volte, poi metti X segnalini +1/+1 su ciascuna di quelle creature. *(Per manifestare angoscia, guarda le prime due carte del tuo grimorio, poi mettine una sul campo di battaglia a faccia in giù come una creatura 2/2 e l'altra nel tuo cimitero. Se è una carta creatura, girala a faccia in su in qualsiasi momento pagando il suo costo di mana.)*

- Se un effetto richiede a un giocatore di manifestare più di una carta dal suo grimoire, quelle carte vengono manifestate una alla volta. Nel frattempo, nessun giocatore può compiere azioni. Tuttavia, un'abilità che si innesca "Ogniquale volta una o più creature entrano" si innescherebbe una volta per ciascun evento.
  - I giocatori non possono compiere azioni tra il momento in cui manifesti angoscia X volte e il momento in cui metti i segnalini +1/+1 su di esse. In particolare, non possono provare a rimuovere le creature a faccia in giù prima che vengano messi i segnalini.
- 

#### Avaria Intempestiva

{1}{R}

Istantaneo

Scegli uno —

- Distruggi un artefatto bersaglio.
  - Cambia il bersaglio di una magia o abilità bersaglio che ha un singolo bersaglio.
  - Una o due creature bersaglio non possono bloccare in questo turno.
- Scegli il nuovo bersaglio della magia o abilità bersagliata con il secondo modo dell'Avaria Intempestiva nel momento in cui l'Avaria Intempestiva si risolve. Devi cambiare il bersaglio, se possibile. Tuttavia, non puoi cambiarlo con un bersaglio illegale. Se non ci sono bersagli legali tra cui scegliere, il bersaglio non viene cambiato. È irrilevante se il bersaglio originale sia diventato in qualche modo illegale.
  - Se una magia o abilità ha più bersagli, non puoi bersagliarla con il secondo modo dell'Avaria Intempestiva, neanche se tutti tranne uno di quei bersagli sono diventati illegali.
  - L'effetto dell'ultimo modo dell'Avaria Intempestiva non farà sì che le creature che stanno già bloccando smettano di bloccare.
- 

#### Bambola dal Volto a Pezzi

{1}{W}

Creatura Artefatto — Giocattolo

2/1

Quando la Bambola dal Volto a Pezzi entra, pesca una carta. Poi scarta una carta a meno che non controlli un'altra creatura con forza pari o inferiore a 2.

- Dopo che l'abilità della Bambola dal Volto a Pezzi inizia a risolversi, i giocatori non possono compiere alcuna azione tra il momento in cui peschi una carta e quello in cui stai per scartare una carta. In particolare, non possono tentare di rimuovere le creature che controlli con forza pari o inferiore a 2 per costringerti a scartare.
-

Bambola Irrequieta

{1}{G}

Creatura Artefatto — Ragno Giocattolo

2/2

{T}: Aggiungi un mana di un qualsiasi colore. Metti un segnalino nido sulla Bambola Irrequieta.

{T}, Sacrifica la Bambola Irrequieta: Crea una pedina creatura Ragno 2/2 verde con raggiungere per ogni segnalino sulla Bambola Irrequieta. Attiva solo come una stregoneria.

- La prima abilità della Bambola Irrequieta è un'abilità di mana. Non usa la pila e ad essa non è possibile rispondere.

---

Barlume Curioso

{W}{U}

Creatura Incantesimo — Barlume Volpe

2/3

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

I costi di sbloccare che paghi costano {1} in meno.

- La riduzione di costo della prima abilità del Barlume Curioso si applica solo al mana generico nel costo totale delle magie incantesimo che lanci. Analogamente, la riduzione di costo della sua seconda abilità si applica solo al mana generico nei costi di sbloccare delle Stanze che controlli. (In altre parole, non esiste combinazione in cui queste abilità diminuiscano di {2} un costo.)
- Per determinare il costo totale di una magia, inizia con il costo di mana o il costo alternativo che stai pagando (come un costo di flashback), aggiungi eventuali aumenti (come i costi di potenziamento) e infine applica le riduzioni (come quella di questa abilità). Il valore di mana della magia è determinato solo dal suo costo di mana, indipendentemente dal costo totale pagato per lanciarla.

---

Cabina Armadio

{2}{G}

Puoi giocare terre dal tuo cimitero.

//

Cantina Dimenticata

{3}{G}{G}

Quando sblocchi questa porta, puoi lanciare magie dal tuo cimitero in questo turno e, se una carta sta per essere messa nel tuo cimitero da qualsiasi zona in questo turno, invece esiliarla.

//

Incantesimo — Stanza

*(Puoi lanciare una qualsiasi delle due metà. Quella porta si sblocca sul campo di battaglia. Come una stregoneria, puoi pagare il costo di mana di una porta bloccata per sbloccarla.)*

- L'abilità della Cabina Armadio 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.

- L'abilità della Cabina Armadio non ti permette di attivare le abilità (come ciclo) delle carte terra nel tuo cimitero.
- Le carte che stanno per essere messe nel tuo cimitero nel turno in cui si risolve l'abilità della Cantina Dimenticata vengono esiliate anche se non le hai giocate in questo turno.
- L'abilità della Cantina Dimenticata non impedirà alle pedine di essere messe nel tuo cimitero come di consueto (e anche di smettere di esistere subito dopo, come di consueto).
- Paghi tutti i costi e segui tutte le regole sulla tempistica per le magie lanciate dal tuo cimitero con il permesso fornito dall'abilità della Cantina Dimenticata. Puoi pagare costi alternativi come i costi di imminente, invece del costo di mana della magia. Puoi pagare eventuali costi addizionali, come potenziamento, e se ci sono dei costi addizionali obbligatori, devono essere pagati per lanciare la magia.

#### Caldaia Ruggente

{1}{R}

Quando sblocchi questa porta, questa Stanza infligge danno pari al numero di carte nella tua mano a una creatura bersaglio controllata da un avversario.

//

#### Sauna Bollente

{3}{U}{U}

Non hai un limite massimo di carte nella tua mano. All'inizio della tua sottofase finale, pesca una carta.

//

#### Incantesimo — Stanza

*(Puoi lanciare una qualsiasi delle due metà. Quella porta si sblocca sul campo di battaglia. Come una stregoneria, puoi pagare il costo di mana di una porta bloccata per sbloccarla.)*

- Se molteplici effetti modificano il limite di carte nella tua mano, applicali in ordine cronologico. Ad esempio, se sblocchi la Sauna Bollente e poi metti la Parsimonia (un incantesimo che dice che il limite massimo di carte nella tua mano è due) sul campo di battaglia, il limite massimo di carte nella tua mano sarà due. Tuttavia, se la Parsimonia entra per prima e poi sblocchi la Sauna Bollente, non avrai un limite massimo di carte nella tua mano.
- Il limite massimo di carte nella tua mano viene verificato solo durante la sottofase di cancellazione del tuo turno. In altri momenti, puoi avere più carte in mano di quanto stabilito dal limite massimo di carte nella tua mano.

Camera Funeraria

{2} {B}

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

//

Sala della Rinascita

{6} {B} {B}

Quando sblocchi questa porta, rimetti sul campo di battaglia tutte le carte creatura dal tuo cimitero.

//

Incantesimo — Stanza

*(Puoi lanciare una qualsiasi delle due metà. Quella porta si sblocca sul campo di battaglia. Come una stregoneria, puoi pagare il costo di mana di una porta bloccata per sbloccarla.)*

- Se la Camera Funeraria è sbloccata e questa Stanza lascia il campo di battaglia nello stesso momento in cui una o più creature che controlli muoiono, la sua abilità si innescherà una volta per ciascuna di quelle creature.
- 

Caos di Mezzanotte

{2} {R} {W}

Stregoneria

Crea tre pedine creatura Gremlin 1/1 rosse. I Gremlin che controlli hanno minacciare, legame vitale e rapidità fino alla fine del turno. *(Una creatura con minacciare non può essere bloccata tranne che da due o più creature.)*

- Il Caos di Mezzanotte influenza solo i Gremlin che controlli quando si risolve, incluse le pedine Gremlin che crea. I Gremlin che entrano sotto il tuo controllo o di cui prendi il controllo più avanti nel turno non avranno minacciare, legame vitale o rapidità.
- 

Cartografo della Casa

{1} {G}

Creatura — Sopravvissuto Esploratore Umano

2/2

*Sopravvivenza* — All'inizio della tua seconda fase principale, se il Cartografo della Casa è TAPpato, rivela carte dalla cima del tuo grimorio finché non riveli una carta terra. Aggiungi quella carta alla tua mano e metti le altre in fondo al tuo grimorio in ordine casuale.

- Se riveli il tuo intero grimorio senza rivelare una carta terra, rimetti tutte le carte rivelate a posto in ordine casuale. Dato che non ti è stato richiesto di rimescolare il tuo grimorio, le abilità che si innescano ogniqualevolta un giocatore rimescola il suo grimorio non si innescheranno.
-

Cheerleader Acrobata

{1}{W}

Creatura — Sopravvissuto Umano

2/2

*Sopravvivenza* — All'inizio della tua seconda fase principale, se la Cheerleader Acrobata è TAPPata, metti un segnalino volare su di essa. Questa abilità si innesca solo una volta.

- Dopo che l'abilità della Cheerleader Acrobata si è innescata, non si innescherà di nuovo fintanto che rimane sul campo di battaglia, anche se l'abilità innescata è neutralizzata o il segnalino volare viene rimosso in qualche modo. Se un effetto fa innescare nuovamente l'abilità della Cheerleader Acrobata, quella parte dell'effetto non farà nulla.
- Se la Cheerleader Acrobata lascia il campo di battaglia e poi ritorna, è un nuovo oggetto che non ha ricordi dell'ultima volta che era sul campo di battaglia. La sua abilità sarà in grado di innescarsi di nuovo.

---

Clown Crudele

{2}{R}

Creatura — Clown Umano

2/3

Ogniquale volta un'altra creatura che controlli con forza pari o inferiore a 2 entra, il Clown Crudele prende +2/+0 fino alla fine del turno.

- L'abilità del Clown Crudele verifica la forza dell'altra creatura solo nel momento in cui entra. Se una creatura entra con dei segnalini, questi vengono inclusi. Se la forza di una creatura è pari o inferiore a 2 quando entra, ma diventa superiore a 2 mentre l'abilità del Clown Crudele è ancora in pila, il Clown Crudele prenderà comunque +2/+0 fino alla fine del turno quando la sua abilità si risolve.

---

Colpo Coordinato

{G}

Stregoneria

TAPPa una o due creature STAPPate bersaglio che controlli. Ognuna di esse infligge danno pari alla propria forza a una creatura bersaglio controllata da un avversario.

- Se una delle creature bersaglio che controlli è un bersaglio illegale quando il Colpo Coordinato inizia a risolversi (forse perché non è più sul campo di battaglia o perché è TAPPata), quella creatura non infliggerà alcun danno. Se la creatura bersaglio controllata da un avversario è un bersaglio illegale, non verrà inflitto alcun danno.

---

Commiato Catartico

{1}{G}

Stregoneria

Il proprietario di un artefatto o incantesimo bersaglio controllato da un avversario lo rimescola nel suo grimorio. Puoi rimescolare nel tuo grimorio fino a quattro carte bersaglio dal tuo cimitero.

- Puoi bersagliare zero carte nel tuo cimitero e scegliere di rimescolare comunque il tuo grimorio.
- 

#### Compagno di Giochi Cencioso

{1} {R}

Creatura Artefatto — Giocattolo

2/2

{1}, {T}: Una creatura bersaglio con forza pari o inferiore a 2 non può essere bloccata in questo turno.

- Dopo che si è risolta l'abilità del Compagno di Giochi Cencioso, aumentare la forza della creatura influenzata a un valore superiore a 2 non farà in modo che possa essere bloccata in questo turno.
  - Dopo che una creatura con forza pari o inferiore a 2 è stata bloccata, attivare l'abilità del Compagno di Giochi Cencioso bersagliando quella creatura non la farà smettere di essere bloccata dopo che l'abilità si risolve.
- 

#### Consiglio Demoniaco

{1} {B}

Stregoneria

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

*Delirio* — Se ci sono quattro o più tipi di carta tra le carte nel tuo cimitero, passa invece in rassegna il tuo grimorio per una carta qualsiasi e aggiungila alla tua mano, poi rimescola.

- Nel caso in cui l'abilità delirio del Consiglio Demoniaco ti permetta di passare in rassegna il tuo grimorio per una carta qualsiasi, non dovrai rivelare quella carta. (Potresti, ma come tuo consigliere demoniaco, non te lo consiglierai.)
- 

#### Coraggio Incrollabile

{2} {R} {R}

Creatura Incantesimo — Barlume Canide

3/3

Ogniqualvolta un'altra creatura che controlli entra, prende +2/+0 e ha rapidità fino alla fine del turno.

Quando il Coraggio Incrollabile muore, se era una creatura, rimettilo sul campo di battaglia sotto il controllo del suo proprietario. È un incantesimo. (*Non è una creatura.*)

- Barlume e Canide sono tipi di creatura. Il Coraggio Incrollabile non avrà questi tipi di creatura quando la sua ultima abilità lo rimetterà sul campo di battaglia, perché non sarà una creatura.
- Una pedina che è una copia del Coraggio Incrollabile non verrà rimessa sul campo di battaglia quando la sua ultima abilità si risolve.
- Se un permanente non pedina che è una copia del Coraggio Incrollabile muore mentre è una creatura, verrà rimesso sul campo di battaglia come un incantesimo quando la sua ultima abilità si risolve. Avrà solo il tipo di carta incantesimo.

---

Cranio Crepato

{2} {B}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura

Quando il Cranio Crepato entra, guarda la mano di un giocatore bersaglio. Puoi scegliere una carta non terra da quella mano. Quel giocatore scarta quella carta.

Quando alla creatura incantata viene inflitto danno, distruggila.

- Una creatura bloccata da una creatura incantata con il Cranio Crepato deve comunque assegnare danno pari alla costituzione della creatura incantata (meno qualsiasi danno che abbia già su di essa) prima di infliggere danno alla prossima creatura in ordine di assegnazione del danno o di travolgere un giocatore, un planeswalker o una battaglia.

---

Cultista Risorto

{2} {B}

Creatura — Chierico Umano

4/1

*Delirio* — {2} {B} {B}: Rimetti sul campo di battaglia il Cultista Risorto dal tuo cimitero con un segnalino finale.

Attiva solo se ci sono quattro o più tipi di carta tra le carte nel tuo cimitero e solo come una stregoneria. *(Se una creatura con un segnalino finale sta per morire, invece esiliata.)*

- 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.

---

Curiosità Incrollabile

{2} {U} {U}

Creatura Incantesimo — Barlume Felino

4/3

Lampo

Ogniquale volta una creatura che controlli infligge danno da combattimento a un giocatore, peschi una carta.

Quando la Curiosità Incrollabile muore, se era una creatura, rimettila sul campo di battaglia sotto il controllo del suo proprietario. È un incantesimo. *(Non è una creatura.)*

- Barlume e Felino sono tipi di creatura. La Curiosità Incrollabile non avrà questi tipi di creatura quando la sua ultima abilità la rimetterà sul campo di battaglia, perché non sarà una creatura.
- Una pedina che è una copia della Curiosità Incrollabile non verrà rimessa sul campo di battaglia quando la sua ultima abilità si risolve.
- Se un permanente non pedina che è una copia della Curiosità Incrollabile muore mentre è una creatura, verrà rimesso sul campo di battaglia come un incantesimo quando la sua ultima abilità si risolve. Avrà solo il tipo di carta incantesimo.

#### Demone del Miasma

{4} {B} {B}

Creatura — Demone

5/4

Volare

Quando il Demone del Miasma entra, puoi scartare un qualsiasi numero di carte. Quando lo fai, scegli fino ad altrettante creature bersaglio e ognuna prende -2/-2 fino alla fine del turno.

- Non scegli i bersagli per l'ultima abilità del Demone del Miasma quando si innesca. Invece, una seconda abilità "riflessiva" si innesca quando scarti delle carte 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.

#### Disco Fluttuante Non Identificato

{1} {W} {W}

Artefatto — Veicolo

2/2

Volare

Quando il Disco Fluttuante Non Identificato entra, esilia fino a una creatura bersaglio con costituzione pari o inferiore a 5.

Quando il Disco Fluttuante Non Identificato lascia il campo di battaglia, il proprietario della carta esiliata manifesta angoscia.

Manovrare 1

- Se il Disco Fluttuante Non Identificato lascia il campo di battaglia prima che la sua seconda abilità si sia risolta, l'abilità esilia comunque la creatura bersaglio.
- Se non c'è una carta esiliata quando la terza abilità del Disco Fluttuante Non Identificato si risolve (probabilmente perché la sua seconda abilità non si è ancora risolta), l'abilità non avrà effetto.
- Se la seconda abilità del Disco Fluttuante Non Identificato ha esiliato più di una carta (probabilmente perché un altro effetto l'ha fatta innescare una volta in più), ogni giocatore che possiede una o più delle carte esiliate manifesta angoscia.

Dominio di Duskmourn

{4} {U} {U}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura

Controlli la creatura incantata.

La creatura incantata prende -3/-0 e perde tutte le abilità.

- Se la creatura incantata guadagna un'abilità dopo che le è stato assegnato il Dominio di Duskmourn, manterrà quella abilità.

---

Egoista Popolare

{2} {B}

Creatura — Farabutto Umano

3/2

{1} {B}, Sacrifica un'altra creatura o incantesimo:

L'Egoista Popolare ha indistruttibile fino alla fine del turno. TAPpala. (*Il danno e gli effetti che dicono "distruggi" non lo distruggono.*)

Ogniqualvolta sacrifichi un permanente, un avversario bersaglio perde 1 punto vita e tu guadagni 1 punto vita.

- Se sacrifichi un permanente per lanciare una magia o attivare un'abilità, l'ultima abilità dell'Egoista Popolare si risolverà prima di quella magia o abilità. Si risolverà anche se quella magia o abilità viene neutralizzata.
- Se sacrifichi l'Egoista Popolare, la sua ultima abilità si innescherà. Se contemporaneamente sacrifichi altri permanenti, la sua ultima abilità si innescherà anche per ciascuno di quei permanenti.

---

Entrare nell'Enigma

{U}

Stregoneria

Una creatura bersaglio non può essere bloccata in questo turno.

Pesca una carta.

- Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale quando Entrare nell'Enigma tenta di risolversi, non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non pescherai alcuna carta.

---

Esempio Riluttante

{1} {W}

Creatura — Sopravvissuto Umano

2/2

*Sopravvivenza* — All'inizio della tua seconda fase principale, se l'Esempio Riluttante è TAPpato, metti un segnalino volare, legame vitale o +1/+1 su di esso.

Ogniqualvolta l'Esempio Riluttante o un'altra creatura che controlli muore, se aveva segnalini, metti quei segnalini su fino a una creatura bersaglio.

- Se l'Esempio Riluttante muore contemporaneamente a una o più altre creature con dei segnalini, la sua ultima abilità si innescherà per ciascuna di quelle creature.
- L'ultima abilità dell'Esempio Riluttante non ti fa spostare segnalini dalla creatura che è morta alla creatura bersaglio. Invece, metti sulla creatura bersaglio lo stesso numero di ogni tipo di segnalino che la creatura aveva quando è morta. Altri effetti che interagiscono con il mettere segnalini su quella creatura potranno interagire con questo effetto di conseguenza.
- In alcuni rari casi, potresti finire per mettere i segnalini appropriati su più di un permanente. Ad esempio, se controlli L'Ozolito quando l'Esempio Riluttante muore, metterai il numero appropriato di ogni tipo di segnalino sia su L'Ozolito che sulla creatura bersaglio.
- Se la creatura aveva dei segnalini -1/-1 quando è morta, l'ultima abilità dell'Esempio Riluttante includerà anche quelli. Ciò potrebbe anche causare la morte della creatura bersaglio.

#### Fantasma Infernale

{3} {R}

Creatura — Spirito

2/3

*Inquietante* — Ogniqualvolta un incantesimo che controlli entra e ogniqualvolta sblocchi completamente una Stanza, il Fantasma Infernale prende +2/+0 fino alla fine del turno.

Quando il Fantasma Infernale muore, infligge danno pari alla sua forza a un qualsiasi bersaglio.

- Usa la forza del Fantasma Infernale nel momento in cui ha lasciato il campo di battaglia per determinare quanti danni infligge grazie alla sua ultima abilità.

#### Fedele di Valgavoth

{B}

Creatura — Chierico Umano

1/1

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

- Visto che i bersagli vengono scelti prima che i costi siano pagati, la Fedele di Valgavoth non è un bersaglio legale per la sua abilità perché non sarà nel cimitero in quel momento.

#### Ferita Dolorosa

{3} {B} {B}

Incantesimo — Aura

Incanta giocatore

Il giocatore incantato non può guadagnare punti vita.

Ogniqualvolta viene inflitto danno al giocatore incantato, perde metà dei suoi punti vita, arrotondati per eccesso.

- Magie e abilità che farebbero guadagnare punti vita al giocatore incantato si risolvono comunque mentre la Ferita Dolorosa è sul campo di battaglia. Il giocatore incantato non guadagnerà punti vita, ma avverranno comunque tutti gli altri effetti di quelle magie o abilità.

