

## Note di release di *Delitti al Maniero Karlov*

Redatte da Eric Levine

Ultima modifica: 2 novembre 2023

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 *Delitti al Maniero Karlov*, con codice dell'espansione MKM, 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 di carte: *Innistrad: Caccia di Mezzanotte*, *Innistrad: Promessa Cremisi*, *Strade di Nuova Capenna*, *Kamigawa: Dinastia Neon*, *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* e *Delitti al Maniero Karlov*.

Le carte Commander di *Delitti al Maniero Karlov*, con codice dell'espansione MKC e numerate da 1 a 48 (e versioni alternative numerate da 312 a 358), sono permesse nei formati Commander, Legacy e Vintage. Le carte con il codice dell'espansione MKC numerate da 53 a 311 sono legali in qualsiasi formato in cui una carta con lo stesso nome sia permessa.

Le nuove carte di *Ravnica: Clue Edition (Ravnica: Cluedo Edition)* con il codice dell'espansione CLU e numerate da 1 a 6 e da 12 a 51 sono permesse nei formati Commander, Legacy e Vintage. Le carte con il codice dell'espansione CLU numerate da 7 a 11 e da 52 a 283 sono legali in qualsiasi formato dove una carta con lo stesso nome sia permessa.

Le carte *Special Guest* sono carte stampate in passato, provenienti da diverse ambientazioni, che tornano in questa espansione. Non puoi mai sapere chi o cosa farà la sua comparsa! Ci sono 10 carte *Special Guest* in *Delitti al Maniero Karlov*. Il loro codice dell'espansione è SPG e sono legali in qualsiasi formato in cui una carta con lo stesso nome sia permessa.

Tutte le carte trovate nelle buste di gioco di *Delitti al Maniero Karlov* in un evento Sealed Deck fanno parte delle carte a tua disposizione. Lo stesso vale per quelle draftate in un evento di draft. Queste potrebbero includere carte *Special Guest* o carte della “Lista”.

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

Visita [Magic.Wizards.com/Commander](http://Magic.Wizards.com/Commander) per ulteriori informazioni sulla variante Commander.

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

---

### Riproposizione di una meccanica: carte a faccia in giù

**Nuova abilità definita da parola chiave: camuffare**

**Nuova azione definita da parola chiave: celare**

Ogni mistero che si rispetti riguarda delle identità nascoste e le carte a faccia in giù sono le identità nascoste per eccellenza di *Magic! Delitti al Maniero Karlov* presenta due parole chiave che girano le carte a faccia in giù: *camuffare* e *celare*.

Decodificatore Fuggitivo

{1}{R}

Creatura — Farabutto Goblin

2/1

Prodezza, rapidità

Camuffare {5}{R}. Questo costo viene ridotto di {1} per ogni carta istantaneo e stregoneria nel tuo cimitero. *(Puoi lanciare questa carta a faccia in giù come una creatura 2/2 con egida {2} pagando {3}. Girala a faccia in su in qualsiasi momento pagando il suo costo di camuffare.)*

Quando il Decodificatore Fuggitivo viene girato a faccia in su, scarta la tua mano, poi pesca tre carte.

- Un'abilità camuffare ti consente di lanciare una carta a faccia in giù pagando {3} e annunciando l'uso di questa abilità. In ogni momento in cui hai la priorità, puoi girare a faccia in su un permanente con camuffare a faccia in giù pagando il suo costo di camuffare.
- La magia a faccia in giù non ha un costo di mana e ha un valore di mana pari a 0. Quando lanci una magia a faccia in giù, mettila in pila a faccia in giù, in modo che nessun altro giocatore sappia di quale carta si tratta, e paga {3} per lanciarla. Questo è un costo alternativo.
- La magia creatura è una magia creatura 2/2 con egida {2} senza nome, costo di mana o tipi di creatura. La creatura che ne deriva è una creatura 2/2 con egida {2} senza nome, costo di mana o tipi di creatura. Sia la magia che la creatura che ne deriva sono incolori e hanno un valore di mana pari a 0. Altri effetti che si applicano alla magia o alla creatura possono comunque fornirle caratteristiche che non ha o cambiare le caratteristiche che ha.
- In ogni momento in cui hai la priorità, puoi girare a faccia in su la creatura che è a faccia in giù rivelando il suo costo di camuffare e pagando quel costo. Questa è un'azione speciale. Non usa la pila e ad essa non è possibile rispondere. Solo un permanente a faccia in giù può essere girato a faccia in su in questo modo; non è possibile nel caso di una magia a faccia in giù.