- Se un effetto dice di impostare i punti vita del giocatore incantato a un numero superiore ai suoi punti vita attuali, i punti vita di quel giocatore non cambiano.
  - L'ultima abilità della Ferita Dolorosa si innesca e si risolve dopo che il danno è stato inflitto. Ad esempio, se il giocatore incantato ha 10 punti vita e gli viene inflitto 1 danno, il danno ridurrà i suoi punti vita a 9. L'abilità della Ferita Dolorosa farà perdere 5 punti vita a quel giocatore, lasciandolo a 4.
- 

#### Funghi Insidiosi

{G}

Creatura — Fungus

1/2

{2}, Sacrifica i Funghi Insidiosi: Scegli uno —

- Distruggi un artefatto bersaglio.
- Distruggi un incantesimo bersaglio.
- 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'ultimo modo dell'abilità dei Funghi Insidiosi non conta come giocare una terra. Puoi mettere una carta terra sul campo di battaglia anche se hai già giocato una terra in quel turno.
- 

#### Fuoco Draconico Ustionante

{1} {R}

Istantaneo

Il Fuoco Draconico Ustionante infligge 3 danni a una creatura o a un planeswalker bersaglio. Se quella creatura o quel planeswalker sta per morire in questo turno, invece esilia quel permanente.

- L'effetto di sostituzione del Fuoco Draconico Ustionante esilierà la creatura o il planeswalker bersaglio se stanno per morire in questo turno per qualsiasi motivo, non solo a causa di danno letale.
- 

#### Giacca a Vento Maledetta

{2} {U}

Artefatto — Equipaggiamento

Quando la Giacca a Vento Maledetta entra, manifesta angoscia, poi assegna la Giacca a Vento Maledetta a quella creatura. *(Guarda le prime due carte del tuo grimorio. Mettine una sul campo di battaglia a faccia in giù come una creatura 2/2 e l'altra nel tuo cimitero. Se è una carta creatura, girala a faccia in su in qualsiasi momento pagando il suo costo di mana.)*

La creatura equipaggiata ha volare.

Equipaggiare {3}

- Manifesterai angoscia, anche se questo Equipaggiamento non è sul campo di battaglia quando la sua prima abilità si risolve.
-

### Giro sulle Montagne Rotte

{X} {2} {R}

#### Incantesimo Leggendaro

*Delirio* — Se una fonte che controlli sta per infliggere danno non da combattimento a un permanente o a un giocatore mentre ci sono quattro o più tipi di carta tra le carte nel tuo cimitero, infligge invece il doppio di quel danno.

Scegli fino a X creature bersaglio. Quando il Giro sulle Montagne Rotte entra, infligge X danni a ciascuna di esse.

- I danni vengono inflitti dalla stessa fonte del danno originale. Il danno raddoppiato non viene inflitto dal Giro sulle Montagne Rotte a meno che non fosse la fonte del danno originale.
- Se un altro effetto (o effetti) modifica la quantità di danni che una fonte che controlli sta per infliggere mentre hai delirio, 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. Se tutto il danno viene prevenuto, l'effetto della prima abilità del Giro sulle Montagne Rotte non si applica più.
- Se il danno inflitto da una fonte che controlli viene diviso o assegnato tra più permanenti e/o giocatori mentre hai delirio, quel danno viene diviso o assegnato prima di essere raddoppiato. Ad esempio, se attacchi con una creatura 5/5 con travolgere e questa 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.

---

### Gremlin Irriverente

{1} {R}

Creatura — Gremlin

2/2

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

Ogniqualvolta un'altra creatura che controlli con forza pari o inferiore a 2 entra, puoi scartare una carta. Se lo fai, pesca una carta. Fallo solo una volta per turno.

- La seconda abilità del Gremlin Irriverente verifica la forza dell'altra creatura solo nel momento in cui quella creatura entra. Se una creatura entra con dei segnalini, questi vengono inclusi. Se la forza di una creatura è pari o inferiore a 2 quando entra, ma diventa superiore a 2 mentre la seconda abilità del Gremlin Irriverente è ancora in pila, potrai comunque scegliere di scartare una carta quando l'abilità si risolve.

---

### Grimorio di Marina Vendrell

{5} {U}

Artefatto Leggendaro

Quando il Grimorio di Marina Vendrell entra, se l'hai lanciato, pesca cinque carte.

Non hai un limite massimo di carte nella tua mano e non perdi la partita se hai 0 o meno punti vita.

Ogniqualvolta guadagni punti vita, pesca altrettante carte.

Ogniqualvolta perdi punti vita, scarta altrettante carte.

Poi, se non hai carte in mano, perdi la partita.

- Non hai un limite massimo di carte nella tua mano indipendentemente dai tuoi punti vita.
- 

#### Guaritore del Culto

{2} {W}

Creatura — Dottore Umano

3/3

*Inquietante* — Ogniqualvolta un incantesimo che controlli entra e ogniqualvolta sblocchi completamente una Stanza, il Guaritore del Culto ha legame vitale fino alla fine del turno.

- Più istanze di legame vitale sulla stessa creatura sono ridondanti.
- 

#### Ilarità Inquietante

{B} {R}

Incantesimo

Quando l'Ilarità Inquietante entra, puoi sacrificare un altro incantesimo o creatura. Se lo fai, pesca due carte. Quando sacrifichi l'Ilarità Inquietante, manifesta angoscia. (*Guarda le prime due carte del tuo grimorio. Mettine una sul campo di battaglia a faccia in giù come una creatura 2/2 e l'altra nel tuo cimitero. Se è una carta creatura, girala a faccia in su in qualsiasi momento pagando il suo costo di mana.*)

- Puoi sacrificare l'Ilarità Inquietante solo se un altro effetto te lo permette.
- 

#### Il Massacro del Gancio da Carne II

{X} {X} {B} {B} {B} {B}

Incantesimo Leggendaro

Quando Il Massacro del Gancio da Carne II entra, ogni giocatore sacrifica X creature. Ogniqualvolta una creatura che controlli muore, puoi pagare 3 punti vita. Se lo fai, rimetti sotto il tuo controllo quella carta con un segnalino finale su di essa. Ogniqualvolta una creatura controllata da un avversario muore, quel giocatore può pagare 3 punti vita. Se non lo fa, rimetti sotto il tuo controllo quella carta con un segnalino finale su di essa.

- Se una creatura che muore lascia il cimitero prima che la seconda o la terza abilità (come appropriato) del Massacro del Gancio da Carne II si sia risolta, quella creatura non tornerà sul campo di battaglia indipendentemente se sono stati pagati punti vita o meno.
- Quando una creatura pedina muore, la seconda o la terza abilità (come appropriato) del Massacro del Gancio da Carne II si innescherà. Il giocatore appropriato può pagare 3 punti vita o meno, ma indipendentemente dalla sua scelta, la pedina non verrà rimessa sul campo di battaglia.
- 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.

#### Impossibile Urlare

{U}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura

La creatura incantata perde tutte le abilità ed è una creatura artefatto Giocattolo con forza e costituzione base 0/2 in aggiunta ai suoi altri tipi.

Fintanto che la creatura incantata è a faccia in giù, non può essere girata a faccia in su.

- Se il permanente influenzato guadagna un'abilità dopo che gli è stato assegnato Impossibile Urlare, manterrà quell'abilità.
- La seconda abilità di Impossibile Urlare sostituisce tutti i precedenti effetti che impostano un valore specifico per la forza e la costituzione base della creatura. Qualsiasi effetto che imposta il valore della forza o della costituzione e che inizia ad essere applicato dopo sostituirà questo effetto.
- Gli effetti che modificano la forza e la costituzione di una creatura, come quello di Jumpscare, si applicheranno a quella creatura indipendentemente da quando hanno iniziato ad avere effetto. Lo stesso vale per qualsiasi segnalino che ne cambi la forza e/o la costituzione e per gli effetti che scambiano la forza e la costituzione.

#### Inferno Impossibile

{4} {R}

Istantaneo

L'Inferno Impossibile infligge 6 danni a una creatura bersaglio.

*Delirio* — Se ci sono quattro o più tipi di carta tra le carte nel tuo cimitero, esilia la prima carta del tuo grimorio. Puoi giocarla fino alla fine del tuo prossimo turno.

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

### Infestandroni Silente

{1}{U}

Creatura Incantesimo — Orrore

1/1

L'Infestandroni Silente non può essere bloccato.

Ogniqualvolta l'Infestandroni Silente infligge danno da combattimento a un giocatore, scegli uno che non è stato scelto —

- Metti due segnalini +1/+1 sull'Infestandroni Silente.
- Pesca una carta.
- L'Infestandroni Silente diventa una copia di un'altra creatura bersaglio che controlli.

- La frase “che non è stato scelto” si riferisce solo a quello specifico Infestandroni Silente. Se l'Infestandroni Silente lascia il campo di battaglia e poi ritorna sul campo di battaglia più avanti, sarà un nuovo oggetto senza memoria dei modi scelti quando ha lasciato il campo di battaglia.
- L'Infestandroni Silente copia esattamente ciò che è stampato sulla creatura bersaglio e nulla di più (a meno che quella creatura non stia copiando qualcos'altro o sia una pedina; vedi sotto). Non copia se quella creatura è TAPPata o STAPPata, se ha dei segnalini, se ha Aure o Equipaggiamenti assegnati, né qualsiasi effetto non di copia che abbia modificato la sua forza, la sua costituzione, i suoi tipi, il suo colore e così via.
- Se la creatura copiata è una pedina, l'Infestandroni Silente copia le caratteristiche originali di quella pedina come descritte dall'effetto che l'ha creata.
- Se la creatura copiata sta copiando qualcos'altro, l'Infestandroni Silente diventa una copia di ciò che quella creatura stava copiando.
- Quando l'Infestandroni Silente diventa una copia della creatura bersaglio, non sta entrando né lasciando il campo di battaglia. Eventuali abilità “entra” o lascia-il-campo non si innescheranno.
- Se il terzo modo viene scelto per l'ultima abilità dell'Infestandroni Silente ma la creatura bersaglio è un bersaglio illegale mentre l'abilità tenta di risolversi, non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti.
- Mentre l'Infestandroni Silente è una copia di un'altra creatura, non avrà nessuna delle sue abilità precedenti.

---

### Infezione da Sporogenesi

{1}{B}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura

Quando l'Infezione da Sporogenesi entra, un giocatore bersaglio sacrifica una creatura diversa dalla creatura incantata.

Quando alla creatura incantata viene inflitto danno, distruggila.

- La seconda abilità dell'Infezione da Sporogenesi può bersagliare qualsiasi giocatore, non solo il controllore della creatura incantata.
-

### Ingresso Bruciato

{3}{R}

All'inizio del tuo mantenimento, esilia la prima carta del tuo grimorio. Puoi giocarla in questo turno.

//

### Spazio Distorto

{4}{R}{R}

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

//

### Incantesimo — Stanza

*(Puoi lanciare una qualsiasi delle due metà. Quella porta si sblocca sul campo di battaglia. Come una stregoneria, puoi pagare il costo di mana di una porta bloccata per sbloccarla.)*

- Paghi tutti i costi e segui tutte le regole sulla tempistica per le carte giocate con il permesso fornito dall'abilità dell'Ingresso Bruciato. Ad esempio, se la carta esiliata è una carta terra, puoi giocarla solo durante la tua fase principale mentre la pila è vuota.
- Se lanci una magia per un costo alternativo di {0}, non puoi pagare altri costi alternativi. Puoi comunque pagare i costi aggiuntivi, come i costi di potenziamento. Se la carta ha dei costi aggiuntivi obbligatori, devi pagarli.

---

### Innocenza Incrollabile

{1}{W}{W}

Creatura Incantesimo — Barlume Pecora

2/1

#### Legame vitale

Ogniquale volta una o più altre creature che controlli con forza pari o inferiore a 2 entrano, pesca una carta. Questa abilità si innesca solo una volta per turno.

Quando l'Innocenza Incrollabile muore, se era una creatura, rimettila sul campo di battaglia sotto il controllo del suo proprietario. È un incantesimo. *(Non è una creatura.)*

- La seconda abilità dell'Innocenza Incrollabile verifica la forza delle altre creature solo nel momento in cui entrano. Se una creatura entra con dei segnalini, questi vengono inclusi. Se la forza di una creatura è pari o inferiore a 2 quando entra, ma diventa superiore a 2 mentre la seconda abilità dell'Innocenza Incrollabile è ancora in pila, pescherai comunque una carta quando l'abilità si risolve.
  - Barlume e Pecora sono tipi di creatura. L'Innocenza Incrollabile non avrà questi tipi di creatura quando la sua ultima abilità la rimetterà sul campo di battaglia, perché non sarà una creatura.
  - Una pedina che è una copia dell'Innocenza Incrollabile non verrà rimessa sul campo di battaglia quando la sua ultima abilità si risolve.
  - Se un permanente non pedina che è una copia dell'Innocenza Incrollabile muore mentre è una creatura, verrà rimesso sul campo di battaglia come un incantesimo quando la sua ultima abilità si risolve. Avrà solo il tipo di carta incantesimo.
-

Intervento di Winter

{1}{B}

Istantaneo

L'Intervento di Winter infligge 2 danni a una creatura bersaglio. Guadagni 2 punti vita.

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

Intrappolato nello Schermo

{2}{W}

Incantesimo

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

Quando Intrappolato nello Schermo entra, esilia un artefatto, una creatura o un incantesimo bersaglio controllati da un avversario finché Intrappolato nello Schermo non lascia il campo di battaglia.

- Se Intrappolato nello Schermo lascia il campo di battaglia prima che la sua ultima abilità si sia risolta, il permanente bersaglio non sarà 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.
- 

Jumpscare

{W}

Istantaneo

Fino alla fine del turno, una creatura bersaglio prende +2/+2, ha volare e diventa una creatura incantesimo Orrore in aggiunta ai suoi altri tipi.

- La versatilità di Jumpscare la rende l'esempio perfetto delle interazioni tra carte spiegate in tante altre note di release. Bu!
-

Kaito, Flagello degli Incubi

{2}{U}{B}

Planeswalker Leggendaro — Kaito

4

Ninjutsu {1}{U}{B} (*{1}{U}{B}*, *Fai tornare in mano al suo proprietario una creatura attaccante non bloccata che controlli: Metti questa carta sul campo di battaglia dalla tua mano TAPpata e attaccante.*)

Durante il tuo turno, fintanto che Kaito ha uno o più segnalini fedeltà, è una creatura Ninja 3/4 e ha anti-malocchio.

+1: Ottieni un emblema con “I Ninja che controlli prendono +1/+1”.

0: Sorveglianza 2. Poi pesca una carta per ogni avversario che ha perso punti vita in questo turno.

-2: TAPpa una creatura bersaglio. Metti due segnalini stordimento su di essa.

- L'abilità ninjutsu può essere attivata solo dopo la dichiarazione delle creature bloccanti. Fino ad allora, le creature attaccanti non sono né bloccate né non bloccate.
- Mentre attivi l'abilità ninjutsu di Kaito, riveli Kaito dalla tua mano e fai tornare la creatura attaccante in mano al suo proprietario. Kaito viene messo sul campo di battaglia quando l'abilità si risolve. Se Kaito lascia la tua mano prima di quel momento, non entrerà.
- Kaito entra attaccando lo stesso giocatore, planeswalker o battaglia che la creatura ripresa in mano stava attaccando. Questa è una regola specifica di ninjutsu: 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 Kaito entri attaccando quando la sua abilità ninjutsu si risolve, non è mai stato dichiarato come creatura attaccante (ai fini delle abilità che si innescano ogniqualvolta una creatura attacca, ad esempio).
- L'abilità ninjutsu può essere attivata durante le sottofasi di dichiarazione delle creature bloccanti, di danno da combattimento o di fine combattimento. Se aspetti fino a dopo la sottofase di dichiarazione delle creature bloccanti, poiché tutto il danno da combattimento viene inflitto contemporaneamente, Kaito normalmente non infliggerà danno da combattimento.
- Se almeno una creatura in combattimento ha attacco improvviso o doppio attacco, puoi attivare l'abilità ninjutsu di Kaito durante la sottofase di danno da combattimento per attacco improvviso. In tal caso, Kaito infliggerà danno da combattimento durante la normale sottofase di danno da combattimento, anche se ha attacco improvviso.
- La seconda abilità di Kaito gli impedisce di continuare a essere un planeswalker durante il tuo turno fintanto che ha almeno un segnalino fedeltà. Mentre è una creatura, il danno a lui inflitto non causerà la rimozione dei segnalini fedeltà. Puoi comunque attivare le abilità di fedeltà di Kaito.
- La quarta abilità di Kaito verifica se gli avversari hanno perso punti vita in questo turno, non come sono cambiati i loro punti vita. Ad esempio, un avversario che ha guadagnato 2 punti vita e perso 1 punto vita nello stesso turno ha comunque perso punti vita in quel turno.
- Se un avversario ha perso punti vita in questo turno e in seguito ha perso la partita, la quarta abilità di Kaito considera comunque quel giocatore per determinare quante carte pescare.
- Uno o più segnalini stordimento su un permanente creano un solo effetto di sostituzione che impedisce al permanente di STAPpare. Quell'effetto è “Se un permanente con un segnalino stordimento sta per essere STAPpato, rimuovi invece un segnalino stordimento da esso”.

---

Laboratorio di Bambole

{1}{W}

Ogniqualvolta una o più creature non Giocattolo che controlli attaccano un giocatore, crea una pedina creatura artefatto Giocattolo 1/1 bianca.

//

Galleria di Porcellane

{4}{W}{W}

Le creature che controlli hanno forza e costituzione base pari al numero di creature che controlli.

//

Incantesimo — Stanza

*(Puoi lanciare una qualsiasi delle due metà. Quella porta si sblocca sul campo di battaglia. Come una stregoneria, puoi pagare il costo di mana di una porta bloccata per sbloccarla.)*

- L'abilità del Laboratorio di Bambole si innescherà una volta per ogni giocatore che attacchi con una o più creature non Giocattolo.
- Le creature che entrano come attaccanti non vengono mai dichiarate attaccanti, perciò non faranno innescare l'abilità del Laboratorio di Bambole.
- L'abilità della Galleria di Porcellane sostituisce tutti gli effetti precedenti che impostano un valore specifico per la forza e la costituzione base delle creature che controlli. Qualsiasi effetto che imposta il valore della forza o della costituzione e che inizia a essere applicato a una creatura che controlli dopo che la Galleria di Porcellane è sbloccata sostituirà questo effetto su quella creatura.
- Gli effetti che modificano la forza e/o la costituzione di una creatura, come quello di Jumpscare, si applicheranno a quella creatura indipendentemente da quando hanno iniziato ad avere effetto. Lo stesso vale per qualsiasi segnalino che ne cambi la forza e/o la costituzione e per gli effetti che scambiano la forza e la costituzione.
- Poiché il danno rimane sulle creature finché non viene rimosso alla fine del turno, il danno non letale inflitto alle creature che controlli mentre la Galleria di Porcellane è sbloccata potrebbe diventare letale se altre creature che controlli lasciano il campo di battaglia in quel turno.

---

Lacerapelle della Lama Seghettata

{1}{B}{R}

Creatura — Assassino Umano

3/2

Minacciare

{2}, Sacrifica un'altra creatura o incantesimo: Metti un segnalino +1/+1 sulla Lacerapelle della Lama Seghettata.

All'inizio della tua sottofase finale, se hai sacrificato uno o più permanenti in questo turno, la Lacerapelle della Lama Seghettata infligge altrettanti danni a un qualsiasi bersaglio.

- Se non hai sacrificato alcun permanente durante il tuo turno prima che inizi la tua sottofase finale, l'ultima abilità della Lacerapelle della Lama Seghettata non si innescherà. Non potrai sacrificare niente durante la tua sottofase finale in tempo per far innescare l'abilità.

---

L'Allegro Pagliaccio dei Palloncini  
{1} {R} {W}  
Creatura Leggendaria — Clown Umano  
1/4

Rapidità  
{1}, {T}: Crea una pedina che è una copia di un'altra creatura bersaglio che controlli, tranne che è una creatura Palloncino 1/1 rossa in aggiunta ai suoi altri colori e tipi e ha volare e rapidità. Sacrificala all'inizio della prossima sottofase finale. Attiva solo come una stregoneria.

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

---

Lamide Evocaorde  
{4} {R}  
Creatura — Berserker Clown Umano  
4/4  
Rapidità  
Ogniqualevolta attacchi, crea una pedina creatura Gremlin  
1/1 rossa.

- Attaccare con qualsiasi creatura farà innescare l'ultima abilità del Lamide Evocaorde. Il Lamide Evocaorde non dev'essere necessariamente una di esse.

---

Lamide Testachiodata  
{R} {R}  
Creatura — Assassino Umano  
2/2  
Il Lamide Testachiodata ha attacco improvviso durante il tuo turno.  
Ogniqualevolta un avversario pesca una carta, il Lamide Testachiodata gli infligge 1 danno.

- Se una magia o abilità consente a un avversario di aggiungere carte alla sua mano senza usare la parola "pescare", non si tratta di una carta pescata.

---

La Salvatrice Viandante

{3}{W}{W}

Creatura Leggendaria — Nobile Samurai Umano

3/4

Lampo

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

Doppio attacco

Le altre creature TAPpate che controlli hanno anti-malocchio.

- Per lanciare questa magia usando convocazione, non puoi TAPpare più creature di quante siano necessarie per pagare il suo costo totale.

---

La Storia di Tamiyo

{2}{U}

Incantesimo Leggendaro — Saga

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

I, II, III — Macina due carte. Se due carte che condividono un tipo di carta vengono macinate in questo modo, pesca una carta e ripeti il procedimento.

IV — Esilia un qualsiasi numero di carte istantaneo, stregoneria e/o planeswalker Tamiyo bersaglio dal tuo cimitero. Copia quelle carte. Puoi lanciare un qualsiasi numero di copie.

- Quando la prima, seconda o terza abilità capitolo de La Storia di Tamiyo si risolve, l'abilità continuerà finché non macini una coppia di carte che non condividono alcun tipo di carta o ne macini una o meno. Non puoi fermare la storia ogni volta che vuoi. (E perché dovresti? È una bella storia.)
  - I tipi di carta di *Magic* includono affine, artefatto, battaglia, creatura, incantesimo, istantaneo, planeswalker, stregoneria e terra. Leggendaro, base e neve sono supertipi, non tipi di carta; Orrore e Stanza sono sottotipi, non tipi di carta.
  - Lanci le copie mentre l'ultima abilità capitolo de La Storia di Tamiyo si sta risolvendo ed è ancora in pila. Non puoi aspettare di lanciarle più avanti nel turno.
  - Poiché stai pagando i costi delle magie, se una delle magie copiate ha {X} nel costo di mana, ne puoi scegliere il valore come di consueto.
  - Se non vuoi lanciare alcune (o tutte) le copie, puoi scegliere di non farlo. Le copie che non hai lanciato smettono di esistere la volta successiva che vengono verificate le azioni di stato.
-

### Leyline della Mutazione

{2} {G} {G}

Incantesimo

Se la Leyline della Mutazione è nella tua mano iniziale, puoi cominciare la partita con essa sul campo di battaglia.

Puoi pagare {W} {U} {B} {R} {G} invece di pagare il costo di mana per le magie che lanci.

- 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.
- Se lanci una magia pagando un altro costo “invece di pagare” il suo costo di mana, non puoi scegliere di lanciarla per qualsiasi altro costo alternativo. Puoi comunque pagare i costi aggiuntivi. Se la magia ha dei costi aggiuntivi obbligatori, come quello dell’Oculo Ripugnante, devi pagarli per lanciarla.
- Se una magia ha {X} nel costo di mana, devi scegliere 0 come valore di X quando la lanci senza pagare il suo costo di mana.
- Se lanci una magia per la quale il mana può essere speso come se fosse mana di qualsiasi colore, puoi lanciarla per il costo alternativo della seconda abilità della Leyline della Mutazione e spendere comunque il mana come se fosse mana di qualsiasi colore.

---

### Leyline del Nulla

{2} {B} {B}

Incantesimo

Se la Leyline del Nulla è nella tua mano iniziale, puoi cominciare la partita con essa sul campo di battaglia.

Se una carta sta per essere messa nel cimitero di un avversario da qualsiasi zona, invece esiliarla.

- 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.
  - Se il tuo avversario scarta una carta mentre controlli la Leyline del Nulla, le abilità che verificano se viene scartata una carta (ad esempio quella di Il Vacuo o un’abilità follia della carta scartata) funzionano comunque, anche se quella carta non raggiunge mai il cimitero di quel giocatore. Inoltre, le magie o abilità che verificano le caratteristiche della carta scartata possono trovare quella carta in esilio.
  - Mentre la Leyline del Nulla è sul campo di battaglia, le creature non pedine controllate dai tuoi avversari non moriranno. Verranno invece esiliate. Le abilità che si innescherebbero quando quelle creature muoiono non si innescheranno.
  - Le pedine possono comunque morire mentre la Leyline del Nulla è sul campo di battaglia.
-

### Leyline della Risonanza

{2}{R}{R}

#### Incantesimo

Se la Leyline della Risonanza è nella tua mano iniziale, puoi cominciare la partita con essa sul campo di battaglia.

Ogniquale volta lanci una magia istantaneo o stregoneria che bersaglia solo una creatura che controlli, copia quella magia. Puoi scegliere nuovi bersagli per la copia.

- 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.
- La copia creata dall’ultima abilità della Leyline della Risonanza avrà gli stessi bersagli (tutti la stessa creatura che controlli) 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. 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 ha una X il cui valore è stato determinato mentre veniva lanciata, la copia ha lo stesso valore di X.
- Non puoi scegliere di pagare alcun costo addizionale per la copia. In ogni caso, gli effetti basati sui costi addizionali pagati per la magia originale saranno copiati come se gli stessi costi fossero stati pagati anche per la copia.
- La copia creata dall’ultima abilità della Leyline della Risonanza viene creata in pila, quindi non viene “lanciata”.

---

### Leyline della Speranza

{2}{W}{W}

#### Incantesimo

Se la Leyline della Speranza è nella tua mano iniziale, puoi cominciare la partita con essa sul campo di battaglia.

Se stai per guadagnare punti vita, ne guadagni invece altrettanti più 1.

Fintanto che hai almeno 7 punti vita in più rispetto ai tuoi punti vita iniziali, le creature che controlli prendono +2/+2.

- 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.
- Se controlli due Leyline della Speranza e stai per guadagnare punti vita, ne guadagni altrettanti più 2. Una terza Leyline della Speranza ti fa guadagnare altrettanti punti vita più 3 e così via.
- La seconda abilità della Leyline della Speranza si applica solo una volta per ogni evento di guadagno di punti vita, indipendentemente da quanti punti vita sono stati guadagnati. Se guadagni un ammontare di

punti vita “per ogni” unità di qualcosa o “pari al numero” di qualcosa, guadagni quei punti vita come un unico evento e la seconda abilità della Leyline della Speranza si applica solo una volta.

- 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, la seconda abilità della Leyline della Speranza si applica a quei due eventi separatamente. Tuttavia, se una singola creatura con legame vitale che controlli infligge danno da combattimento a più giocatori e/o permanenti contemporaneamente (ad esempio, perché ha travolgere o perché è stata bloccata da più di una creatura), l'abilità si applica una sola volta.
- In una partita Two-Headed Giant, i punti vita guadagnati dal tuo compagno di squadra non faranno applicare la seconda abilità della Leyline della Speranza, anche se faranno aumentare i punti vita della tua squadra.
- Poiché il danno rimane sulle creature finché non viene rimosso alla fine del turno, il danno non letale inflitto alle creature che controlli potrebbe diventare letale se la Leyline della Speranza lasciasse il campo di battaglia o se i tuoi punti vita scendessero a un valore inferiore a 7 rispetto ai tuoi punti vita iniziali.

---

#### Leyline della Trasformazione

{2}{U}{U}

Incantesimo

Se la Leyline della Trasformazione è nella tua mano iniziale, puoi cominciare la partita con essa sul campo di battaglia.

Mentre la Leyline della Trasformazione entra, scegli un tipo di creatura.

Le creature che controlli hanno il tipo scelto in aggiunta ai loro altri tipi. Lo stesso vale per le magie creatura che controlli e le carte creatura che possiedi e che non sono sul campo di battaglia.

- 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.
  - Per scegliere un tipo di creatura, devi sceglierne uno esistente, come Umano o Sopravvissuto. Non puoi scegliere più tipi di creatura, ad esempio “Sopravvissuto Umano”. Non puoi neanche scegliere tipi di carta, ad esempio artefatto, né sottotipi che non siano tipi di creatura, come Kaito, Veicolo o Tesoro.
  - Gli effetti di sostituzione che modificano le creature di un certo tipo mentre entrano nel campo di battaglia si applicheranno dopo che tu avrai applicato questo effetto. Ad esempio, se il tipo di creatura scelto è Guerriero e tu controlli l'Esemplare di Boscodirovo (una creatura con “Ogni altra creatura Guerriero che controlli entra con un segnalino +1/+1 addizionale.”), un Orso Zampa di Runa entrerebbe con un segnalino +1/+1 addizionale.
-

Lo Scuoiamente

{U}{U}{U}

Creatura Incantesimo Leggendaria — Incubo

10/1

Lo Scuoiamente non può essere bloccato.

Se una fonte che controlli sta per infliggere danno a un avversario, previeni quel danno e ogni avversario macina altrettante carte.

- Se in qualche modo controlli più di un Lo Scuoiamente, i molteplici effetti di sostituzione non faranno nulla. I danni inflitti a un avversario da una fonte che controlli verranno sostituiti una sola volta con quell'avversario che macina altrettante carte.

---

Machete Elettrico

{4}

Artefatto — Equipaggiamento

Quando il Machete Elettrico entra, manifesta angoscia, poi assegna il Machete Elettrico a quella creatura.

*(Guarda le prime due carte del tuo grimorio. Mettine una sul campo di battaglia a faccia in giù come una creatura 2/2 e l'altra nel tuo cimitero. Se è una carta creatura, girala a faccia in su in qualsiasi momento pagando il suo costo di mana.)*

La creatura equipaggiata prende +2/+1.

Equipaggiare {4}

- Manifesterai angoscia, anche se questo Equipaggiamento non è sul campo di battaglia quando la sua prima abilità si risolve.

---

Manifestare Angoscia

{1}{G}

Stregoneria

Manifesta angoscia. *(Guarda le prime due carte del tuo grimorio. Mettine una sul campo di battaglia a faccia in giù come una creatura 2/2 e l'altra nel tuo cimitero. Se è una carta creatura, girala a faccia in su in qualsiasi momento pagando il suo costo di mana.)*

- Manifesta angoscia.

---

Marvin, Mimic Omicida

{2}

Creatura Artefatto Leggendaria — Giocattolo

2/2

Marvin, Mimic Omicida ha tutte le abilità attivate delle creature che controlli che non hanno lo stesso nome di questa creatura.

- Marvin guadagna solo abilità attivate. Non guadagna abilità innescate o abilità statiche. Le abilità attivate contengono due frasi separate dai due punti. Generalmente la formulazione è “[Costo]: [Effetto]”. Alcune parole chiave sono abilità attivate e possono avere i due punti nel loro testo di richiamo.
- Se un’abilità attivata di una creatura che controlli che non ha lo stesso nome di Marvin fa riferimento per nome alla carta su cui è stampata, considera la versione di Marvin di quell’abilità come se facesse invece riferimento a Marvin. Ad esempio, supponiamo che controlli Marvin e l’Affondatore delle Fosse Sommerse (che ha l’abilità “{1}{U}, {T}: Rimescola l’Affondatore delle Fosse Sommerse e una creatura bersaglio con un segnalino stordimento nei grimori dei rispettivi proprietari.”). Considererai la versione di Marvin dell’abilità come se dicesse “{1}{U}, {T}: Rimescola Marvin, Mimic Omicida e una creatura bersaglio con un segnalino stordimento nei grimori dei rispettivi proprietari”.
- Dopo che un’abilità di Marvin è stata attivata, non importa se l’altra creatura che controlli con quell’abilità lascia il campo di battaglia; l’abilità si risolve comunque.

#### Maschera dell’Omicida

{2}{B}

Artefatto — Equipaggiamento

Quando la Maschera dell’Omicida entra, manifesta angoscia, poi assegna la Maschera dell’Omicida a quella creatura. *(Guarda le prime due carte del tuo grimorio.*

*Mettine una sul campo di battaglia a faccia in giù come una creatura 2/2 e l’altra nel tuo cimitero. Se è una carta creatura, girala a faccia in su in qualsiasi momento pagando il suo costo di mana.)*

La creatura equipaggiata ha minacciare.

Equipaggiare {2}

- Manifesterai angoscia, anche se questo Equipaggiamento non è sul campo di battaglia quando la sua prima abilità si risolve.

#### Materiale Ritrovato

{1}

Artefatto — Indizio

Puoi guardare le creature a faccia in giù controllate dai tuoi avversari in qualsiasi momento.

{2}, Sacrifica il Materiale Ritrovato: Sorveglianza 2, poi pesca una carta. *(Per sorvegliare 2, guarda le prime due carte del tuo grimorio, poi mettine un qualsiasi numero nel tuo cimitero e le altre in cima al tuo grimorio in qualsiasi ordine.)*

- La prima abilità del Materiale Ritrovato ti permette di guardare le creature a faccia in giù ogniqualvolta lo desideri, anche se non hai la priorità. Questa azione non usa la pila. Conoscere quelle carte diventa parte delle informazioni alle quali hai accesso, proprio come conoscere le carte nella tua mano.
- La prima abilità del Materiale Ritrovato non ti permette di guardare le magie a faccia in giù che non controlli in pila.

Mutilatore Vile

{5} {B} {B}

Creatura — Demone

6/5

Come costo addizionale per lanciare questa magia, sacrifica una creatura o un incantesimo.

Volare, travolgere

Quando il Mutilatore Vile entra, ogni avversario sacrifica un incantesimo non pedina, poi sacrifica una creatura non pedina.

- Mentre l'ultima abilità del Mutilatore Vile si risolve, il prossimo avversario in ordine di turno sceglie un incantesimo non pedina che controlla, poi ogni altro avversario in ordine di turno fa lo stesso. Poi tutti gli incantesimi non pedina scelti vengono sacrificati contemporaneamente. Infine, ripeti questo procedimento per le creature non pedina.
- 

Nemesi Urlante

{2} {R}

Creatura — Spirito

3/3

Rapidità

Ogniqualvolta viene inflitto danno alla Nemesi Urlante, essa infligge altrettanti danni a un qualsiasi altro bersaglio. Se viene inflitto danno a un giocatore in questo modo, non può guadagnare punti vita per il resto della partita.

- Se viene inflitto danno letale alla Nemesi Urlante, la sua ultima abilità si innesca comunque.
  - Se alla Nemesi Urlante viene inflitto danno da più fonti contemporaneamente, ad esempio, da due creature che la bloccano, la sua ultima abilità si innesca una volta e a un bersaglio vengono inflitti altrettanti danni.
  - Dopo che l'ultima abilità della Nemesi Urlante fa sì che infligga danno a un giocatore, quel giocatore non potrà guadagnare punti vita per il resto della partita. Non importa se la Nemesi Urlante rimane sul campo di battaglia o meno.
  - Le magie e le abilità che fanno guadagnare punti vita a un giocatore influenzato dall'ultima abilità della Nemesi Urlante si risolvono comunque. Quel giocatore non guadagnerà punti vita, ma avverranno comunque tutti gli altri effetti di quelle magie o abilità.
  - Se un effetto dice di impostare i punti vita di un giocatore a un numero superiore ai suoi punti vita attuali mentre è influenzato dall'ultima abilità della Nemesi Urlante, i suoi punti vita non cambieranno.
-

Nessuna Via di Fuga

{1}{B}

Incantesimo

Lampo

Quando Nessuna Via di Fuga entra, una creatura bersaglio controllata da un avversario prende -3/-3 fino alla fine del turno.

Le creature controllate dai tuoi avversari possono essere bersaglio di magie e abilità come se non avessero anti-malocchio. Le abilità egida di quelle creature non si innescano.

- Se una magia o abilità che controlli bersaglia una creatura controllata da un avversario con anti-malocchio, e Nessuna Via di Fuga lascia il campo di battaglia mentre quella magia o abilità è in pila, quella creatura diventa un bersaglio illegale per quella magia o abilità. Questo include l'abilità innescata di Nessuna Via di Fuga.
- Se una magia o abilità che sta bersagliando una creatura controllata da un avversario con un'abilità egida è in pila, far sì che Nessuna Via di Fuga lasci il campo di battaglia non farà innescare quella abilità egida.
- Le abilità egida delle creature controllate dai tuoi avversari non si innescheranno fintanto che Nessuna Via di Fuga è sul campo di battaglia. Non importa se hanno anti-malocchio o meno.

---

Niko, Luce di Speranza

{2}{W}{U}

Creatura Legendaria — Mago Umano

3/4

Quando Niko, Luce di Speranza entra, crea due pedine Frammento. *(Sono incantesimi con "{2}, Sacrifica questo incantesimo: Profetizza 1, poi pesca una carta".)*

{2}, {T}: Esilia una creatura non leggendaria bersaglio che controlli. I Frammenti che controlli diventano copie di essa fino all'inizio della prossima sottofase finale.

Rimettila sul campo di battaglia sotto il controllo del suo proprietario all'inizio della prossima sottofase finale.

- Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale mentre l'ultima abilità di Niko tenta di risolversi, non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. I Frammenti che controlli non diventeranno copie della creatura.
  - Se i Frammenti che controlli diventano copie della creatura, useranno i valori copiabili della creatura nel momento in cui ha lasciato il campo di battaglia. Non copiano se quella creatura era TAPPata o STAPPata, se aveva dei segnalini, se aveva Aure e/o Equipaggiamenti assegnati, né qualsiasi effetto non di copia che abbia modificato la sua forza, la sua costituzione, i suoi tipi, il suo colore e così via.
  - Se la creatura che è stata esiliata stava copiando qualcos'altro, i Frammenti che diventano copie di quella creatura useranno i valori copiabili di quella creatura. Nella maggior parte dei casi, saranno copie di qualsiasi cosa quella creatura stesse copiando. Se stava copiando un permanente o una carta con {X} nel suo costo di mana, X è pari a 0.
-

Non Muoverti, Non Parlare

{1}{U}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura

Quando Non Muoverti, Non Parlare entra, TAPpa la creatura incantata.

La creatura incantata non STAPpa durante lo STAP del suo controllore.

{4}{U}{U}: Rimescola la creatura incantata nel grimorio del suo proprietario, poi manifesta angoscia.

Attiva solo come una stregoneria.

- Solo il controllore di Non Muoverti, Non Parlare può attivare la sua ultima abilità.
- 

Norin, Survivalista Pronto

{R}

Creatura Leggendaria — Vigliacco Umano

2/1

Norin, Survivalista Pronto non può bloccare.

Ogniqualvolta una creatura che controlli viene bloccata, puoi esiliarla. Puoi giocare quella carta dall'esilio in questo turno.

- L'ultima abilità di Norin si innesca prima che il danno da combattimento venga inflitto. Se scegli di esiliare la creatura, non infliggerà né subirà danno da combattimento.
  - Pagi tutti i costi e segui tutte le regole sulla tempistica per le carte giocate in questo modo. Ad esempio, se una carta esiliata con l'ultima abilità di Norin è una carta creatura senza lampo, puoi lanciare quella magia creatura solo durante la tua fase principale mentre la pila è vuota.
- 

Occhio Rampicante

{1}{U}

Creatura — Occhio

2/1

{T}: Aggiungi {U}. Spendi questo mana solo per lanciare una magia incantesimo, sbloccare una porta o girare un permanente a faccia in su.

- Il mana prodotto dall'abilità attivata dell'Occhio Rampicante può essere usato per pagare i costi di metamorfosi o di camuffare quando si gira a faccia in su un permanente che è a faccia in giù o per pagare i costi associati al girare a faccia in su un permanente manifestato o celato.
-

Oculo Ripugnante

{2}{U}

Creatura — Occhio

5/5

Come costo addizionale per lanciare questa magia, esilia sei carte dal tuo cimitero.

Volare

All'inizio del mantenimento di ogni avversario, manifesta angoscia. *(Guarda le prime due carte del tuo grimorio. Mettine una sul campo di battaglia a faccia in giù come una creatura 2/2 e l'altra nel tuo cimitero. Se è una carta creatura, girala a faccia in su in qualsiasi momento pagando il suo costo di mana.)*

- Il costo addizionale dell'Oculo Ripugnante deve essere pagato anche se viene lanciato “senza pagare il suo costo di mana” o pagando qualsiasi costo alternativo.
- 

Orfani del Grano

{1}{W}

Creatura — Umano

2/1

Ogniqualvolta gli Orfani del Grano attaccano, TAPpa un qualsiasi numero di creature STAppate che controlli. Gli Orfani del Grano prendono +1/+1 fino alla fine del turno per ogni creatura TAPPata in questo modo.

- Puoi TAPPare qualsiasi creatura STAPPata che controlli, incluse le creature che non controlli ininterrottamente dall'inizio del tuo ultimo turno, per l'abilità degli Orfani del Grano.
  - Se gli Orfani del Grano sono STAPPati mentre la loro abilità si risolve (ad esempio, se hanno cautela), possono essere TAPPati per la loro abilità.
- 

Osservare Oltre il Velo

{2}{R}{G}

Istantaneo

Scarta la tua mano. Poi pesca X carte, dove X è il numero di tipi di carta tra le carte nel tuo cimitero.

- Il valore di X viene determinato solo mentre Osservare Oltre il Velo si risolve, dopo che hai scartato la tua mano. Poiché Osservare Oltre il Velo è ancora in pila mentre si sta risolvendo, non considererà se stesso.
-

Paura di Bruciare Vivi

{4} {R} {R}

Creatura Incantesimo — Incubo

4/4

Quando la Paura di Bruciare Vivi entra, infligge 4 danni a ogni avversario.

*Delirio* — Ogniqualvolta una fonte che controlli infligge danno non da combattimento a un avversario, se ci sono quattro o più tipi di carta tra le carte nel tuo cimitero, la Paura di Bruciare Vivi infligge quell'ammontare di danni a una creatura bersaglio controllata da quel giocatore.

- Il danno da combattimento è il danno che viene inflitto automaticamente dalle creature attaccanti e bloccanti. Qualsiasi altro danno è danno non da combattimento, anche se viene inflitto durante una fase di combattimento da una creatura attaccante o bloccante.
- Se una fonte che controlli infligge danno non da combattimento a più avversari contemporaneamente mentre ci sono quattro o più tipi di carta tra le carte nel tuo cimitero, l'ultima abilità della Paura di Bruciare Vivi si innescherà una volta per ogni avversario a cui è stato inflitto danno non da combattimento in questo modo.

---

Paura di Cadere

{3} {U} {U}

Creatura Incantesimo — Incubo

4/4

Volare

Ogniqualvolta la Paura di Cadere attacca, una creatura bersaglio controllata dal giocatore in difesa prende -2/-0 e perde volare fino al tuo prossimo turno.

- Una creatura che perde volare a causa dell'effetto dell'ultima abilità della Paura di Cadere può comunque guadagnare volare grazie all'effetto di un'altra magia o abilità, come Jumpscare.

---

Paura dei Denti Persi

{B}

Creatura Incantesimo — Incubo

1/1

Quando la Paura dei Denti Persi muore, infligge 1 danno a un qualsiasi bersaglio e tu guadagni 1 punto vita.

- Se il bersaglio dell'abilità della Paura dei Denti Persi è un bersaglio illegale mentre l'abilità tenta di risolversi, non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non guadagnerai punti vita.
-

### Paura degli Impostori

{1}{U}{U}

Creatura Incantesimo — Incubo

3/2

Lampo

Quando la Paura degli Impostori entra, neutralizza una magia bersaglio. Il suo controllore manifesta angoscia.