### Cappotto Criptico

{2}{U}

Artefatto — Equipaggiamento

Quando il Cappotto Criptico entra nel campo di battaglia, cela la prima carta del tuo grimorio, poi assegna il Cappotto Criptico. *(Per celare una carta, mettila sul campo di battaglia a faccia in giù come una creatura 2/2 con egida {2}. Se è una carta creatura, girala a faccia in su in qualsiasi momento pagando il suo costo di mana.)*

La creatura equipaggiata prende +1/+0 e non può essere bloccata.

{1}{U}: Fai tornare il Cappotto Criptico in mano al suo proprietario.

- Per celare una carta, mettila sul campo di battaglia a faccia in giù. Diventa una carta creatura 2/2 a faccia in giù con egida {2} senza nome, costo di mana o tipi di creatura. 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 celato 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 celata 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).
- Diversamente da una creatura a faccia in giù che è stata lanciata usando un'abilità camuffare o metamorfosi, una creatura celata può ancora essere girata a faccia in su dopo che ha perso le sue abilità, se è una carta creatura.
- Se una carta bifronte viene celata, 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.

Note generali sulle carte a faccia in giù:

- Lanciare una magia creatura a faccia in giù usando un'abilità metamorfosi ora richiede che tu dichiari che stai usando quell'abilità. (Probabilmente lo stavi già facendo, ma ora è necessario per distinguere metamorfosi e camuffare).
- 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 perché non avrà più questa abilità (o un costo di camuffare) 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-in-campo.
- 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 nel campo di battaglia deve restare chiaro, così come quale abilità li ha fatti girare a faccia in giù. (Ciò include camuffare, celare e, in partite che includono carte meno recenti, metamorfosi e manifestare, così come alcuni altri effetti 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.

### Nuovo tipo di incantesimo: Caso

Un delitto, hai detto? Beh, buone notizie: i numerosi detective di Ravnica si stanno occupando del *Caso*! In realtà, di vari Casi. C'è un po' di lavoro arretrato. Forse potresti dare una mano. Abbiamo alcuni Casi irrisolti da esaminare e, se riuscirai a risolverli, i nostri riconoscenti cittadini ti ricompenseranno.

Caso dell'Energia Cremisi

{2} {R}

Incantesimo — Caso

Quando questo Caso entra nel campo di battaglia, scarta una carta, poi pesca due carte.

Risolvere — Non hai carte in mano. (*Se irrisolto, risolvi all'inizio della tua sottofase finale.*)

Risolto — All'inizio del tuo mantenimento, scarta la tua mano, poi pesca due carte.

- Ogni Caso ha due abilità definite da parola chiave speciali: *risolvere* e *risolto*.
- “Risolvere — [condizione]” significa “All'inizio della tua sottofase finale, se [condizione] e questo Caso non è risolto, diventa risolto”.
- Il significato di “risolto” dipende da quale tipo di abilità è seguito. “Risolto — [abilità attivata]” significa “[Abilità attivata]. Attiva solo se questo Caso è risolto”. Le abilità attivate contengono due frasi separate dai due punti. Generalmente la formulazione è “[Costo]: [Effetto]”.
- “Risolto — [abilità innescata]” significa “[Abilità innescata]. Questa abilità si innesca solo se questo Caso è risolto”. Le abilità innescate usano le espressioni “quando”, “ogniquale volta” o “all'inizio di”. Spesso sono formulate come “[condizione di innesco], [effetto]”.
- “Risolto — [abilità statica]” significa “Fintanto che questo Caso è risolto, [abilità statica]”. Le abilità statiche sono scritte come affermazioni, come “Le creature che controlli prendono +1/+1” o “Le magie istantaneo e stregoneria che lanci costano {1} in meno per essere lanciate”.