*(Quel giocatore guarda le prime due carte del suo grimorio, poi ne mette una sul campo di battaglia a faccia in giù come una creatura 2/2 e l'altra nel suo cimitero. Se è una carta creatura, può essere girata a faccia in su in qualsiasi momento pagando il suo costo di mana.)*

- Una magia che non può essere neutralizzata è un bersaglio legale per l'ultima abilità della Paura degli Impostori. La magia non sarà neutralizzata quando l'abilità si risolve, ma il suo controllore può comunque manifestare angoscia.

---

### Paura di Perdere un'Occasione

{1}{R}

Creatura Incantesimo — Incubo

2/3

Quando la Paura di Perdere un'Occasione entra, scarta una carta, poi pesca una carta.

*Delirio* — Ogniqualvolta la Paura di Perdere un'Occasione attacca per la prima volta in ogni turno, se ci sono quattro o più tipi di carta tra le carte nel tuo cimitero, STAPpa una creatura bersaglio. Dopo questa fase, c'è una fase di combattimento addizionale.

- Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale mentre l'ultima abilità della Paura di Perdere un'Occasione tenta di risolversi, non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non ci sarà una fase di combattimento addizionale.
- L'ultima abilità della Paura di Perdere un'Occasione 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.

---

### Paura del Rapimento

{4}{W}{W}

Creatura Incantesimo — Incubo

5/5

Come costo addizionale per lanciare questa magia, esilia una creatura che controlli.

Volare

Quando la Paura del Rapimento entra, esilia una creatura bersaglio controllata da un avversario.

Quando la Paura del Rapimento lascia il campo di battaglia, metti ogni carta esiliata con essa in mano al suo proprietario.

- Se la Paura del Rapimento lascia il campo di battaglia prima che la sua terza abilità si risolva, l'abilità esilia comunque la creatura bersaglio.
  - Se non ci sono carte esiliate quando l'ultima abilità della Paura del Rapimento si risolve (probabilmente perché la sua terza abilità non si è ancora risolta), l'abilità non avrà effetto.
- 

Pelosone Rappezzato

{G}

Creatura Artefatto — Bestia

3/3

*Delirio* — Il Pelosone Rappezzato non può attaccare o bloccare a meno che non ci siano quattro o più tipi di carta tra le carte nel tuo cimitero.

All'inizio del tuo mantenimento, puoi macinare una carta. (*Puoi mettere nel tuo cimitero la prima carta del tuo grimorio.*)

- Una volta che il Pelosone Rappezzato sta attaccando o bloccando, ridurre il numero di tipi di carta tra le carte nel tuo cimitero non rimuoverà il Pelosone Rappezzato dal combattimento.
- 

Percussionista Meccanico

{R}

Creatura Artefatto — Scimmia Giocattolo

1/1

Rapidità

Quando il Percussionista Meccanico muore, esilia la prima carta del tuo grimorio. Puoi giocarla fino alla fine del tuo prossimo turno.

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

Pestaggio del Pelosone

{R}{G}

Stregoneria

Scegli una creatura bersaglio che controlli e una creatura bersaglio controllata da un avversario.

*Delirio* — Se ci sono quattro o più tipi di carta tra le carte nel tuo cimitero, metti due segnalini +1/+1 sulla creatura che controlli.

La creatura che controlli infligge danno pari alla sua forza alla creatura controllata da un avversario.

- Puoi lanciare il Pestaggio del Pelosone solo se scegli come bersagli una creatura che controlli e una creatura controllata da un avversario.
- Se una delle due creature è un bersaglio illegale mentre il Pestaggio del Pelosone tenta di risolversi, la creatura che controlli non infliggerà danno. Se la creatura che controlli è un bersaglio illegale, non metterai due segnalini +1/+1 su di essa anche se hai delirio.

---

Pianta Onnivora

{2} {G}

Creatura — Pianta

2/4

*Delirio* — Ogniqualvolta la Pianta Onnivora entra o attacca, se ci sono quattro o più tipi di carta tra le carte nel tuo cimitero, distribuisce due segnalini +1/+1 tra una o due creature bersaglio. Poi, se ci sono sei o più tipi di carta tra le carte nel tuo cimitero, raddoppia il numero di segnalini +1/+1 su quelle creature.

- Per raddoppiare il numero di segnalini +1/+1 su un permanente, metti su di esso un numero di segnalini +1/+1 pari a quanti già ne possiede. Altri effetti che interagiscono con il mettere segnalini su di esso potranno interagire con questo effetto di conseguenza.

---

Piscina Abissale

{U}

Quando sblocchi questa porta, fai tornare fino a una creatura bersaglio in mano al suo proprietario.

//

Spogliatoio

{4} {U}

Ogniqualvolta una o più creature che controlli infliggono danno da combattimento a un giocatore, pesca una carta.

//

*Incantesimo* — Stanza (*Puoi lanciare una qualsiasi delle due metà. Quella porta si sblocca sul campo di battaglia. Come una stregoneria, puoi pagare il costo di mana di una porta bloccata per sbloccarla.*)

- Se le creature che controlli infliggono danno da combattimento a più di un giocatore contemporaneamente, l'abilità dello Spogliatoio si innesca una volta per ogni giocatore a cui è stato inflitto danno in questo modo.

---

Possessione Vendicativa

{2} {R}

Stregoneria

Prendi il controllo di una creatura bersaglio fino alla fine del turno. STAPpala. Ha rapidità fino alla fine del turno.

Puoi scartare una carta. Se lo fai, pesca una carta.

- Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale quando la Possessione Vendicativa tenta di risolversi, non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non avrai la possibilità di scartare una carta per pescare una carta.
- La Possessione Vendicativa può bersagliare qualsiasi creatura, anche una già STAPpata o già sotto il tuo controllo.
- Prendere il controllo di una creatura non ti fa prendere il controllo di alcuna Aura o Equipaggiamento ad essa assegnati.

---

Protezione Fantasma

{1} {W}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura che controlli

Quando la Protezione Fantasma entra, esilia un permanente non terra bersaglio controllato da un avversario finché la Protezione Fantasma non lascia il campo di battaglia.

La creatura incantata prende +1/+0 e ha legame vitale ed egida {2}.

- Se la Protezione Fantasma 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.

---

Prova dell'Agonia

{R}

Stregoneria

Scegli due creature bersaglio controllate dallo stesso avversario. Quel giocatore sceglie una di quelle creature.

La Prova dell'Agonia infligge 5 danni a quella creatura e l'altra non può bloccare in questo turno.

- Se una delle due creature bersaglio è un bersaglio illegale quando la Prova dell'Agonia si risolve, il controllore della creatura rimasta deve scegliere la creatura rimasta. La Prova dell'Agonia infliggerà 5 danni a quella creatura.

---

Ramostro Osseo

{1} {B}

Creatura Artefatto — Spaventapasseri

2/2

Legame vitale

*Delirio* — All'inizio della tua sottofase finale, se ci sono quattro o più tipi di carta tra le carte nel tuo cimitero, ogni avversario può sacrificare un permanente non terra o scartare una carta. Poi il Ramostro Osseo infligge danno pari alla sua forza a ogni avversario che non ha sacrificato un permanente o scartato una carta in questo modo.

- Mentre si risolve l'ultima abilità del Ramostro Osseo, il prossimo avversario in ordine di turno sceglie una carta da scartare senza rivelarla, sceglie un permanente non terra da sacrificare o sceglie di non compiere alcuna di queste azioni. Poi ogni altro avversario in ordine di turno fa lo stesso. Poi tutte le azioni avvengono contemporaneamente. Gli avversari sapranno quali scelte hanno fatto gli avversari precedenti in

ordine di turno, anche se le carte scelte per essere scartate in questo modo non saranno rivelate finché non vengono scartate alla fine del procedimento.

- Usa la forza del Ramostro Osseo mentre si risolve la sua ultima abilità per determinare quanti danni infligge a ogni avversario che non ha sacrificato un permanente o scartato una carta in questo modo. Se il Ramostro Osseo non è più sul campo di battaglia, usa la sua forza nel momento in cui ha lasciato il campo di battaglia.

---

#### Registrazione Maledetta

{2} {R} {R}

Artefatto

Ogniqualevolta lanci una magia istantaneo o stregoneria, metti un segnalino tempo sulla Registrazione Maledetta.

Poi, se ci sono sette o più segnalini tempo su di essa, rimuovi quei segnalini ed essa ti infligge 20 danni.

{T}: Quando lanci la tua prossima magia istantaneo o stregoneria in questo turno, copiala. Puoi scegliere nuovi bersagli per la copia.

- La copia creata dall'ultima abilità della Registrazione Maledetta 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. 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 ha una X il cui valore è stato determinato mentre veniva lanciata, la copia ha lo stesso valore di X.
- Non puoi scegliere di pagare alcun costo addizionale per la copia. In ogni caso, gli effetti basati sui costi addizionali pagati per la magia originale saranno copiati come se gli stessi costi fossero stati pagati anche per la copia.
- La copia creata dall'ultima abilità della Registrazione Maledetta viene creata in pila, quindi non viene "lanciata".

---

#### Ricettacolo Recalcitrante

{2} {U}

Creatura — Mago Umano

3/2

Cautela

*Inquietante* — Ogniqualevolta un incantesimo che controlli entra e ogniqualevolta sblocchi completamente una Stanza, metti un segnalino possessione sul Ricettacolo Recalcitrante.

Quando il Ricettacolo Recalcitrante muore, crea una pedina creatura Spirito X/X blu con volare, dove X è il numero di segnalini sul Ricettacolo Recalcitrante.

- Nell'insolito caso in cui il Ricettacolo Recalcitrante abbia segnalini +1/+1 e poi riceva un ammontare di segnalini -1/-1 che lo fanno morire, per determinare il valore di X, usa il numero totale di segnalini che erano sul Ricettacolo Recalcitrante quando è morto, inclusi tutti i segnalini +1/+1 e -1/-1.

---

Rip, Cacciatrice di Progenie

{2}{G}{W}

Creatura Leggendaria — Sopravvissuto Umano

4/4

*Sopravvivenza* — All'inizio della tua seconda fase principale, se Rip, Cacciatrice di Progenie è TAPpata, rivela le prime X carte del tuo grimorio, dove X è la sua forza. Aggiungi alla tua mano un qualsiasi numero di carte creatura e/o Veicolo con forza diversa scelte tra esse. Metti le altre in fondo al tuo grimorio in ordine casuale.

- Il valore di X viene determinato solo una volta, mentre si risolve l'abilità di Rip.
- Se Rip lascia il campo di battaglia prima che la sua abilità si sia risolta (ed era ancora TAPpata mentre lo lasciava), usa la forza che aveva nel momento in cui ha lasciato il campo di battaglia per determinare il valore di X.

---

Rito della Falena

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

Stregoneria

Rimetti sul campo di battaglia una carta creatura bersaglio dal tuo cimitero con un segnalino finale. *(Se una creatura con un segnalino finale sta per morire, invece esiliala.)*

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

- 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.
-

Ritocco Indesiderato

{W}

Istantaneo

Distruggi una creatura bersaglio. Il suo controllore manifesta angoscia. *(Quel giocatore guarda le prime due carte del suo grimorio, poi ne mette una sul campo di battaglia a faccia in giù come una creatura 2/2 e l'altra nel suo cimitero. Se è una carta creatura, può essere girata a faccia in su in qualsiasi momento pagando il suo costo di mana.)*

- Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale mentre il Ritocco Indesiderato tenta di risolversi, non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Il controllore della creatura non manifesterà angoscia.

---

Ritorno Infausto

{2} {B}

Stregoneria

Distruggi una creatura bersaglio. Se una carta creatura viene messa in un cimitero in questo modo, rimettila sul campo di battaglia sotto il tuo controllo. Sacrificala all'inizio della tua prossima sottofase finale.

- I giocatori non possono compiere azioni tra il momento in cui distruggi la creatura bersaglio e quello in cui la rimetti sul campo di battaglia sotto il tuo controllo. In particolare, non possono provare a rimuovere quella carta creatura dal cimitero per impedirle di tornare sul campo di battaglia.

---

Sala da Fumo

{2} {R}

All'inizio della tua prima fase principale, aggiungi {R} {R}. Spendi questo mana solo per lanciare magie Stanza e sbloccare porte.

//

Salotto Annebbiato

{3} {U}

Quando sblocchi questa porta, crea una pedina creatura Spirito X/X blu con volare, dove X è il numero di porte sbloccate tra le Stanze che controlli.

//

Incantesimo — Stanza

*(Puoi lanciare una qualsiasi delle due metà. Quella porta si sblocca sul campo di battaglia. Come una stregoneria, puoi pagare il costo di mana di una porta bloccata per sbloccarla.)*

- Il valore di X viene calcolato solo una volta, mentre si risolve l'abilità del Salotto Annebbiato. I cambiamenti nel numero delle porte sbloccate tra le Stanze che controlli e che avvengono dopo che l'abilità si è risolta non influenzano la forza o la costituzione della pedina.
-

Sala Operatoria

{1}{W}

Quando sblocchi questa porta, rimetti sul campo di battaglia una carta creatura bersaglio con valore di mana pari o inferiore a 3 dal tuo cimitero.

//

Stanza di Ospedale

{3}{W}

Ogniqualevolta attacchi, metti un segnalino +1/+1 su una creatura attaccante bersaglio.

//

Incantesimo — Stanza

*(Puoi lanciare una qualsiasi delle due metà. Quella porta si sblocca sul campo di battaglia. Come una stregoneria, puoi pagare il costo di mana di una porta bloccata per sbloccarla.)*

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

Salvatore dei Piccoli

{3}{W}

Creatura — Sopravvissuto Kor

3/4

*Sopravvivenza* — All'inizio della tua seconda fase principale, se il Salvatore dei Piccoli è TAPpato, riprendi in mano una carta creatura bersaglio con valore di mana pari o inferiore a 3 dal tuo cimitero.

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

Scappa

{U}{U}

Istantaneo

Scegli uno —

- Neutralizza una magia creatura o incantesimo bersaglio.
- Riprendi in mano una o due creature e/o incantesimi bersaglio che possiedi.

- L'ultimo modo di Scappa può bersagliare qualsiasi creatura e/o incantesimo che possiedi, compresi quelli controllati dagli altri giocatori.
-

### Schermo Infestato

{3}

#### Artefatto

{T}: Aggiungi {W} o {B}.

{T}, Paga 1 punto vita: Aggiungi {G}, {U} o {R}.

{7}: Metti sette segnalini +1/+1 sullo Schermo Infestato.

Diventa una creatura Spirito 0/0 in aggiunta ai suoi altri tipi. Attiva solo una volta.

- Se lo Schermo Infestato lascia il campo di battaglia e poi ritorna, è un nuovo oggetto che non ha ricordi dell'ultima volta che era sul campo di battaglia. Puoi attivare di nuovo la sua ultima abilità.

---

### Scompare dalla Vista

{3} {U}

#### Istantaneo

Il proprietario di un permanente non terra bersaglio mette quel permanente in cima o in fondo al suo grimorio.

Sorveglianza 1. (*Guarda la prima carta del tuo grimorio.*

*Puoi metterla nel tuo cimitero.)*

- Se il permanente non terra bersaglio è un bersaglio illegale quando Scompare dalla Vista tenta di risolversi, non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non sorvegliarai.

---

### Soffitta Abbandonata

{2} {B}

Quando sblocchi questa porta, peschi due carte e perdi 2 punti vita.

//

#### Belvedere

{3} {B}

Ogniquale volta una creatura che controlli attacca da sola, prende +1/+0 e ha tocco letale fino alla fine del turno.

//

#### Incantesimo — Stanza

*(Puoi lanciare una qualsiasi delle due metà. Quella porta si sblocca sul campo di battaglia. Come una stregoneria, puoi pagare il costo di mana di una porta bloccata per sbloccarla.)*

- 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 concessa dal Belvedere non si innescherà se attacchi con più creature e tutte tranne una vengono rimosse dal combattimento. Analogamente, le creature che entrano attaccanti in seguito durante il combattimento non verranno considerate quando si determina se una creatura ha attaccato da sola o meno.
-

Solitaria Cinica

{1}{B}

Creatura — Sopravvissuto Umano

3/1

La Solitaria Cinica non può essere bloccata dai Barlumi.  
*Sopravvivenza* — All'inizio della tua seconda fase principale, se la Solitaria Cinica è TAPpata, puoi passare in rassegna il tuo grimorio per una carta, metterla nel tuo cimitero, poi rimescolare.

- Dopo che la Solitaria Cinica è stata bloccata da una creatura, fornire a quella creatura il tipo di creatura Barlume non farà diventare non bloccata la Solitaria Cinica.
- 

Sopravvissuto Florologo

{3}{G}{G}

Creatura — Sopravvissuto Umano

3/4

Rapidità

*Sopravvivenza* — All'inizio della tua seconda fase principale, se il Sopravvissuto Florologo è TAPpato, scegli fino a una terra bersaglio che controlli. Metti tre segnalini +1/+1 su di essa. Quella terra diventa una creatura Elementale 0/0 in aggiunta ai suoi altri tipi. Ha rapidità fino al tuo prossimo turno.

- L'ultima abilità del Sopravvissuto Florologo non ha una durata, che significa che la terra rimane una creatura a tempo indeterminato.
- 

Sotto la Pelle

{2}{G}

Stregoneria

Manifesta angoscia. (*Guarda le prime due carte del tuo grimorio. Mettine una sul campo di battaglia a faccia in giù come una creatura 2/2 e l'altra nel tuo cimitero. Se è una carta creatura, girala a faccia in su in qualsiasi momento pagando il suo costo di mana.*)

Puoi riprendere in mano una carta permanente dal tuo cimitero.

- La carta permanente può essere una che hai macinato mentre manifestavi angoscia, ma non deve esserlo necessariamente.
-

Sovrano del Buiostile

{3}{B}{B}

Creatura Incantesimo — Orrore Avatar

5/5

Imminente 5—{1}{B} *(Se lanci questa magia per il suo costo di imminente, entra con cinque segnalini tempo e non è una creatura finché non viene rimosso l'ultimo.*

*All'inizio della tua sottofase finale, rimuovi un segnalino tempo da essa.)*

Ogniqualevolta il Sovrano del Buiostile entra o attacca, macina quattro carte, poi puoi riprendere in mano una carta creatura non Avatar o una carta planeswalker dal tuo cimitero.

- Con l'ultima abilità del Sovrano del Buiostile, puoi riprendere in mano qualsiasi carta creatura non Avatar o qualsiasi carta planeswalker dal tuo cimitero, non solo una che hai macinato mentre si risolveva quella abilità.
- 

Sovrano della Selva Infestata

{3}{G}{G}

Creatura Incantesimo — Orrore Avatar

6/5

Imminente 4—{1}{G}{G} *(Se lanci questa magia per il suo costo di imminente, entra con quattro segnalini tempo e non è una creatura finché non viene rimosso l'ultimo.*

*All'inizio della tua sottofase finale, rimuovi un segnalino tempo da essa.)*

Ogniqualevolta il Sovrano della Selva Infestata entra o attacca, crea una pedina terra incolore TAPpata chiamata Ovunque che ha tutti i tipi di terra base.

- La pedina Ovunque creata dall'ultima abilità del Sovrano della Selva Infestata ha i tipi di terra Pianura, Isola, Palude, Montagna e Foresta. Ha anche l'abilità di mana di ciascun tipo di terra base (ad esempio, le Foreste hanno “{T}: Aggiungi {G}”). Non ha il supertipo base.
- 

Specialista dei Diversivi

{3}{R}

Creatura — Guerriero Umano

4/3

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

{1}, Sacrifica un'altra creatura o incantesimo: Esilia la prima carta del tuo grimorio. Puoi giocarla in questo turno.

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

Squartatore di Caldinferno

{4}{R}

Creatura — Assassino Umano

4/4

Quando lo Squartatore di Caldinferno entra, puoi sacrificare un'altra creatura o incantesimo. Quando lo fai, lo Squartatore di Caldinferno infligge 2 danni a un qualsiasi bersaglio.

- Non scegli un bersaglio per l'abilità dello Squartatore di Caldinferno quando si innesca. Invece, una seconda abilità "riflessiva" si innesca quando sacrifichi un'altra creatura o incantesimo 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.

---

Stanza degli Specchi

{2}{U}

Quando sblocchi questa porta, crea una pedina che è una copia di una creatura bersaglio che controlli, tranne che è un Riflesso in aggiunta ai suoi altri tipi di creatura.

//

Reame Infranto

{5}{U}{U}

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

//

Incantesimo — Stanza

*(Puoi lanciare una qualsiasi delle due metà. Quella porta si sblocca sul campo di battaglia. Come una stregoneria, puoi pagare il costo di mana di una porta bloccata per sbloccarla.)*

- A parte l'eccezione indicata, la pedina creata dall'abilità della Stanza degli Specchi copia esattamente ciò che è stampato sulla creatura originale e nulla di più (a meno che quella creatura non stia copiando qualcos'altro o sia una pedina; vedi sotto). Non copia se quella creatura è TAPPata o STAPPata, se ha dei segnalini, se ha Aure o Equipaggiamenti assegnati, né qualsiasi effetto non di copia che abbia modificato la sua forza, la sua costituzione, i suoi tipi, il suo colore e così via.
- Se la creatura copiata ha {X} nel costo di mana, X è considerato 0.
- Se la creatura copiata è una pedina, la pedina che viene creata copia le caratteristiche originali di quella pedina come descritte dall'effetto che l'ha creata, con l'eccezione indicata.
- Se la creatura copiata sta copiando qualcos'altro, allora la pedina entra come ciò che quella creatura ha copiato, con l'eccezione indicata.
- Eventuali abilità "entra" della creatura copiata si innescheranno quando la pedina entra. Funzionerà anche ogni abilità "mentre [questa creatura] entra" o "[questa creatura] entra con" della creatura copiata.
- Le abilità innescate usano le espressioni "quando", "ogniqualevolta" o "all'inizio di". Spesso sono formulate come "[condizione di innesco], [effetto]". Alcune abilità definite da parola chiave sono abilità innescate e includono le espressioni "quando", "ogniqualevolta" o "all'inizio di" nel testo di richiamo.
- Gli effetti di sostituzione non sono influenzati dall'abilità del Reame Infranto. Ad esempio, una creatura 1/1 che entra sotto il tuo controllo "con un segnalino +1/+1" non riceverà un segnalino +1/+1 addizionale.

- Anche le abilità che si applicano “mentre [questa creatura] entra” o “mentre [questa creatura] viene girata a faccia in su” non sono influenzate dall’abilità del Reame Infranto.
- L’abilità del Reame Infranto non copia l’abilità innescata, la fa semplicemente innescare una volta in più. Eventuali scelte compiute mentre la metti in pila (ad esempio i modi e i bersagli) vengono effettuate separatamente per ogni istanza dell’abilità. Anche eventuali scelte compiute durante la risoluzione (ad esempio se mettere segnalini su un permanente) vengono effettuate separatamente.
- Se un’abilità innescata è collegata a una seconda abilità, le istanze addizionali di quell’abilità innescata sono a loro volta collegate a quella seconda abilità. Se la seconda abilità si riferisce a “la carta esiliata”, fa riferimento a tutte le carte esiliate dalle istanze dell’abilità innescata.
- In alcuni casi che interessano le abilità collegate, un’abilità richiede informazioni sulla “carta esiliata”. Quando ciò accade, l’abilità riceve più risposte. Se queste risposte vengono usate per determinare il valore di una variabile, viene utilizzata la somma. Ad esempio, se l’abilità “entra” dell’Arcanista d’Elite si innescava due volte, vengono esiliate due carte. Il valore di X nel costo di attivazione dell’altra abilità dell’Arcanista d’Elite è la somma dei valori di mana delle due carte. Quando l’abilità si risolve, crei copie di entrambe le carte e puoi lanciare una, nessuna o entrambe le copie in qualsiasi ordine.
- Le abilità che si applicano “quando [questa creatura] viene girata a faccia in su” si innescheranno una volta in più a causa dell’abilità del Reame Infranto.

Straziatore del Giudizio

{B} {B} {B} {B} {B} {B}

Creatura — Demone

6/6

Volare

Quando lo Straziatore del Giudizio entra, se è stato lanciato, ogni giocatore esilia a faccia in giù tutte le carte del proprio grimorio tranne le ultime sei.

All’inizio del tuo mantenimento, pesca una carta.

- Un giocatore che ha sei o meno carte nel suo grimorio quando la seconda abilità dello Straziatore del Giudizio si risolve non esilierà alcuna carta.

Stretta Agghiacciante

{2} {U}

Stregoneria

Fai tornare fino a un permanente non terra bersaglio in mano al suo proprietario. Manifesta angoscia. *(Guarda le prime due carte del tuo grimorio. Mettine una sul campo di battaglia a faccia in giù come una creatura 2/2 e l’altra nel tuo cimitero. Se è una carta creatura, girala a faccia in su in qualsiasi momento pagando il suo costo di mana.)*

- Se il permanente non terra bersaglio è un bersaglio illegale quando la Stretta Agghiacciante tenta di risolversi, non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non manifesterai angoscia.

Strumenti da Dissezione

{5}

Artefatto — Equipaggiamento

Quando gli Strumenti da Dissezione entrano, manifesta angoscia, poi assegna gli Strumenti da Dissezione a quella creatura.

La creatura equipaggiata prende +2/+2 e ha tocco letale e legame vitale.

Equipaggiare—Sacrifica una creatura.

- Manifesterai angoscia, anche se questo Equipaggiamento non è sul campo di battaglia quando la sua prima abilità si risolve.
  - Puoi sacrificare qualsiasi creatura che controlli per pagare il costo di equipaggiare degli Strumenti da Dissezione, inclusa la creatura equipaggiata con gli Strumenti da Dissezione.
  - Se sacrifichi la creatura bersagliata dall'abilità equipaggiare, allora l'abilità non si risolverà e l'Equipaggiamento rimarrà assegnato a qualunque creatura fosse assegnato (se lo era). Nella maggior parte dei casi, non suggeriamo di dissezionare le tue creature senza motivo, ma se stai cercando qualcosa da sacrificare, ora hai gli strumenti adatti.
- 

Studio dell'Artista

{2} {R}

Quando sblocchi questa porta, esilia le prime due carte del tuo grimorio. Puoi giocarle fino alla fine del tuo prossimo turno.

//

Galleria Deturpata

{1} {R}

Ogniqualvolta attacchi, le creature attaccanti che controlli prendono +1/+0 fino alla fine del turno.

//

Incantesimo — Stanza

*(Puoi lanciare una qualsiasi delle due metà. Quella porta si sblocca sul campo di battaglia. Come una stregoneria, puoi pagare il costo di mana di una porta bloccata per sbloccarla.)*

- Paghi tutti i costi e segui tutte le regole sulla tempistica per le carte giocate con il permesso fornito dallo Studio dell'Artista. Ad esempio, se una delle carte esiliate è una carta terra, puoi giocarla solo durante la tua fase principale mentre la pila è vuota.
- 

Succhiasangue Affascinante

{3} {B}

Creatura — Guerriero Vampiro

2/5

*Inquietante* — Ogniqualvolta un incantesimo che controlli entra e ogniqualvolta sblocchi completamente una Stanza, il Succhiasangue Affascinante prende +2/+0 e ha legame vitale fino alla fine del turno.

- Più istanze di legame vitale sulla stessa creatura sono ridondanti.

---

Tagliasiepi

{2}{G}{G}

Artefatto — Veicolo

5/5

Ogniqualevolta il Tagliasiepi attacca, puoi macinare due carte.

Ogniqualevolta una o più carte terra vengono messe nel tuo cimitero dal tuo grimorio, mettile sul campo di battaglia TAPPate.

Manovrare 1 (*TAPPa un qualsiasi numero di creature che controlli con forza totale pari o superiore a 1:*

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

- Se il tuo grimorio contiene una o meno carte quando la prima abilità del Tagliasiepi inizia a risolversi, non puoi scegliere di macinare due carte.

---

Teatro Barocco

{3}{W}

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

//

Arredi Scenici

{2}{W}

STAPPa ogni creatura che controlli durante lo STAP di ogni altro giocatore.

//

Incantesimo — Stanza

*(Puoi lanciare una qualsiasi delle due metà. Quella porta si sblocca sul campo di battaglia. Come una stregoneria, puoi pagare il costo di mana di una porta bloccata per sbloccarla.)*

- Se sacrifichi il Teatro Barocco mentre lanci una magia creatura (ad esempio, per attivare un'abilità di mana), la magia non avrà convocazione quando pagherai i suoi costi a meno che non abbia convocazione in qualche altro modo.
- Per convocare una magia, puoi TAPPare qualsiasi creatura STAPPata che controlli, anche una che non controlli ininterrottamente dall'inizio del tuo ultimo turno.
- Quando calcoli il costo totale di una magia, includi eventuali costi alternativi, costi addizionali o qualsiasi altro fattore che aumenti o diminuisca il costo per lanciare la magia. Convocazione si applica dopo che è stato calcolato il costo totale. Convocazione non cambia il costo di mana o il valore di mana di una magia.
- Se una creatura che controlli ha un'abilità di mana con {T} nel costo, attivare quell'abilità mentre lanci una magia con convocazione farà in modo che la creatura sia TAPPata prima che tu paghi i costi della magia. Non potrai TAPParla di nuovo per utilizzare convocazione. Analogamente, se sacrifichi una creatura per attivare un'abilità di mana mentre lanci una magia con convocazione, quella creatura non sarà sul campo di battaglia quando paghi i costi della magia, perciò non potrai TAPParla per utilizzare convocazione.

- Alcuni effetti possono impedire alle creature di STAppare durante una sottofase di STAP. Tuttavia, gli effetti che impediscono a una creatura di STAppare “durante la tua sottofase di STAP” o “durante la sottofase di STAP del suo controllore” non impediranno a quella creatura di STAppare durante la sottofase di STAP di un altro giocatore, perciò l’abilità degli Arredi Scenici farà STAppare quella creatura.
- Tutte le tue creature STAppano durante le sottofasi di STAP di ogni altro giocatore se gli Arredi Scenici sono sbloccati. Non puoi scegliere quali STAppare a meno che un altro effetto non indichi altrimenti.

#### Tenacia Incrollabile

{2} {B} {B}

Creatura Incantesimo — Barlume Serpente

4/3

Ogniquale volta guadagni punti vita, un avversario bersaglio perde altrettanti punti vita.

Quando la Tenacia Incrollabile muore, se era una creatura, rimettila sul campo di battaglia sotto il controllo del suo proprietario. È un incantesimo. *(Non è una creatura.)*

- Se un’abilità si innesca ogniqualvolta un avversario perde punti vita e il suo effetto ti fa guadagnare punti vita, per esempio, l’abilità del Sangue Squisito, si verifica un loop che continua finché non vinci la partita o un giocatore non agisce per interrompere il loop.
- 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 controllino infliggono danno da combattimento contemporaneamente, la prima abilità della Tenacia Incrollabile si innescherà due volte e potrai scegliere un avversario diverso per ogni innesco. Tuttavia, se una singola creatura con legame vitale che controllino infligge danno da combattimento a più creature, giocatori, planeswalker e/o battaglie contemporaneamente (ad esempio, perché ha travolgere o 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 la prima abilità della Tenacia Incrollabile si innesca solo una volta.
- In una partita Two-Headed Giant, i punti vita guadagnati dal tuo compagno di squadra non faranno innescare la prima abilità della Tenacia Incrollabile, anche se hanno fatto aumentare i punti vita della tua squadra.
- Barlume e Serpente sono tipi di creatura. La Tenacia Incrollabile non avrà questi tipi di creatura quando la sua ultima abilità la rimetterà sul campo di battaglia, perché non sarà una creatura.
- Una pedina che è una copia della Tenacia Incrollabile non verrà rimessa sul campo di battaglia quando la sua ultima abilità si risolve.
- Se un permanente non pedina che è una copia della Tenacia Incrollabile muore mentre è una creatura, verrà rimesso sul campo di battaglia come un incantesimo quando la sua ultima abilità si risolve. Avrà solo il tipo di carta incantesimo.

Toby, Amico dei Pelosoni  
{2}{W}  
Creatura Leggendaria — Mago Umano  
1/1

Quando Toby, Amico dei Pelosoni entra, crea una pedina creatura Bestia 4/4 bianca con “Questa creatura non può attaccare o bloccare da sola”.

Fintanto che controlli quattro o più pedine creatura, le pedine creatura che controlli hanno volare.

- Se controlli più di una creatura con “Questa creatura non può attaccare o bloccare da sola”, possono attaccare o bloccare insieme, anche se nessun'altra creatura attacca o blocca.
- Anche se la pedina Bestia non può attaccare da sola, le altre creature attaccanti non devono necessariamente attaccare lo stesso giocatore, planeswalker o battaglia. Ad esempio, la pedina Bestia potrebbe attaccare un avversario e un'altra creatura potrebbe attaccare un planeswalker. Analogamente, le altre creature bloccanti non devono necessariamente bloccare la stessa creatura bloccata dalla pedina Bestia.
- Dopo che la pedina Bestia ha attaccato o bloccato, rimuovere tutte le tue altre creature bloccanti o attaccanti non la farà smettere di attaccare o bloccare.
- Se un effetto dice che la pedina Bestia attacca o blocca “se può farlo” e tu controlli una o più altre creature in grado di attaccare o bloccare, devi attaccare o bloccare con la pedina Bestia e almeno un'altra creatura.
- In una partita Two-Headed Giant, la pedina Bestia può attaccare o bloccare con una creatura controllata dal tuo compagno di squadra, anche se nessun'altra creatura che controlli sta attaccando o bloccando.

---

Topo di Biblioteca Ignaro  
{G}{U}  
Creatura — Mago Umano  
2/3

All'inizio della tua sottofase finale, puoi pescare una carta. Se lo fai, scarta una carta a meno che un permanente non sia entrato nel campo di battaglia a faccia in giù sotto il tuo controllo in questo turno o tu non abbia girato un permanente a faccia in su in questo turno.

- Dopo che l'abilità del Topo di Biblioteca Ignaro inizia a risolversi, è troppo tardi per mettere un qualsiasi permanente sul campo di battaglia a faccia in giù sotto il tuo controllo o per girare un qualsiasi permanente a faccia in su allo scopo di non dover scartare una carta se scegli di pescare una carta.

---

Tormento Deturpante  
{2}{B}  
Istantaneo  
Distruigi una creatura o un incantesimo bersaglio. Perdi 2 punti vita.

- Se la creatura o l'incantesimo bersaglio è un bersaglio illegale mentre il Tormento Deturpante tenta di risolversi, non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non perderai punti vita.
-

Trascinare alle Radici

{2} {B} {G}

Istantaneo

*Delirio* — Questa magia costa {2} in meno per essere lanciata fintanto che ci sono quattro o più tipi di carta tra le carte nel tuo cimitero.

Distruggi un permanente non terra bersaglio.

- Dopo che hai annunciato il lancio di Trascinare alle Radici, i giocatori non possono compiere azioni finché non hai terminato di lanciarla. In particolare, gli avversari non possono tentare di rimuovere carte dal tuo cimitero per cambiare il costo di Trascinare alle Radici.

---

Tyvar, il Distruttore

{1} {G} {G}

Creatura Legendaria — Guerriero Elfo

3/3

TAPpa un'altra creatura STAPpata che controlli: Tyvar, il Distruttore ha indistruttibile fino alla fine del turno.

TAPpalo.

{3} {G} {G}: Le creature che controlli prendono +X/+X fino alla fine del turno, dove X è la forza maggiore tra le creature che controlli.

- Puoi attivare la prima abilità di Tyvar anche se è già TAPpato.
- Il valore di X viene determinato solo una volta, mentre si risolve l'ultima abilità di Tyvar.

---

Urlatore della Selva Infestata

{1} {G} {G}

Creatura — Mutante Bestia

3/3

Ogniqualvolta l'Urlatore della Selva Infestata attacca, manifesta angoscia. (*Guarda le prime due carte del tuo grimorio. Mettine una sul campo di battaglia a faccia in giù come una creatura 2/2 e l'altra nel tuo cimitero. Se è una carta creatura, girala a faccia in su in qualsiasi momento pagando il suo costo di mana.*)

{1} {G}: Rivela un permanente a faccia in giù bersaglio.

Se è una carta creatura, puoi girarlo a faccia in su.

- L'ultima abilità dell'Urlatore della Selva Infestata considera solo le caratteristiche della carta stampata. Le abilità statiche che influenzano le caratteristiche dei permanenti sul campo di battaglia non vengono considerate. Ad esempio, se la carta rivelata è una carta artefatto non creatura e la Marcia delle Macchine (un incantesimo con "Ogni artefatto non creatura è una creatura artefatto con forza e costituzione pari al suo valore di mana.") è sul campo di battaglia, non verrà girata a faccia in su.
-

Valgavoth, Divoratore di Terrore  
{6} {B} {B} {B}  
Creatura Legendaria — Antico Demone  
9/9

Volare, legame vitale  
Egida—Sacrifica tre permanenti non terra.  
Se una carta che non controllavi sta per essere messa nel cimitero di un avversario da qualsiasi zona, invece esiliarla.  
Durante il tuo turno, puoi giocare carte esiliate con Valgavoth. Se lanci una magia in questo modo, paghi punti vita pari al suo valore di mana invece di pagare il suo costo di mana.

- Segui tutte le regole sulla tempistica per le magie lanciate e le terre giocate usando il permesso fornito dall'ultima abilità di Valgavoth.
- Le magie che lanci usando il permesso fornito dall'ultima abilità di Valgavoth hanno un costo alternativo che consiste nel pagare punti vita pari al loro valore di mana. Non puoi scegliere di pagare il loro costo di mana e non puoi pagare altri eventuali costi alternativi. Puoi comunque pagare i costi addizionali, come i costi di potenziamento, e per essi puoi pagare mana come di consueto. Se la magia ha dei costi addizionali obbligatori, devi pagarli.

---

Valzer della Rabbia  
{3} {R} {R}  
Stregoneria  
Una creatura bersaglio che controlli infligge danno pari alla sua forza a ogni altra creatura. Fino alla fine del turno, ogniqualvolta una creatura che controlli muore, esilia la prima carta del tuo grimorio. Puoi giocarla fino alla fine del tuo prossimo turno.

- Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale quando il Valzer della Rabbia tenta di risolversi, non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non verrà inflitto alcun danno e l'abilità innescata ritardata non si innescherà ogniqualvolta una creatura che controlli muore in questo turno.
- La creatura è la fonte del danno, non il Valzer della Rabbia.
- Usa la forza della creatura bersaglio mentre il Valzer della Rabbia si risolve per determinare quanti danni quella creatura infligge a ogni altra creatura.
- Paghii tutti i costi e segui tutte le regole sulla tempistica per le carte giocate con il permesso fornito dall'abilità innescata ritardata del Valzer della Rabbia. Ad esempio, se una delle carte esiliate è una carta terra, puoi giocarla solo durante la tua fase principale mentre la pila è vuota.

---

Velocista Non Morto  
{B} {R}  
Creatura — Zombie  
2/2  
Travolgere, rapidità  
Puoi lanciare il Velocista Non Morto dal tuo cimitero se una creatura non Zombie è morta in questo turno. Se lo fai, il Velocista Non Morto entra con un segnalino +1/+1.

- Paghi comunque tutti i costi e segui le restrizioni temporali quando lanci il Velocista Non Morto dal tuo cimitero con il permesso della sua ultima abilità.
- Se il Velocista Non Morto viene neutralizzato o muore dopo essere stato lanciato dal tuo cimitero, ritornerà nel tuo cimitero. Potrà essere lanciato di nuovo in questo modo.
- Dopo che hai iniziato a lanciare una magia dal tuo cimitero, questa viene immediatamente messa in pila. I giocatori non possono compiere azioni finché non hai terminato di lanciarla.

Victor, Siniscalco di Valgavoth

{1}{W}{B}

Creatura Leggendaria — Warlock Umano

3/3

*Inquietante* — Ogniqualvolta un incantesimo che controlli entra e ogniqualvolta sblocchi completamente una Stanza, sorveglia 2 se è la prima volta che questa abilità si è risolta in questo turno. Se è la seconda volta, ogni avversario scarta una carta. Se è la terza volta, metti sul campo di battaglia sotto il tuo controllo una carta creatura da un cimitero.

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

Vitalità Incrollabile

{1}{G}{G}

Creatura Incantesimo — Barlume Alce

3/3

Cautela

Le creature che controlli hanno “{T}: Aggiungi un mana di un qualsiasi colore”.

Quando la Vitalità Incrollabile muore, se era una creatura, rimettila sul campo di battaglia sotto il controllo del suo proprietario. È un incantesimo. *(Non è una creatura.)*

- Barlume e Alce sono tipi di creatura. La Vitalità Incrollabile non avrà questi tipi di creatura quando la sua ultima abilità la rimetterà sul campo di battaglia, perché non sarà una creatura.
- Una pedina che è una copia della Vitalità Incrollabile non verrà rimessa sul campo di battaglia quando la sua ultima abilità si risolve.
- Se un permanente non pedina che è una copia della Vitalità Incrollabile muore mentre è una creatura, verrà rimesso sul campo di battaglia come un incantesimo quando la sua ultima abilità si risolve. Avrà solo il tipo di carta incantesimo.

Winter, Guida Misanthropica  
{1}{B}{R}{G}  
Creatura Leggendaria — Warlock Umano  
3/4

Egida {2}  
All'inizio del tuo mantenimento, ogni giocatore pesca due carte.

*Delirio* — Fintanto che ci sono quattro o più tipi di carta tra le carte del tuo cimitero, il limite massimo di carte nella mano di ogni avversario è pari a sette meno il numero di quei tipi di carta.

- Se molteplici effetti modificano il limite di carte nella mano di un giocatore, applicali in ordine cronologico. Ad esempio, se metti Winter sul campo di battaglia e poi il tuo avversario gioca la Torre del Reliquiario (una terra con “Non hai un limite massimo di carte nella tua mano”), quell’avversario non avrà alcun limite di carte nella sua mano indipendentemente da quando hai iniziato ad avere delirio. Tuttavia, se i permanenti fossero entrati nell’ordine opposto, il limite massimo di carte nella mano di quell’avversario sarebbe sette meno il numero di tipi di carta tra le carte nel tuo cimitero se tu avessi delirio. Se non hai delirio, non avrà il limite massimo di carte nella sua mano.
- Il limite massimo di carte nella mano di un giocatore viene verificato solo durante la sottofase di cancellazione del suo turno. In altri momenti, il giocatore può avere più carte in mano di quanto stabilito dal suo limite massimo di carte nella mano.

---

Wurm Balaustra  
{3}{G}{G}  
Creatura — Wurm  
5/5

Questa magia non può essere neutralizzata.

Travolgere, rapidità

*Delirio* — {2}{G}{G}: Rimetti sul campo di battaglia il Wurm Balaustra dal tuo cimitero con un segnalino finale.

Attiva solo se ci sono quattro o più tipi di carta tra le carte nel tuo cimitero e solo come una stregoneria.

- 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.
-

Zelota Coperto di Vegetazione

{1}{G}

Creatura — Druido Elfo

0/4

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

{T}: Aggiungi due mana di un qualsiasi colore. Spendi questo mana solo per girare permanenti a faccia in su.