- Le abilità “risolvere” verificano la loro condizione due volte: una volta quando l’abilità sta per innescarsi e un’altra quando si risolve. Se la condizione non viene soddisfatta all’inizio della tua sottofase finale, l’abilità non si innescherà. Se la condizione non viene soddisfatta quando l’abilità si risolve, il Caso non diventerà risolto.
- Una volta che un Caso è diventato risolto, rimane tale finché non lascia il campo di battaglia.
- I Casi non perdono le altre abilità quando diventano risolti.
- Essere risolto non fa parte dei valori copiabili di un permanente. Un permanente che diventa una copia di un Caso risolto non è risolto. Un Caso risolto che in qualche modo diventa una copia di un Caso diverso rimane risolto.

### Nuova azione definita da parola chiave: raccogliere prove

Su Ravnica, non risolviamo i casi basandoci soltanto sull’istinto. Gli aspiranti detective come te scendono in campo e *raccogliono prove* per scoprire cosa è successo. Per “raccogliere prove N”, esilia carte con valore di mana totale pari o superiore a N dal tuo cimitero.

Ispettrice di Vitu-Ghazi

{1}{G}

Creatura — Detective Elfo

1/3

Come costo aggiuntivo per lanciare questa magia, puoi raccogliere prove 6. (*Esilia carte con valore di mana totale pari o superiore a 6 dal tuo cimitero.*)

Raggiungere

Quando l’Ispettrice di Vitu-Ghazi entra nel campo di battaglia, se hai raccolto prove, metti un segnalino +1/+1 su una creatura bersaglio e guadagni 2 punti vita.

- Se non puoi esiliare carte sufficienti per raggiungere o superare il valore di mana richiesto, non puoi scegliere di raccogliere prove.
- Dopo che hai annunciato il lancio di una magia, 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 impedirti di raccogliere prove.

### Nuova azione definita da parola chiave: sospettare

Pensi di sapere quasi con certezza chi è stato, vero? Non c’è ancora bisogno di passare agli interrogatori; puoi *sospettare* chiunque tu voglia. Alcune magie e abilità ti permetteranno di sospettare una creatura. Le creature sospettate hanno minacciare e non possono bloccare.

Indiziato

{3}{R}

Creatura — Farabutto Umano

2/2

Quando l’Indiziato entra nel campo di battaglia, sospettalo. Crea una pedina creatura Detective 2/2 bianca e blu. (*Una creatura sospettata ha minacciare e non può bloccare.*)

- Quando un effetto sospetta una creatura, essa diventa sospettata. Ha minacciare e “Questa creatura non può bloccare” fintanto che è sospettata. Rimane sospettata finché non lascia il campo di battaglia o finché un altro effetto non fa sì che non sia più sospettata.
- Se una creatura sospettata perde tutte le abilità, perderà minacciare e “Questa creatura non può bloccare”, ma non smetterà di essere sospettata.
- Essere sospettato non è un valore copiabile. Se un permanente diventa una copia di una creatura sospettata, non sarà sospettato.
- Se una creatura è già sospettata, sospettarla di nuovo non avrà alcun effetto.
- Non c'è alcun limite al numero di creature che possono essere sospettate contemporaneamente. Sospettare una nuova creatura non fa sì che altre creature smettano di essere sospettate.

### Riproposizione di una meccanica: pedine Indizio

#### Riproposizione di un'azione definita da parola chiave: indagare

Come fare per sapere chi è stato? Come ho già detto, l'intuito non è sufficiente. Dovrai andare là fuori e trovare almeno un *indizio*. Meglio ancora se ne trovi di più, ovviamente. Ogniqualevolta *indaghi*, crei una pedina Indizio.

Solutrice del Caso Irrisolto

{3} {U}

Creatura — Detective Spirito

3/3

Volare

Quando la Solutrice del Caso Irrisolto muore, indaga.

(Crea una pedina Indizio. È un artefatto con “{2},

Sacrifica questo artefatto: Pesca una carta”.)

- Indizio è un tipo di artefatto. Anche se è presente su alcune carte con altri tipi di permanente, non è mai un tipo di creatura, un tipo di terra o altro che non sia un tipo di artefatto.
- Se un effetto si riferisce a un Indizio, significa qualsiasi artefatto Indizio, non solo una pedina artefatto Indizio. Ad esempio, puoi sacrificare la Chiave Inglese per pagare il costo dell'abilità attivata di Alquist Proft, Detective Esperto.
- Non puoi sacrificare un Indizio per pagare più costi. Ad esempio, non puoi sacrificare una pedina Indizio per attivare la sua stessa abilità e anche attivare l'abilità di Alquist Proft, Detective Esperto.
- Alcune magie e abilità che indagano possono richiedere dei bersagli. Se ogni bersaglio scelto è un bersaglio illegale mentre quella magia o abilità tenta di risolversi, non si risolverà. Non creerai pedine Indizio.
- Alcune abilità si innescano “ogniqualevolta sacrifichi un Indizio”. Queste abilità si innescano ogniqualevolta sacrifichi un Indizio per qualsiasi motivo, non solo per attivare l'abilità attivata di un Indizio.

### Riproposizione di una meccanica: carte split

I detective di Ravnica hanno un sacco di scelte da compiere e lo stesso vale per te quando lanci le carte split! Tutte le carte split hanno due facce e ogni faccia della carta rappresenta una magia singola che puoi lanciare.

Cessare  
{1}{B/G}  
Istantaneo  
Esilia fino a due carte bersaglio da un unico cimitero. Un giocatore bersaglio guadagna 2 punti vita e pesca una carta.  
//  
Desistere  
{4}{G/W}{G/W}  
Stregoneria  
Distruggi tutti gli artefatti e gli incantesimi.

- Per lanciare una carta split, scegli una delle due metà da lanciare. Non è possibile lanciare entrambe le metà di nessuna delle carte split incluse in questa espansione.
- Le carte split hanno due facce di carte su una singola carta. Le caratteristiche della metà che non hai lanciato vengono ignorate mentre la magia è in pila.
- Ogni carta split è una carta unica. Ad esempio, se ne scarti una, hai scartato una sola carta, non due. Se un effetto considera il numero di carte istantaneo e stregoneria nel tuo cimitero, Cessare // Desistere conta per uno, non per due.
- Ogni carta split ha due nomi. Se un effetto ti richiede di scegliere il nome di una carta, puoi sceglierne uno, ma non entrambi.
- Le caratteristiche di una carta split sono una combinazione delle sue due metà mentre non è in pila. Ad esempio, Cessare // Desistere ha un valore di mana pari a 8 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 Cessare // Desistere.
- Se un effetto ti permette di lanciare una magia con determinate caratteristiche, considera solo le caratteristiche della metà che stai lanciando. Ad esempio, se un effetto ti permette di lanciare una magia istantaneo o stregoneria con valore di mana pari o inferiore a 2 scelta tra le carte nel tuo cimitero, puoi lanciare Cessare in questo modo, ma non Desistere.

---

### Riproposizione di una meccanica: sospendere

I mazzi Commander di *Delitti al Maniero Karlov* includono carte che presentano la meccanica *sospendere*, che ti permette di pagare un costo ridotto ed esiliare una carta per qualche turno e lanciarla più tardi. Con questa uscita, sospendere ha ricevuto un aggiornamento funzionale: quando l'ultimo segnalino tempo viene rimosso da una carta sospesa, lanciare quella magia diventa facoltativo. Se non la lanci, rimarrà in esilio a tempo indeterminato.

Guardiano delle Ore  
{5}{U}  
Creatura — Sfinge  
6/6  
Volare, egida {3}  
Ogniqualevolta rimuovi un segnalino tempo dal Guardiano delle Ore mentre è esiliato, sorveglia 1.  
Sospendere 6—{1}{U} (*Invece di lanciare questa carta dalla tua mano, puoi pagare {1}{U} ed esiliarla con sei 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. Ha rapidità.*)

- Sospendere è una parola chiave che rappresenta tre abilità. La prima è un'abilità statica che ti permette di esiliare la carta dalla tua mano con il numero indicato di segnalini tempo (il numero che precede il trattino) pagando il suo costo di sospendere (specificato dopo il trattino). La seconda è un'abilità innescata che rimuove un segnalino tempo dalla carta sospesa all'inizio di ogni tuo mantenimento. La terza è un'abilità innescata che ti offre la possibilità di lanciare la carta quando viene rimosso l'ultimo segnalino tempo.
- 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.
- A causa di una recente modifica delle regole di sospendere, non è più necessario lanciare la carta sospesa mentre si risolve la seconda abilità innescata di sospendere. D'ora in poi, mentre si risolve la seconda abilità innescata, puoi lanciare la carta. I vincoli temporali basati sul tipo di carta vengono ignorati. Se non lanci la carta, 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.
- 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 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.
- Una creatura lanciata usando sospendere entrerà nel campo di battaglia con rapidità. Avrà rapidità finché un altro giocatore non ne prende il controllo. In alcuni rari casi, un altro giocatore potrebbe prendere il controllo della magia creatura stessa. Se dovesse succedere, la creatura non entrerà nel campo di battaglia con rapidità.