- Il mana prodotto dall'ultima abilità dello Zelota Coperto di Vegetazione può essere usato per pagare i costi di metamorfosi o di camuffare quando si gira a faccia in su un permanente che è a faccia in giù o per pagare i costi associati al girare a faccia in su un permanente manifestato o celato.

---

Zimone, Omnidubitatrice

{1}{G}{U}

Creatura Leggendaria — Mago Umano

1/1

All'inizio della tua sottofase finale, se una terra è entrata nel campo di battaglia sotto il tuo controllo in questo turno e controlli un numero primo di terre, crea Primo, l'Indivisibile, una pedina creatura leggendaria Frattale 0/0 verde e blu, poi metti altrettanti segnalini +1/+1 su di esso. *(2, 3, 5, 7, 11, 13, 17, 19, 23, 29 e 31 sono numeri primi.)*

- Ci sono altri numeri primi, ma non siamo riusciti a farli stare tutti sulla carta. (Alcuni di essi occuperebbero troppo spazio nel riquadro di testo, ma probabilmente non controllerai così tante terre.)
- Nel caso controllassi più di 31 terre, i rimanenti numeri primi al di sotto di 100 sono 37, 41, 43, 47, 53, 59, 61, 67, 71, 73, 79, 83, 89 e 97.
- Se una terra non è entrata nel campo di battaglia sotto il tuo controllo durante il tuo turno prima che inizi la tua sottofase finale, l'abilità di Zimone non si innescherà. Non riuscirai a mettere una terra sul campo di battaglia sotto il tuo controllo durante la tua sottofase finale in tempo per far innescare l'abilità.
- Se non controlli un numero primo di terre mentre l'abilità di Zimone tenta di risolversi, non si risolverà.

---

## NOTE SPECIFICHE SULLE CARTE SPECIAL GUEST

Calore Sacrilego

{R}

Istantaneo

Il Calore Sacrilego infligge 2 danni a una creatura o a un planeswalker bersaglio.

*Delirio* — Il Calore Sacrilego infligge invece 6 danni se ci sono quattro o più tipi di carta tra le carte nel tuo cimitero.

- Il Calore Sacrilego verifica il tuo cimitero mentre si risolve per determinare se infligge 2 o 6 danni. In quel momento, il Calore Sacrilego non è ancora nel cimitero.
-

Compagnia a Raccolta

{3}{G}

Istantaneo

Guarda le prime sei carte del tuo grimorio. Metti sul campo di battaglia fino a due carte creatura con valore di mana pari o inferiore a 3 scelte tra esse. Metti le altre in fondo al tuo grimorio in qualsiasi ordine.

- Ognuna delle carte creatura può avere un valore di mana pari o inferiore 3. Non è il valore di mana totale delle due carte.

---

Espropriazione

{7}{U}{U}

Stregoneria

*Dilemma del consiglio*— A partire da te, ogni giocatore vota per tempo o denaro. Per ogni voto per tempo, gioca un turno extra dopo questo. Per ogni voto per denaro, scegli un permanente posseduto dal votante e ne prendi il controllo. Esilia l'Espropriazione.

- I voti vengono espressi in ordine di turno e ogni giocatore conoscerà i voti dei giocatori che hanno votato in precedenza.
- Ogni giocatore deve votare per una delle opzioni disponibili. Non possono astenersi.
- I giocatori votano dopo che si è risolta l'Espropriazione. Qualsiasi risposta alla magia viene fatta senza che si conosca l'esito della votazione.

---

Guardiana dell'Anima

{W}

Creatura — Chierico Umano

1/1

Ogniqualvolta un'altra creatura entra, guadagni 1 punto vita.

- Se la Guardiana dell'Anima entra contemporaneamente a una o più altre creature, la sua abilità si innesca per ciascuna di esse.

---

Immagine Fantasma

{1}{U}

Creatura — Illusione

0/0

Puoi far entrare l'Immagine Fantasma come una copia di qualsiasi creatura sul campo di battaglia, tranne che è un'Illusione in aggiunta ai suoi altri tipi e ha "Quando questa creatura diventa bersaglio di una magia o abilità, sacrificala".

- L'Immagine Fantasma copia esattamente ciò che è stampato sulla creatura originale (a meno che quella creatura non stia copiando qualcos'altro o non sia una pedina; vedi sotto) e ha il tipo di creatura Illusione e

l'abilità innescata. Non copia se quella creatura è TAPPata o STAPPata, se ha dei segnalini o Aure assegnate, o qualsiasi effetto non di copia che abbia modificato la sua forza, la sua costituzione, i suoi tipi, il suo colore e così via.

- Il tipo di creatura Illusione e l'abilità innescata che l'Immagine Fantasma guadagna come parte del suo effetto di copia sono entrambi valori copiabili che possono essere copiati da altri effetti.
- Se la creatura scelta ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0.
- Se la creatura scelta sta copiando qualcos'altro (ad esempio, se la creatura scelta è un'altra Immagine Fantasma), allora l'Immagine Fantasma entra come ciò che la creatura scelta ha copiato.
- Se la creatura scelta è una pedina, l'Immagine Fantasma copia le caratteristiche originali di quella pedina come descritte dall'effetto che l'ha creata. L'Immagine Fantasma non è una pedina in questo caso.
- Eventuali abilità "entra" della creatura copiata si innescheranno quando l'Immagine Fantasma entra. Funzionerà anche ogni abilità "mentre [questa creatura] entra" o "[questa creatura] entra con" della creatura scelta.
- Se l'Immagine Fantasma in qualche modo entra contemporaneamente a un'altra creatura, non può diventare una copia di quella creatura. Puoi scegliere solo una creatura che sia già sul campo di battaglia.

---

Rinascita Nociva

{G/P}

Istantaneo

*{G/P} può essere pagato con {G} o con 2 punti vita.*

Metti una carta bersaglio da un cimitero in cima al grimorio del suo proprietario.

- Una carta con simboli di mana di Phyrexia nel costo di mana è di ciascun colore presente in quel costo di mana, indipendentemente da come possa essere stato pagato quel costo.
- Per calcolare il valore di mana di una carta con simboli di mana di Phyrexia nel costo, conta ogni simbolo di mana di Phyrexia come 1.
- Mentre lanci una magia o attivi un'abilità con uno o più simboli di mana di Phyrexia nel costo, scegli come pagare per ogni simbolo di mana di Phyrexia nello stesso momento in cui sceglieresti i modi o un valore per X.
- Se hai 1 o meno punti vita, non puoi pagare 2 punti vita.
- Di Phyrexia non è un colore di mana.

---

Sacrificio

{B}

Istantaneo

Come costo addizionale per lanciare questa magia, sacrifica una creatura.

Aggiungi un ammontare di {B} pari al valore di mana della creatura sacrificata.

- Per determinare quanti {B} aggiungere, usa il valore di mana della creatura nel momento in cui ha lasciato il campo di battaglia.

---

Sortilegio Dissennante

{1}{R}{R}

Incantesimo — Aura Anatema

Incanta giocatore

Ogniqualevolta il giocatore incantato lancia una magia non creatura, tira un d6. Il Sortilegio Dissennante infligge a quel giocatore danno pari al risultato. Poi assegna il Sortilegio Dissennante a un altro dei tuoi avversari scelto a caso.

- I dadi sono identificati dal numero di lati che ogni dado possiede. Ad esempio, un d6 è un dado a sei facce.
- I dadi devono avere risultati ugualmente probabili e il tiro deve essere effettuato in modo corretto. Sebbene siano consigliati dadi fisici, sono consentiti sostituti digitali, a patto che abbiano lo stesso numero di risultati ugualmente probabili come specificato nelle istruzioni di tiro originali.

---

## NOTE SPECIFICHE SULLE CARTE COMMANDER

Aminatou, Fendivelo

{1}{W}{U}{B}

Creatura Leggendaria — Mago Umano

2/4

All'inizio del tuo mantenimento, sorveglia 2. (*Guarda le prime due carte del tuo grimorio, poi mettime un qualsiasi numero nel tuo cimitero e le altre in cima al tuo grimorio in qualsiasi ordine.*)

Ogni carta incantesimo nella tua mano ha miracolo. Il suo costo di miracolo è pari al suo costo di mana ridotto di {4}. (*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 risolva, 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.

#### Atleta Stellare

{1}{R}{R}

Creatura — Guerriero Umano

3/2

#### Minacciare

Ogniqualvolta l’Atleta Stellare attacca, scegli fino a un permanente non terra bersaglio. Il suo controllore può sacrificarlo. Se non lo fa, l’Atleta Stellare infligge 5 danni a quel giocatore.

Blitz {3}{R} *(Se lanci questa magia per il suo costo di blitz, ha rapidità e “Quando questa creatura muore, pesca una carta”. Sacrificala all’inizio della prossima sottofase finale.)*

- Se il permanente bersaglio è un bersaglio illegale mentre la seconda abilità dell’Atleta Stellare tenta di risolversi, non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Ai giocatori non verrà inflitto alcun danno e nessun permanente verrà placcato... ehm, sacrificato.
- Se scegli di pagare il costo di blitz invece del costo di mana, stai comunque lanciando la magia. Usa la pila, ad essa è possibile rispondere e può essere neutralizzata. Puoi lanciare una magia creatura per il suo costo di blitz solo quando potresti lanciare quella magia creatura e cioè, di solito, durante la tua fase principale quando la pila è vuota.
- Se paghi il costo di blitz per lanciare una magia creatura, quel permanente verrà sacrificato solo se è ancora sul campo di battaglia quando quella abilità innescata si risolve. Se muore o viene messo in un’altra zona prima di quel momento, rimarrà dov’è.
- Non sei obbligato ad attaccare con la creatura con blitz a meno che un’altra abilità non ti imponga di farlo.
- Se una creatura entra come una copia o diventa una copia di una creatura per cui è stato pagato il costo di blitz, la copia non avrà rapidità, non verrà sacrificata e il suo controllore non pescherà una carta quando muore.
- Se la creatura è stata lanciata usando l’abilità blitz, l’abilità innescata che permette al suo controllore di pescare una carta si innesca quando la creatura muore per qualsiasi motivo, non solo quando la sacrifichi durante la sottofase finale.

Condotti Angusti

{3} {B}

Quando sblocchi questa porta, questa Stanza infligge 6 danni a una creatura bersaglio controllata da un avversario. Guadagni punti vita pari al danno in eccesso inflitto in questo modo.

//

Labirinto d'Accesso

{5} {B} {B}

Una volta durante ogni tuo turno, puoi lanciare una magia dalla tua mano pagando punti vita pari al suo valore di mana invece di pagare il suo costo di mana.

//

Incantesimo — Stanza

*(Puoi lanciare una qualsiasi delle due metà. Quella porta si sblocca sul campo di battaglia. Come una stregoneria, puoi pagare il costo di mana di una porta bloccata per sbloccarla.)*

- A una creatura viene inflitto danno in eccesso se le viene inflitto danno superiore al danno letale. Di solito, questo significa un danno superiore alla sua costituzione, sebbene venga preso in considerazione il danno che la creatura ha già su di sé.
- In alcuni rari casi, i Condotti Angusti potrebbero avere tocco letale. Anche 1 solo danno inflitto a una creatura da una fonte con tocco letale viene considerato danno letale, perciò un qualsiasi ammontare di danni maggiore di 1 causerà danni in eccesso, anche se l'ammontare totale di danni è inferiore alla costituzione della creatura.
- Segui tutte le regole sulla tempistica per le magie lanciate con l'abilità del Labirinto d'Accesso.
- Le magie che lanci usando l'abilità del Labirinto d'Accesso hanno un costo alternativo che consiste nel pagare punti vita pari al loro valore di mana. Non puoi scegliere di pagare il loro costo di mana e non puoi pagare altri eventuali costi alternativi. Puoi comunque pagare i costi addizionali, come i costi di potenziamento, e per essi puoi pagare mana come di consueto. Se la magia ha dei costi addizionali obbligatori, devi pagarli.

---

Contratto Demoniaco

{4} {B} {B}

Incantesimo Affine — Demone

Ogniquale volta uno o più Demoni che controlli attaccano un giocatore, peschi una carta e perdi 1 punto vita.

All'inizio della tua sottofase finale, crea una pedina creatura Demone 5/5 nera con volare, poi macina due carte. Se due carte che condividono tutti i tipi di carta vengono macinate in questo modo, sacrifica il Contratto Demoniaco.

- La prima abilità del Contratto Demoniaco si innescherà una volta per ogni giocatore che attacchi con uno o più Demoni.
- Le creature che entrano come attaccanti non vengono mai dichiarate attaccanti, perciò non faranno innescare la prima abilità del Contratto Demoniaco.

- I tipi di carta di *Magic* includono affine, artefatto, battaglia, creatura, incantesimo, istantaneo, planeswalker, stregoneria e terra. Leggendaro, base e neve sono supertipi, non tipi di carta; Orrore e Stanza sono sottotipi, non tipi di carta.
- L'ultima abilità del Contratto Demoniaco ti farà sacrificare il Contratto Demoniaco solo se entrambe le carte hanno la stessa identica combinazione di tipi di carta. Supertipi e sottotipi non vengono considerati.

Corridoio Spinato

{3} {R}

Quando sblocchi questa porta, crea tre pedine creatura Diavolo 1/1 rosse con “Quando questa creatura muore, infligge 1 danno a un qualsiasi bersaglio”.

//

Fossa delle Torture

{3} {R}

Se una fonte che controlli sta per infliggere danno non da combattimento a un avversario, infligge invece altrettanti danni più 2.

//

Incantesimo — Stanza

*(Puoi lanciare una qualsiasi delle due metà. Quella porta si sblocca sul campo di battaglia. Come una stregoneria, puoi pagare il costo di mana di una porta bloccata per sbloccarla.)*

- I 2 danni addizionali vengono inflitti dalla stessa fonte del danno originale. I danni addizionali non vengono inflitti dalla Fossa delle Torture a meno che essa non sia la fonte del danno originale.
- Se un altro effetto modifica la quantità di danni non da combattimento che una fonte infliggerebbe, incluso prevenirne una parte, il giocatore a cui viene inflitto danno sceglie in che ordine applicare quegli effetti. Se tutto il danno viene prevenuto, l'effetto della Fossa delle Torture non si applica più.
- Se il danno non da combattimento inflitto da una fonte che controlli viene diviso o assegnato tra più giocatori, dividi l'ammontare originale prima di aggiungere 2. Ad esempio, se lanci una magia stregoneria che infligge 4 danni divisi a tua scelta tra un qualsiasi numero di bersagli, potresti farle infliggere 3 danni a un avversario e 1 danno a un altro avversario. Poi quelle quantità verrebbero aumentate rispettivamente a 5 e 3 danni.

Costrittore Ostinato

{4} {B}

Creatura — Serpente Zombie

5/3

All'inizio del mantenimento di ogni avversario, quel giocatore perde 1 punto vita, tu scegli fino a una creatura bersaglio che controlla e metti un segnalino -1/-1 su di essa.

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

- Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale mentre la prima abilità del Costrittore Ostinato tenta di risolversi, non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Nessun giocatore perderà punti vita.

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

Fanatico della Metamorfosi

{4} {B} {B}

Creatura — Chierico Umano

4/4

Legame vitale

Quando il Fanatico della Metamorfosi entra, fai tornare sul campo di battaglia fino a una carta creatura bersaglio dal tuo cimitero con un segnalino legame vitale.

Miracolo {1} {B} *(Puoi lanciare questa 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 risolva, 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.

---

Genesi Amorfa

{2} {G}

Stregoneria Affine — Polimorfo

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

Crea una pedina creatura Polimorfo X/X incolore con cangiante e tocco letale, dove X è il numero di carte terra nel tuo cimitero.

Rievocare (*Puoi lanciare questa carta dal tuo cimitero scartando una carta terra oltre a pagare gli altri suoi costi.*)

- Cangiante è un'abilità che definisce le caratteristiche. Funziona in tutte le zone.
- La presenza del sottotipo Polimorfo nella riga del tipo serve per lo più a rafforzare il tono narrativo della carta. Una magia o una pedina con cangiante è un Elfo, un Nano, un Tramutante, una Capra, un Vigliacco e uno Zombie tanto quanto è un Polimorfo.
- Il valore di X viene determinato solo una volta, mentre la Genesi Amorfa si risolve. La forza e la costituzione della pedina non cambiano se il numero di carte terra nel tuo cimitero poi varia.
- Lanciare una carta utilizzando la sua abilità rievocare funziona come lanciare qualsiasi altra magia, con due eccezioni: stai lanciando la carta dal tuo cimitero piuttosto che dalla tua mano e devi scartare una carta terra oltre agli altri suoi costi.
- Una carta con rievocare lanciata dal tuo cimitero segue le normali regole sulla tempistica del suo tipo di carta.
- Quando una magia con rievocare che lanci dal tuo cimitero si risolve, non si risolve o viene neutralizzata, viene rimessa nel tuo cimitero. Puoi utilizzare l'abilità rievocare per lanciarla di nuovo.
- Se il giocatore attivo lancia una magia che ha rievocare, quel giocatore può lanciare di nuovo quella carta dopo che si è risolta, prima che un altro giocatore possa rimuovere la carta dal cimitero. Il giocatore attivo ha la priorità dopo che la magia si è risolta, quindi può lanciare immediatamente una nuova magia. Poiché lanciare una carta con rievocare dal cimitero comporta mettere quella carta in pila, nessun altro può influenzarla mentre è ancora nel cimitero.

---

Gioco dei Bussolotti Crudele

{4} {B}

Stregoneria

Partendo dal prossimo avversario in ordine di turno, ogni giocatore sceglie una creatura che non controlli.

Distruggi le creature scelte.

- Ogni giocatore saprà quali scelte hanno fatto i giocatori precedenti in ordine di turno.
- 

Gremlin della Pirofrusta Spinata

{3} {R}

Creatura — Gremlin

3/2

Attacco improvviso, rapidità

Ogniqualevolta un giocatore TAPpa una terra per attingere mana, se il Gremlin della Pirofrusta Spinata è TAPPato, quel giocatore aggiunge un mana di un qualsiasi tipo prodotto da quella terra. Poi quella terra infligge 1 danno a quel giocatore.

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

Il Mastro di Chiavi

{X} {W} {U} {B}

Creatura Incantesimo Leggendaria — Orrore

3/3

Volare

Quando Il Mastro di Chiavi entra, metti X segnalini

+1/+1 su di esso e macina carte pari al doppio di X.

Ogni carta incantesimo nel tuo cimitero ha fuga. Il costo di fuga è pari al costo di mana della carta più "Esilia altre tre carte dal tuo cimitero". *(Puoi lanciare carte dal tuo cimitero pagando il loro costo di fuga.)*

- Se Il Mastro di Chiavi non è più sul campo di battaglia quando la sua seconda abilità si risolve, macinerai comunque carte pari al doppio di X.
- Se una carta non ha alcun costo di mana, il suo costo di fuga è impossibile da pagare, quindi non puoi lanciarla per quel costo.
- Se stai lanciando una Stanza con fuga, scegli quale metà lanciare, poi paghi il costo appropriato ed esili tre carte. Lo stesso vale per le carte split, le carte avventuriero e le carte prototipo.
- Se una magia che stai lanciando con fuga ha un costo addizionale di scartare carte o sacrificare permanenti, puoi esiliare le carte scartate o sacrificate in questo modo per pagare quella parte del suo costo di fuga.
- Il permesso di fuga non cambia il momento in cui puoi lanciare la magia dal tuo cimitero.
- Per determinare il costo totale di una magia, inizia con il costo di mana o il costo alternativo che stai pagando (ad esempio quello di fuga), aggiungi eventuali aumenti e infine applica le riduzioni. Il valore di mana della magia resta immutato, indipendentemente dal costo totale pagato per lanciarla e dal pagamento di un costo alternativo.
- Dopo che una magia fuggita si è risolta, ritorna nel cimitero del suo proprietario se non è una magia permanente. Se è una magia permanente, entra e ritornerà nel cimitero del suo proprietario se morirà più avanti. Potrà fuggire di nuovo.
- Se una carta ha più abilità che ti danno il permesso di lanciarla, ad esempio due abilità fuga o un'abilità fuga e un'abilità flashback, scegli quale applicare. Le altre non hanno effetto.

- Se lanci una magia con il suo permesso di fuga, non puoi scegliere di applicare altri costi alternativi né di lanciarla senza pagare il suo costo di mana. Se ha dei costi aggiuntivi, devi pagarli.
- Se una carta con fuga viene messa nel tuo cimitero durante il tuo turno, potrai lanciarla immediatamente, se puoi farlo legalmente, prima che un avversario possa compiere qualsiasi azione.
- Dopo che hai iniziato a lanciare una magia con fuga, questa viene immediatamente messa in pila. I giocatori non possono compiere altre azioni finché non hai terminato di lanciarla.

#### Il Signore del Dolore

{3} {B} {R}

Creatura Leggendaria — Assassino Umano

5/5

Minacciare

I tuoi avversari non possono guadagnare punti vita.

Ogniquale volta un giocatore lancia la sua prima magia in ogni turno, scegli un altro giocatore bersaglio. Il Signore del Dolore infligge danno pari al valore di mana di quella magia al giocatore scelto.

- Magie e abilità che farebbero guadagnare punti vita agli avversari si risolveranno comunque mentre Il Signore del Dolore è sul campo di battaglia. Non guadagneranno punti vita, ma avverranno comunque tutti gli altri effetti di quelle magie o abilità.
- Se un effetto dice di impostare i punti vita di un avversario a un numero superiore ai suoi punti vita attuali, i punti vita di quel giocatore non cambiano.
- L'ultima abilità de Il Signore del Dolore deve bersagliare un giocatore diverso da quello che ha lanciato la magia che ha fatto innescare l'abilità. Ciò significa che se siete solo in due a giocare, dovrai bersagliare te stesso quando l'altro giocatore lancia la sua prima magia in ogni turno. (Cosa ti aspettavi? Hai evocato Il Signore del Dolore!)
- Se una magia ha {X} nel costo di mana, usa il valore scelto per X quando determini il valore di mana di quella magia.

#### Interprete di Glitch

{2} {U}

Creatura — Mago Umano

2/3

Quando l'Interprete di Glitch entra, se non controlli permanenti a faccia in giù, fai tornare l'Interprete di Glitch in mano al suo proprietario e manifesta angoscia.

Ogniquale volta una o più creature incolore che controlli infliggono danno da combattimento a un giocatore, pesca una carta.

- La prima abilità dell'Interprete di Glitch non si innescherà se controlli uno o più permanenti a faccia in giù quando entra. Se si innesca, ma in qualche modo controlli uno o più permanenti a faccia in giù quando si risolve, l'abilità non avrà effetto. Non riprenderai in mano l'Interprete di Glitch e non manifesterai angoscia.
- Se l'Interprete di Glitch non è più sul campo di battaglia quando la sua prima abilità si risolve e non controlli permanenti a faccia in giù, comunque manifesterai angoscia.

---

### Investigatori di Fenomeni

{2} {U} {B}

Creatura — Detective Umano

3/4

Mentre gli Investigatori di Fenomeni entrano, scegli

Crede o Dubitare.

- Crede — Ogniqualvolta una creatura non pedina che controlli muore, crea una pedina creatura incantesimo Orrore 2/2 nera.
- Dubitare — All'inizio della tua sottofase finale, puoi riprendere in mano un permanente non terra che possiedi. Se lo fai, pesca una carta.

- Se in qualche modo controlli gli Investigatori di Fenomeni e non è stata compiuta alcuna scelta (magari perché un altro permanente sul campo di battaglia è diventato una loro copia o sono stati manifestati e poi girati a faccia in su), non hanno nessuna delle due abilità innescate, indipendentemente da quanto tu voglia crederci (o dubitarne).

---

### Ipogenie Antica

{1} {B} {B}

Creatura Incantesimo — Orrore

3/3

Ogni magia Demone, Orrore o Incubo che lanci costa

{1} in meno per essere lanciata.

Ogniqualvolta lanci una magia, se l'ammontare di mana speso per lanciarla era inferiore al suo valore di mana, un avversario bersaglio perde punti vita pari alla differenza.

- Per determinare il costo totale di una magia, inizia con il costo di mana o il costo alternativo che stai pagando, aggiungi eventuali aumenti e infine applica le riduzioni. Il valore di mana della magia resta immutato, a prescindere dal costo totale pagato per lanciarla.
- L'ultima abilità dell'Ipogenie Antica si risolve prima della magia che l'ha fatta innescare. Si risolverà anche se quella magia viene neutralizzata.
- Per le magie con {X} nel costo di mana, usa il valore scelto per X per determinare il valore di mana della magia.
- Se la magia non è più in pila quando l'ultima abilità dell'Ipogenie Antica si risolve, usa il suo valore di mana nel momento in cui ha lasciato la pila.

---

### Ipotesi di Zimone

{3} {U} {U}

Istantaneo

Puoi mettere un segnalino +1/+1 su una creatura. Poi scegli pari o dispari. Fai tornare ogni creatura con la forza del tipo scelto in mano al suo proprietario. (0 è pari.)

- Scegli pari o dispari mentre l'Ipotesi di Zimone si risolve. I giocatori non possono compiere azioni tra il momento in cui effettui quella scelta e quello in cui le creature ritornano in mano ai rispettivi proprietari.

---

Irradialuce Volteggiante

{4}{W}

Creatura Incantesimo — Barlume Uccello

4/5

Volare

Le altre creature incantesimo che controlli hanno volare.

Ogniqualevolta attacchi un giocatore, crei una pedina

creatura incantesimo Barlume 1/1 bianca TAPPATA e che

attacca quel giocatore.

- L'ultima abilità dell'Irradialuce Volteggiante si innescherà una volta per ogni giocatore che attacchi.

---

Modificare il Destino

{6}{W}{W}

Stregoneria

Rimetti sul campo di battaglia tutte le carte artefatto e incantesimo dal tuo cimitero.

Miracolo {3}{W} (*Puoi lanciare questa carta pagando*

*il suo costo di miracolo quando la peschi, se è la prima*

*che hai pescato in questo turno.*)

- Se un'Aura viene messa sul campo di battaglia senza essere lanciata, il futuro controllore dell'Aura sceglie cosa incanterà mentre essa torna sul campo di battaglia. Un'Aura messa sul campo di battaglia in questo modo non bersaglia niente (quindi potrebbe essere assegnata a un permanente dell'avversario con anti-malocchio, ad esempio), ma l'abilità incantare dell'Aura limita le carte alle quali può essere assegnata. Se l'Aura non può essere legalmente assegnata ad alcuna carta, rimane nella sua zona attuale.
- Se un'Aura viene messa sul campo di battaglia contemporaneamente a una creatura, non può incantare quella creatura.

---

Mostruosità Orsina

{2}{G}

Creatura — Mutante Orso

3/3

Travolgere

All'inizio del combattimento nel tuo turno, macina una

carta e scegli un avversario a caso. La Mostruosità

Orsina attacca quel giocatore in questo combattimento,

se può farlo. Fino alla fine del turno, la Mostruosità

Orsina ha indistruttibile e prende +1/+1 per ogni tipo di

carta tra le carte nel tuo cimitero.

- Se non puoi macinare una carta, seguirai comunque il resto delle istruzioni dell'ultima abilità della Mostruosità Orsina.
- La Mostruosità Orsina deve attaccare il giocatore scelto, se può farlo, non un planeswalker che controlla o una battaglia che protegge.

- Se durante la tua sottofase di dichiarazione delle creature attaccanti la Mostruosità Orsina è TAPPATA, è influenzata da una magia o abilità che le impedisce di attaccare o non è stata sotto il tuo controllo ininterrottamente dall'inizio del tuo turno (e non ha rapidità), allora non attacca. Se è necessario pagare un costo perché la Mostruosità Orsina attacchi il giocatore scelto, non sei obbligato a pagare quel costo, quindi la creatura non deve necessariamente attaccare quel giocatore neanche in questo caso.
- Se la Mostruosità Orsina non è obbligata ad attaccare il giocatore scelto per uno dei suddetti motivi ma può comunque attaccare, puoi scegliere di farle attaccare un altro giocatore, un planeswalker, una battaglia o di non farla attaccare per nulla.
- Se il tuo turno ha più fasi di combattimento, l'ultima abilità della Mostruosità Orsina si innesca all'inizio di ognuna di esse. Ignora qualsiasi scelta fatta per la sua ultima abilità durante le fasi di combattimento precedenti.
- I tipi di carta di *Magic* includono affine, artefatto, battaglia, creatura, incantesimo, istantaneo, planeswalker, stregoneria e terra. Leggendaro, base e neve sono supertipi, non tipi di carta; Orrore e Stanza sono sottotipi, non tipi di carta.

Nella Fossa

{2} {B}

Incantesimo

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

Puoi lanciare magie dalla cima del tuo grimorio sacrificando un permanente non terra oltre a pagare gli altri loro costi.

- Mentre controlli Nella Fossa, puoi guardare la prima carta del tuo grimorio ogniqualvolta lo desideri (con un'unica restrizione indicata di seguito), anche se non hai la priorità. Questa azione non usa la pila. Conoscere quella carta diventa parte delle informazioni alle quali hai accesso normalmente, proprio come conoscere le carte nella tua mano.
- Se la prima carta del tuo grimorio cambia mentre stai lanciando una magia, giocando una terra, attivando un'abilità o compiendo un'azione speciale, non puoi guardare la nuova prima carta finché non hai terminato di compiere quell'azione. Questo significa che, se lanci una magia dalla cima del tuo grimorio, non puoi guardare la successiva finché non hai terminato di pagare per quella magia.
- Paghi tutti i costi e segui tutte le regole sulla tempistica per le magie che lanci dalla cima del tuo grimorio in questo modo.
- Mentre controlli Nella Fossa, se la prima carta del tuo grimorio ha camuffare o metamorfosi, puoi lanciarla a faccia in giù dalla cima del tuo grimorio pagando {3} e sacrificando un permanente non terra.

Paura della Paralisi nel Sonno  
{5}{U}  
Creatura Incantesimo — Incubo  
6/6  
Volare

*Inquietante* — Ogniqualvolta la Paura della Paralisi nel Sonno o un altro incantesimo che controlli entra e ogniqualvolta sblocchi completamente una Stanza, TAPpa fino a una creatura bersaglio e metti un segnalino stordimento su di essa.

I segnalini stordimento non possono essere rimossi dai permanenti controllati dai tuoi avversari. (*Non STAPano se hanno dei segnalini stordimento.*)

- Mentre controlli la Paura della Paralisi nel Sonno, se un permanente controllato da un avversario con un segnalino stordimento sta per essere STAPpato, non STAPpa e il segnalino stordimento non viene rimosso.
- Se un'abilità tenta di spostare un segnalino stordimento da un permanente controllato da un avversario a un altro permanente mentre tu controlli la Paura della Paralisi nel Sonno, quel segnalino non verrà spostato. Nessun segnalino stordimento verrà rimosso da né messo su niente.
- Mentre controlli la Paura della Paralisi nel Sonno, gli avversari non possono usare i permanenti TAPpati con segnalini stordimento per pagare i costi che includono lo STAPpare un permanente. Compresi i costi che usano il simbolo {Q} (STAPpare).

---

Pelosone Curatore  
{4}{G}{G}  
Creatura — Bestia  
6/6

Raggiungere

Le creature incolori che controlli entrano con due segnalini +1/+1 addizionali.

Ogniqualvolta il Pelosone Curatore entra o attacca, manifesta angoscia. (*Guarda le prime due carte del tuo grimorio. Mettine una sul campo di battaglia a faccia in giù come una creatura 2/2 e l'altra nel tuo cimitero. Se è una carta creatura, girala a faccia in su in qualsiasi momento pagando il suo costo di mana.*)

- Se il Pelosone Curatore entra sotto il tuo controllo contemporaneamente a una o più creature incolori, quelle creature incolori non entreranno con segnalini +1/+1 addizionali. Questo perché un effetto di sostituzione creato da un oggetto che entra può essere applicato solo a quell'oggetto.
  - La carta a faccia in giù messa sul campo di battaglia dall'ultima abilità del Pelosone Curatore è una creatura incolore che controlli che sta entrando (a meno che non ottenga un colore da un effetto), quindi entrerà con segnalini +1/+1 se il Pelosone Curatore è ancora sul campo di battaglia.
-

Piromane Gioiosa

{2} {R}

Creatura — Mago Umano

1/2

Ogniqualevolta un avversario lancia una magia non creatura, la Piromane Gioiosa infligge danno pari alla sua forza a quel giocatore.

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

- La prima abilità della Piromane Gioiosa si risolve prima della magia che l'ha fatta innescare. Si risolverà anche se quella magia viene neutralizzata.
- Se la Piromane Gioiosa non è più sul campo di battaglia quando la sua prima abilità si risolve, usa la forza che aveva nel momento in cui ha lasciato il campo di battaglia per determinare quanti danni infligge.
- Dopo che immortale ha fatto tornare la creatura, questa viene considerata un nuovo oggetto senza alcun legame con l'oggetto che era in precedenza. Le Aure che erano assegnate ad essa non torneranno sul campo di battaglia. Gli Equipaggiamenti che erano assegnati ad essa resteranno non assegnati. Eventuali segnalini su di essa non verranno messi sulla nuova creatura.

---

Sala Giochi Segreta

{4} {W}

I permanenti non terra che controlli e le magie permanente che controlli sono incantesimi in aggiunta ai loro altri tipi.

//

Salotto Polveroso

{2} {W}

Ogniqualevolta lanci una magia incantesimo, scegli fino a una creatura bersaglio e metti un numero di segnalini +1/+1 pari al valore di mana di quella magia su di essa.

//

Incantesimo — Stanza

*(Puoi lanciare una qualsiasi delle due metà. Quella porta si sblocca sul campo di battaglia. Come una stregoneria, puoi pagare il costo di mana di una porta bloccata per sbloccarla.)*

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

### Scattaspine Ridacchiante

{4}

Creatura Artefatto — Giocattolo

1/1

Indistruttibile

Ogniqualevolta lo Scattaspine Ridacchiante attacca, blocca o diventa bersaglio di una magia, infligge danno pari alla sua forza a ogni avversario.

{5}: Mostruosità 5. *(Se questa creatura non è mostruosa, metti cinque segnalini +1/+1 su di essa e diventa mostruosa.)*

- Se lo Scattaspine Ridacchiante non è più sul campo di battaglia quando la sua seconda abilità si risolve, usa la forza che aveva nel momento in cui ha lasciato il campo di battaglia per determinare quanti danni infligge.
- Dopo che una creatura è diventata mostruosa, non può diventarlo di nuovo. Se la creatura è già mostruosa quando l'abilità mostruosità si risolve, non succede niente.
- Mostruoso non è un'abilità posseduta da una creatura, ma semplicemente qualcosa di vero riguardo a quella creatura. Se la creatura smette di essere una creatura o perde le sue abilità, continuerà a essere mostruosa.

---

### Scelta Che Confonde

{3} {G}

Stregoneria

Per ogni avversario, scegli fino a un artefatto o incantesimo bersaglio controllato da quel giocatore. Per ogni permanente scelto in questo modo, il suo controllore può esiliarlo. Poi, se uno o più dei permanenti scelti sono ancora sul campo di battaglia, passi in rassegna il tuo grimorio per trovare fino ad altrettante carte terra, le metti sul campo di battaglia TAPpate, poi rimescoli.

- Quando la Scelta Che Confonde si risolve, il prossimo avversario in ordine di turno che controlla un permanente scelto con la Scelta Che Confonde decide se esiliare o meno quel permanente. Poi ogni altro avversario in ordine di turno fa lo stesso. Poi tutti i permanenti appropriati vengono esiliati contemporaneamente. Gli avversari sapranno quali scelte hanno fatto gli avversari precedenti in ordine di turno.

---

### Sentenza Sospesa

{3} {B}

Istantaneo

Distruggi una creatura bersaglio controllata da un avversario. Quel giocatore perde 3 punti vita. Esilia la Sentenza Sospesa con tre segnalini tempo su di essa. Sospendere 3—{1} {B} *(Invece di lanciare questa carta dalla tua mano, puoi pagare {1} {B} ed esiliarla con tre segnalini tempo su di essa. 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.)*

- 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.
- Puoi esiliare una carta nella tua mano usando sospendere quando potresti lanciare quella carta. Considera il suo tipo di carta, qualsiasi effetto che modifichi quando potresti lanciarla (ad esempio lampo) e tutti gli altri effetti che ti impediscono di lanciarla (ad esempio l'abilità del Mago Intrigante) per determinare se e quando puoi farlo. Che tu possa completare o meno tutti i passi per lanciare la carta è irrilevante. Ad esempio, puoi esiliare una carta con sospendere che non ha un costo di mana o che richiede un bersaglio anche se non sono disponibili bersagli legali in quel momento.
- Le carte esiliate con sospendere vengono esiliate a faccia in su.
- Esiliare una carta con sospendere non equivale a lanciare quella carta. Questa azione non usa la pila e ad essa non è possibile rispondere.
- Se la magia richiede bersagli, questi vengono scelti quando la magia viene lanciata, non quando viene esiliata.
- Se un effetto si riferisce 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.
- Il valore di mana di una magia lanciata senza pagare il suo costo di mana viene determinato dal suo costo di mana, anche se quel costo non è stato pagato.

Straziacarne, Nido Stridente

{3} {B} {G}

Creatura Artefatto Leggendaria — Spaventapasseri

5/5

Minacciare, raggiungere

Quando Straziacarne, Nido Stridente entra e ogniqualvolta giochi una carta con due o più tipi di carta, ogni giocatore crea una pedina creatura Uccello 2/2 nera con volare TAPPata. Le pedine sono spronate per il resto della partita. *(Attaccano in ogni combattimento un giocatore diverso da te, se possono farlo.)*

- I tipi di carta di *Magic* includono affine, artefatto, battaglia, creatura, incantesimo, istantaneo, planeswalker, stregoneria e terra. Leggendaro, base e neve sono supertipi, non tipi di carta; Orrore e Stanza sono sottotipi, non tipi di carta.
- 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 un 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.

#### Tavola per Sedute Spiritiche

{2}

Artefatto

*Morboso* — All'inizio di ogni sottofase finale, se è morta una creatura in questo turno, metti un segnalino anima sulla Tavola per Sedute Spiritiche.

{T}: Aggiungi X mana di un qualsiasi colore, dove X è il numero di segnalini anima sulla Tavola per Sedute Spiritiche. Spendi questo mana solo per lanciare magie istantaneo, stregoneria, Demone e Spirito.

- Se non sono morte creature in un turno prima che inizi la sottofase finale di quel turno, la prima abilità della Tavola per Sedute Spiritiche non si innescherà. Far sì che una creatura muoia durante la sottofase finale non farà innescare l'abilità.

#### Trasformare in Melma

{3} {B} {G}

Stregoneria

Distruggi fino a un artefatto bersaglio, fino a una creatura bersaglio e fino a un incantesimo bersaglio.

*Delirio* — Poi, se ci sono quattro o più tipi di carta tra le carte nel tuo cimitero, crea una pedina creatura Melma X/X verde, dove X è il valore di mana totale dei permanenti distrutti in questo modo.

- Se distruggi alcuni dei tuoi permanenti con Trasformare in Melma, verranno messi nel tuo cimitero in tempo affinché i loro tipi siano conteggiati dall'abilità delirio.
- Per determinare il valore di X, usa il valore di mana dei permanenti distrutti quando hanno lasciato il campo di battaglia.

Tronco del Terrore Divoratore

{5} {G} {G}

Creatura — Silvantropo

7/5

Travolgere

Ogniqualvolta attacchi con una o più creature, STAPpa fino a X terre, dove X è la forza maggiore tra quelle creature.

- Il valore di X viene determinato solo una volta, mentre si risolve l'ultima abilità del Tronco del Terrore Divoratore. Ciò significa che, se le creature attaccanti hanno lasciato il campo di battaglia o se la loro forza è cambiata, il valore di X può essere diverso da quanto avevi sperato quando sono state dichiarate le creature attaccanti.
- Le creature che entrano attaccanti non sono mai state dichiarate come attaccanti, perciò l'ultima abilità del Tronco del Terrore Divoratore non le considererà.

Valgavoth, Straziatore di Anime

{2} {B} {R}

Creatura Leggendaria — Antico Demone

4/4

Volare

Egida—Paga 2 punti vita.

Ogniqualvolta un avversario perde punti vita per la prima volta durante ogni suo turno, metti un segnalino +1/+1 su Valgavoth, Straziatore di Anime e peschi una carta.

- Se Valgavoth entra nel campo di battaglia in qualche modo durante il turno di un avversario e quell'avversario ha perso punti vita in precedenza nel turno, la sua ultima abilità non si innescherà se quell'avversario perde punti vita più avanti nel turno.

Winter, Opportunista Cinico

{2} {B} {G}

Creatura Leggendaria — Warlock Umano

2/5

Tocco letale

Ogniqualvolta Winter attacca, macina tre carte.

*Delirio* — All'inizio della tua sottofase finale, puoi esiliare un qualsiasi numero di carte dal tuo cimitero con quattro o più tipi di carta tra esse. Se lo fai, metti sul campo di battaglia una carta permanente scelta tra esse con un segnalino finale.

- 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.

---

## NOTE SPECIFICHE SULLE CARTE INTRIGO DI ARCHENEMY

### Capirai Cosa Significa Soffrire

#### Intrigo

Quando metti in atto questo intrigo, infligge a ogni creatura non comandante controllata dai tuoi avversari danno pari al valore di mana del tuo comandante.

- Se hai più di un comandante (ad esempio, grazie a un'abilità partner), per determinare quanti danni infligge l'abilità, scegli uno dei tuoi comandanti quando l'abilità si risolve.

---

### Complotti Secolari

#### Intrigo

Quando metti in atto questo intrigo, la prossima volta che stai per mettere in atto un intrigo, metti invece in atto tre intrighi.

- Gli intrighi possono essere messi in atto solo uno alla volta. Se a un giocatore viene richiesto di mettere in atto più di un intrigo, mette in atto un intrigo altrettante volte.

---

### Il Mio Colpo Magistrale Devastante

#### Intrigo

Quando metti in atto questo intrigo, prendi il controllo di tutti i permanenti non terra controllati dai tuoi avversari fino alla fine del turno. STAPpa quei permanenti. Hanno rapidità fino alla fine del turno. Ognuno di essi attacca il suo proprietario in questo turno, se può farlo.

- Ognuno di quei permanenti attacca il suo proprietario, se può farlo, non necessariamente il giocatore da cui ne hai ottenuto il controllo.
- Ognuno di quei permanenti che è una creatura nel momento in cui inizia la tua sottofase di dichiarazione delle creature attaccanti deve attaccare il suo proprietario, se può farlo. Questo include i permanenti che sono diventati creature dopo che ne hai preso il controllo. Quei permanenti che non sono creature in quel momento non possono attaccare.
- Se durante la tua sottofase di dichiarazione delle creature attaccanti uno dei permanenti di cui hai preso il controllo in questo modo è una creatura TAPPata o influenzata da una magia o abilità che le impedisce di

attaccare, allora non attacca. Se è necessario pagare un costo per far attaccare quella creatura, non sei obbligato a pagare quel costo, quindi la creatura non deve attaccare per forza neanche in questo caso.

- Se una di quelle creature non può attaccare il suo proprietario in quel turno, a causa di una magia o abilità (come quella della Fuga Cronomantica), puoi farle attaccare un altro giocatore, un planeswalker controllato da un avversario, una battaglia protetta da un avversario o non attaccare affatto. Se è necessario pagare un costo perché quella creatura attacchi il suo proprietario, non sei obbligato a pagare quel costo, perciò puoi farle attaccare un altro giocatore, un planeswalker controllato da un avversario, una battaglia protetta da un avversario o scegliere di non attaccare affatto.

---

#### Il Tuo Errore È il Mio Trionfo

##### Intrigo

Quando metti in atto questo intrigo, ogni giocatore macina tre carte. Poi metti sul campo di battaglia sotto il tuo controllo una carta permanente scelta tra le carte macinate.

- Se un'Aura viene messa sul campo di battaglia senza essere lanciata, il futuro controllore dell'Aura sceglie cosa incanterà mentre essa torna sul campo di battaglia. Un'Aura messa sul campo di battaglia in questo modo non bersaglia niente (quindi potrebbe essere assegnata a un permanente dell'avversario con antimalocchio, ad esempio), ma l'abilità incantare dell'Aura limita le carte alle quali può essere assegnata. Se l'Aura non può essere legalmente assegnata ad alcuna carta, rimane nella sua zona attuale.

---

#### Il Tuo Piano Non Significa Nulla

##### Intrigo

Quando metti in atto questo intrigo, un qualsiasi numero di giocatori bersaglio scartano la propria mano. Ogni avversario pesca carte pari al numero di carte che ha scartato meno uno. Poi, se hai scartato una carta in questo modo, peschi sette carte.

- I giocatori che non hanno scartato carte in questo modo non pescheranno alcuna carta.

---

#### Il Tuo Volto Ti Deride

##### Intrigo

Quando metti in atto questo intrigo, scegli fino a due creature bersaglio controllate dai tuoi avversari. Per ognuna di esse, crea una pedina che è una sua copia. Se hai creato meno di due pedine in questo modo, crea un numero di pedine creatura artefatto Spaventapasseri 4/4 incolore con cautela pari alla differenza.

- Ognuna delle pedine create copia esattamente ciò che è stampato sulla creatura originale e nulla di più (a meno che quella creatura non stia copiando qualcos'altro o sia una pedina; vedi sotto). Non copia se quella creatura è TAPPata o STAPPata, se ha dei segnalini, se ha Aure o Equipaggiamenti assegnati, né qualsiasi effetto non di copia che abbia modificato la sua forza, la sua costituzione, i suoi tipi, il suo colore e così via.
- Se la creatura copiata ha {X} nel costo di mana, X è considerato 0.
- Se la creatura copiata è una pedina, la pedina che viene creata copia le caratteristiche originali di quella pedina come descritte dall'effetto che l'ha creata.

- Se la creatura copiata sta copiando qualcos'altro, allora la pedina entra come ciò che la creatura ha copiato.
  - Eventuali abilità “entra” della creatura copiata si innescheranno quando la pedina entra. Funzionerà anche ogni abilità “mentre [questa creatura] entra” o “[questa creatura] entra con” della creatura copiata.
- 

#### I Miei Tentacoli Scavano a Fondo

##### Intrigo In Corso

*(Un intrigo in corso rimane a faccia in su finché non viene abbandonato.)*

Puoi giocare una terra addizionale in ognuno dei tuoi turni.

All'inizio della tua sottofase finale, se controlli sei o più terre, pesca due carte e poi abbandona questo intrigo.

- L'effetto de I Miei Tentacoli Scavano a Fondo che ti permette di giocare una terra addizionale è cumulativo con effetti simili. Ad esempio, se I Miei Tentacoli Scavano a Fondo è nella tua zona di comando a faccia in su e controlli l'Esplorazione (un incantesimo con “Puoi giocare una terra addizionale in ognuno dei tuoi turni.”), potrai giocare tre terre durante ognuno dei tuoi turni.
- 

#### Inchinati alle Mie Legioni

##### Intrigo

Quando metti in atto questo intrigo, scegli uno —

- Crea una pedina creatura artefatto Spaventapasseri 4/4 incolore con cautela.
  - Le creature che controlli prendono +3/+3 e hanno cautela e travolgere fino alla fine del turno.
- Il secondo modo influenza solo le creature che controlli quando si risolve. Le creature che entrano sotto il tuo controllo o di cui prendi il controllo più avanti nel turno non prenderanno +3/+3, né avranno cautela o travolgere.
- 

#### Io Controllo la Realtà

##### Intrigo In Corso

*(Un intrigo in corso rimane a faccia in su finché non viene abbandonato.)*

Ogniqualvolta lanci una magia, puoi abbandonare questo intrigo. Se lo fai, copia quella magia e puoi scegliere nuovi bersagli per la copia. *(Una copia di una magia permanente diventa una pedina.)*

- L'abilità innescata e la copia che crea si risolveranno prima della magia che l'ha fatta innescare. Si risolvono anche se quella magia viene neutralizzata.
- 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. 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 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. In ogni caso, gli effetti basati sui costi aggiuntivi pagati per la magia originale saranno copiati come se gli stessi costi fossero stati pagati anche per la copia.
  - Mentre una copia di una magia permanente si risolve, viene messa sul campo di battaglia come pedina. Non viene messa sul campo di battaglia una copia della magia. Le regole applicate a una magia permanente che diventa un permanente si applicano alla copia di una magia che diventa una pedina.
  - La pedina originata dalla copia di una magia permanente che si risolve non si considera “creata”. Le abilità che si riferiscono alla creazione di una pedina non interagiranno con la risoluzione della copia.
- 

Io Ordino Massacri

Intrigo

Quando metti in atto questo intrigo, crea tre pedine creatura Diavolo 1/1 rosse con “Quando questa creatura muore, infligge 1 danno a un qualsiasi bersaglio”. Hanno rapidità fino alla fine del turno. Se una fonte che controlli sta per infliggere danno in questo turno, infligge invece altrettanti danni più 1.

- 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 aggiungerne 1. Ad esempio, se attacchi con una creatura 5/5 con travolgere e questa 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 modificate e diventano rispettivamente 3 e 4.
- 

Io Sono Duskmourn

Intrigo In Corso

*(Un intrigo in corso rimane a faccia in su finché non viene abbandonato.)*

All’inizio della tua sottofase finale, puoi lanciare una magia dalla tua mano senza pagare il suo costo di mana.

Se lo fai, abbandona questo intrigo.

- Decidi se lanciare la magia mentre l’abilità di Io Sono Duskmourn si risolve. Se la lanci, lo fai come parte della risoluzione dell’abilità. Le restrizioni temporali basate sui tipi di carta vengono ignorate.
  - Se lanci una magia per un altro costo “invece di pagare il suo costo di mana”, non puoi scegliere di lanciarla per alcun costo alternativo. Puoi comunque pagare i costi aggiuntivi. Se la magia ha dei costi aggiuntivi obbligatori, come quello dell’Oculo Ripugnante, devi pagarli per lanciarla.
  - Se una magia ha {X} nel costo di mana, devi scegliere 0 come valore di X quando la lanci senza pagare il suo costo di mana.
-

La Mia È la Sola Verità  
Intrigo In Corso  
*(Un intrigo in corso rimane a faccia in su finché non viene abbandonato.)*  
Ogniqualevolta un giocatore lancia una magia, peschi una carta.  
All'inizio del tuo mantenimento, se hai pescato una carta nell'ultimo turno, abbandona questo intrigo.

- La prima abilità si risolve prima della magia che l'ha fatta innescare. Si risolverà anche se quella magia viene neutralizzata.
- 

La Mia Risata Risuona  
Intrigo In Corso  
*(Un intrigo in corso rimane a faccia in su finché non viene abbandonato.)*  
Ogniqualevolta metti in atto un intrigo non in corso, puoi abbandonare questo intrigo. Se lo fai, rimetti in atto quell'intrigo.

- Puoi risolvere la nuova abilità innescata dell'intrigo non in corso prima di decidere se metterlo di nuovo in atto o meno.
- 

La Tua Caduta Avrà Ali Oscure  
Intrigo In Corso  
*(Un intrigo in corso rimane a faccia in su finché non viene abbandonato.)*  
Ogniqualevolta attacchi, crea una pedina creatura Demone 5/5 nera con volare TAPPata e attaccante.  
All'inizio di ogni sottofase finale, se sono morte due o più creature sotto il tuo controllo in questo turno, abbandona questo intrigo.

- Se una o meno creature sono morte sotto il tuo controllo durante il turno prima che inizi la sottofase finale di quel turno, l'ultima abilità de La Tua Caduta Avrà Ali Oscure non si innescherà. Far morire delle creature durante la sottofase finale non farà innescare l'abilità.
- 

Le Mie Ali Avvolgono Tutto  
Intrigo  
Quando metti in atto questo intrigo, scegli uno —

- Pesca due carte.
- Fino alla fine del turno, ogniqualevolta lanci una magia istantaneo o stregoneria, copiala. Puoi scegliere nuovi bersagli per la copia.

- La copia creata dal secondo modo 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. 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 ha una X il cui valore è stato determinato mentre veniva lanciata, la copia ha lo stesso valore di X.
  - Non puoi scegliere di pagare alcun costo addizionale per la copia. In ogni caso, gli effetti basati sui costi addizionali pagati per la magia originale saranno copiati come se gli stessi costi fossero stati pagati anche per la copia.
- 

#### Mi Godrò la Tua Agonia

##### Intrigo

Quando metti in atto questo intrigo, scegli tre. Puoi scegliere lo stesso modo più di una volta.

- Distruggi una creatura bersaglio.
  - Un giocatore bersaglio pesca una carta.
  - Un giocatore bersaglio guadagna 5 punti vita.
- Indipendentemente dalla combinazione di modi che scegli, segui sempre le istruzioni nell'ordine in cui sono scritte.
  - Se scegli lo stesso modo più di una volta, decidi il relativo ordine mentre l'abilità si innesca. Ad esempio, se scegli il primo modo più di una volta, decidi il relativo ordine in cui distruggere le creature bersaglio.
  - Se tutti i bersagli dei modi scelti diventano illegali prima che l'abilità si sia risolta, non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Se almeno un bersaglio è ancora legale, l'abilità si risolverà, ma non avrà alcun effetto sui bersagli illegali.
- 

#### Nessun Segreto È Tale per Me

##### Intrigo

Quando metti in atto questo intrigo, esilia carte dalla cima del tuo grimorio finché non esili una carta non terra. Puoi lanciare quella carta senza pagare il suo costo di mana. Poi, se controlli sei o più terre, ripeti questo procedimento una volta.

- Se lanci una magia per un altro costo “invece di pagare il suo costo di mana”, non puoi scegliere di lanciarla per alcun costo alternativo. Puoi comunque pagare i costi addizionali. Se la magia ha dei costi addizionali obbligatori, come quello dell'Oculo Ripugnante, devi pagarli per lanciarla.
  - Se una magia ha {X} nel costo di mana, devi scegliere 0 come valore di X quando la lanci senza pagare il suo costo di mana.
- 

#### Non Meriti Pietà

##### Intrigo

Quando metti in atto questo intrigo, ogni avversario sacrifica un permanente non terra. Se controlli sei o più terre, ogni avversario sacrifica invece tre permanenti non terra.

- Quando l'abilità di questo intrigo si risolve, il prossimo avversario in ordine di turno sceglie un permanente non terra (o tre permanenti non terra) che controlla da sacrificare. Poi ogni altro avversario in ordine di turno fa lo stesso. Infine, tutti i permanenti scelti vengono sacrificati contemporaneamente. Gli avversari sapranno quali scelte hanno fatto gli avversari precedenti in ordine di turno.
- 

Non Puoi Nasconderti da Me

Intrigo In Corso

*(Un intrigo in corso rimane a faccia in su finché non viene abbandonato.)*

All'inizio del combattimento nel tuo turno, fino a una creatura bersaglio prende +2/+2 e ha cautela fino alla fine del turno. Non può essere bloccata in questo turno. All'inizio della sottofase finale di ogni avversario, se quel giocatore ha meno della metà dei propri punti vita iniziali, abbandona questo intrigo.

- Durante una partita con i punti vita condivisi (come in una partita di Commander Archenemy), gli effetti che fanno riferimento ai punti vita di un giocatore usano i punti vita condivisi dalla squadra.
- 

Non Puoi Resistere al Mio Volere

Intrigo

Quando metti in atto questo intrigo, scegli fino a tre permanenti non terra che non controlli. Un avversario bersaglio sceglie uno di quei permanenti. Prendi il controllo degli altri.

- Se l'avversario bersaglio è un bersaglio illegale mentre l'abilità innescata tenta di risolversi, non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti.
- 

Non Sono Mai Solo

Intrigo

Quando metti in atto questo intrigo, crea una pedina che è una copia del tuo comandante, tranne che non è leggendaria.

- Questo effetto può trovare il tuo comandante in tutte le zone, inclusi il tuo grimorio o la tua mano e la pila.
- La pedina creata non verrà considerata come il tuo comandante. Analogamente, le magie che sono copie del tuo comandante non vengono considerate come il tuo comandante.
- A parte l'eccezione indicata, la pedina creata dall'abilità di Non Sono Mai Solo copia esattamente ciò che è stampato sulla carta originale e nulla di più (a meno che l'originale non stia copiando qualcos'altro; vedi sotto). Non copia se quel comandante 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 comandante copiato ha {X} nel costo di mana, X è considerato 0 a meno che non sia una magia in pila. In quel caso, X è il valore scelto per la magia.
- Se il comandante copiato sta copiando qualcos'altro, allora la pedina entra come ciò che quella creatura ha copiato, con l'eccezione indicata.

- Eventuali abilità “entra” del comandante copiato si innescheranno quando la pedina entra. Funzionerà anche ogni abilità “mentre [questa creatura] entra” o “[questa creatura] entra con” del comandante copiato.
- 

#### Potere Senza Eguali

##### Intrigo

Quando metti in atto questo intrigo, pesca tre carte. Non hai un limite massimo di carte in mano fino al tuo prossimo turno. Se controlli sei o più terre, puoi lanciare fino a tre magie dalla tua mano senza pagare i loro costi di mana.

- Il numero di terre che controlli viene verificato mentre l’abilità innescata di questo intrigo si risolve. Non puoi giocare una terra durante il tuo turno prima che si risolva.
  - Se controlli sei o più terre, pescherai tre carte e potrai lanciare tre magie gratuitamente. Nessun giocatore può compiere alcuna azione tra il momento in cui peschi tre carte e il momento in cui finisci di lanciare le magie gratuite.
  - Se lanci una magia per un altro costo “invece di pagare il suo costo di mana”, non puoi scegliere di lanciarla per alcun costo alternativo. Puoi comunque pagare i costi addizionali. Se la magia ha dei costi addizionali obbligatori, come quello dell’Oculo Ripugnante, devi pagarli per lanciarla.
  - Se la carta ha {X} nel costo di mana, devi scegliere 0 come valore di X quando la lanci senza pagare il suo costo di mana.
  - Il lancio delle tre magie che vuoi lanciare gratuitamente deve avvenire mentre si risolve l’abilità di questo intrigo. Dovrai pagare il costo di mana di ogni magia lanciata più avanti nel turno, anche se ne hai lanciate meno di tre mentre si risolveva questa abilità. Le magie saranno messe in pila nell’ordine in cui le hai lanciate.
- 

#### Quando Imparerai?

##### Intrigo

Quando metti in atto questo intrigo, ogni avversario esilia la prima carta del proprio grimorio. Puoi lanciare un qualsiasi numero di magie scelte tra le carte esiliate in questo modo senza pagare i loro costi di mana.

- Se lanci una magia per un altro costo “invece di pagare il suo costo di mana”, non puoi scegliere di lanciarla per alcun costo alternativo. Puoi comunque pagare i costi addizionali. Se la magia ha dei costi addizionali obbligatori, come quello dell’Oculo Ripugnante, devi pagarli per lanciarla.
  - Se la carta ha {X} nel costo di mana, devi scegliere 0 come valore di X quando la lanci senza pagare il suo costo di mana.
  - Il lancio delle carte esiliate che vuoi lanciare gratuitamente deve avvenire mentre si risolve l’abilità di questo intrigo. Non puoi attendere fino a più avanti nel turno. Ogni carta che non è stata lanciata in questo modo rimane esiliata per il resto della partita. Le magie saranno messe in pila nell’ordine in cui le hai lanciate.
  - Se il proprietario di una delle carte esiliate lascia la partita, lo farà anche quella carta.
-

### Scappare È Inutile

#### Intrigo

Quando metti in atto questo intrigo, scegli un qualsiasi numero di creature con valori di mana diversi. Distruggi quelle creature.

- Scegli le creature quando l'abilità si risolve.
- 

### Scegli il Tuo Campione

#### Intrigo

Quando metti in atto questo intrigo, un avversario bersaglio sceglie un giocatore. Fino al tuo prossimo turno, solo tu e il giocatore scelto potete lanciare magie e attaccare con le creature.

- L'effetto si esaurisce nella tua prossima sottofase di STAP (anche se un affetto fa saltare quella sottofase di STAP).
  - Il giocatore viene scelto mentre si risolve l'abilità. Dopo che viene scelto un giocatore, nessun altro giocatore potrà più rispondere a questa scelta lanciando magie.
  - L'avversario bersagliato può scegliere se stesso.
  - L'avversario bersagliato può scegliere te. In questo caso, solo tu puoi lanciare magie e attaccare con le creature prima che inizi il tuo prossimo turno.
  - Gli altri giocatori e il giocatore scelto possono comunque compiere azioni di gioco oltre a lanciare magie e attaccare con le creature: possono bloccare con le creature, attivare abilità, compiere azioni speciali e così via.
- 

### Scegli la Tua Dipartita

#### Intrigo

Quando metti in atto questo intrigo, guarda le prime quattro carte del tuo grimorio e separale in una pila a faccia in giù e una pila a faccia in su. Un avversario sceglie una pila. Aggiungi alla tua mano le carte di quella pila e metti le altre in fondo al tuo grimorio in qualsiasi ordine.

- Sei tu a scegliere un avversario che prende la decisione finale su quale pila viene aggiunta alla tua mano, ma tutti i giocatori possono discuterne e dare consigli su questa scelta.
  - Non devi rivelare le carte nella pila a faccia in giù, indipendentemente dalla zona in cui vengono messe. Resisti alla tentazione di gongolarti con gli eroi se la loro decisione serve al tuo piano principale (almeno aspetta che abbiano preso la decisione).
  - La divisione non deve necessariamente essere equa. Le pile possono essere divise con una sola carta in una pila e tre carte nell'altra. Una pila può anche non avere carte (in questo caso, un avversario sceglie se mettere tutte le carte nella tua mano o nel tuo grimorio).
-

Solo Io Conosco il Futuro

Intrigo

Quando metti in atto questo intrigo, per ogni tipo di carta tra i permanenti controllati dai tuoi avversari, puoi mettere sul campo di battaglia dalla tua mano una carta permanente di quel tipo.

- I tipi di carta di *Magic* includono affine, artefatto, battaglia, creatura, incantesimo, istantaneo, planeswalker, stregoneria e terra. Leggendaro, base e neve sono supertipi, non tipi di carta; Orrore e Stanza sono sottotipi, non tipi di carta. Gli intrighi non sono permanenti.
- 

Sono Intoccabile

Intrigo In Corso

*(Un intrigo in corso rimane a faccia in su finché non viene abbandonato.)*

Tu e i permanenti che controlli avete anti-malocchio. Quando ti viene inflitto danno da combattimento, crea una pedina creatura artefatto Spaventapasseri 4/4 incolore con cautela, poi abbandona questo intrigo.

- Ogniqualvolta ti viene inflitto danno l'ultima abilità si innesca una sola volta, indipendentemente da quante creature ti infliggono danno da combattimento contemporaneamente.
- 

Un Presagio della Tua Morte

Intrigo

Quando metti in atto questo intrigo, rivela le prime due carte del tuo grimorio e aggiungile alla tua mano. Quando riveli una o più carte non terra in questo modo, questo intrigo infligge danno pari al loro valore di mana totale a un qualsiasi bersaglio.

- Non scegli un bersaglio per Un Presagio della Tua Morte quando la sua abilità si innesca. Invece, una seconda abilità "riflessiva" si innesca quando riveli una o più carte 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.
  - Se il costo di mana di una carta rivelata in questo modo comprende {X}, X viene considerato 0 ai fini della determinazione del suo valore di mana.
- 

Vivi Solo per Mio Volere

Intrigo

Quando metti in atto questo intrigo, puoi ridistribuire un qualsiasi numero di punti vita. *(Ogni giocatore o squadra influenzata ottiene uno di quei valori di punti vita.)*

- Scegli quale giocatore o squadra ottiene i diversi valori di punti vita quando l'abilità si risolve.
- Durante una partita con i punti vita condivisi (come in una partita di Commander Archenemy), ogni squadra ha un singolo ammontare di punti vita.

- Quando vengono ridistribuiti i punti vita, ogni giocatore guadagna o perde l'ammontare di punti vita necessario a eguagliare i punti vita dell'altro giocatore. Ad esempio, se un giocatore ha 10 punti vita e l'altro ne ha 17, il primo giocatore guadagnerà 7 punti vita e l'altro ne perderà 7. Gli effetti di sostituzione possono modificare questi guadagni e perdite e le abilità innescate possono innescarsi con essi.

---

Magic: The Gathering, Magic, Duskmourn, Dominaria, La Guerra dei Fratelli, Phyrexia, Eldraine, Ixalan, Crocevia Tonante e Bloomburrow sono proprietà di Wizards of the Coast LLC negli USA e in altri paesi. © 2024 Wizards.