---

**Riproposizione di un'azione definita da parola chiave: spronare**

I mazzi Commander di *Delitti al Maniero Karlov*, così come *Ravnica: Clue Edition (Ravnica: Cluedo Edition)*, includono carte che *spronano* le creature. Qualcuno sta usando le sue migliori creature per bloccare? Allora “incoraggiare” ad attaccare!

Divoracaos

{5} {R} {R}

Creatura — Elementale

3/3

Volare

Quando il Divoracaos entra nel campo di battaglia, per ogni avversario, sprona fino a una creatura bersaglio controllata da quell'avversario. Metti X segnalini +1/+1 sul Divoracaos, dove X è la forza totale delle creature spronate in questo modo.

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

---

## NOTE SPECIFICHE SULLE CARTE DELL'ESPANSIONE PRINCIPALE DI *DELITTI AL MANIERO KARLOV*

Accusa Plateale

{2} {U}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura

Quando l'Accusa Plateale entra nel campo di battaglia, TAPpa la creatura incantata.

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

{U} {U}: Rimescola la creatura incantata nel grimorio del suo proprietario.

- Solo il controllore dell'Accusa Plateale può attivare la sua abilità.
-

Amuleto dell'Arcidruido

{G} {G} {G}

Istantaneo

Scegli uno —

- Passa in rassegna il tuo grimorio per una carta creatura o terra e rivelala. Se è una carta terra, mettila sul campo di battaglia TAPpata. Altrimenti, aggiungila alla tua mano. Poi rimescola.
  - Metti un segnalino +1/+1 su una creatura bersaglio che controlli. Infligge danno pari alla sua forza a una creatura bersaglio che non controlli.
  - Esilia un artefatto o un incantesimo bersaglio.
- 
- Puoi scegliere il secondo modo per l'Amuleto dell'Arcidruido solo se tu e un altro giocatore avete creature da bersagliare.
  - Se scegli il secondo modo e la tua creatura non è un bersaglio legale mentre l'Amuleto dell'Arcidruido si risolve, non metterai un segnalino +1/+1 su di essa e non verrà inflitto alcun danno.
  - Se scegli il secondo modo e la creatura che non controlli non è un bersaglio legale mentre l'Amuleto dell'Arcidruido si risolve, metterai comunque un segnalino +1/+1 sulla tua creatura.

---

Analista d'Indizi

{G} {U}

Creatura — Detective Tritone

2/2

All'inizio del combattimento nel tuo turno, puoi raccogliere prove 4. (*Esilia carte con valore di mana totale pari o superiore a 4 dal tuo cimitero.*)

Ogniqualvolta raccogli prove, indaga. (*Crea una pedina Indizio. È un artefatto con "{2}, Sacrifica questo artefatto: Pesca una carta".*)

- L'ultima abilità dell'Analista d'Indizi si innesca ogniqualvolta raccogli prove per qualsiasi motivo, non solo quando raccogli prove con la sua prima abilità.

---

Analizzare il Polline

{G}

Stregoneria

Come costo addizionale per lanciare questa magia, puoi raccogliere prove 8. (*Esilia carte con valore di mana totale pari o superiore a 8 dal tuo cimitero.*)

Passa in rassegna il tuo grimorio per una carta terra base. Se sono state raccolte prove, passa invece in rassegna il tuo grimorio per una carta creatura o terra. Rivela quella carta e aggiungila alla tua mano, poi rimescola.

- L'abilità raccogliere prove di Analizzare il Polline ti permette di trovare una carta terra non base.
-

Anzrag, il Talpamoto

{2} {R} {G}

Creatura Legendaria — Talpa Dio

8/4

Ogniquale volta Anzrag, il Talpamoto viene bloccato, STAPpa ogni creatura che controlli. Dopo questa fase di combattimento, c'è una fase di combattimento addizionale.

{3} {R} {R} {G} {G}: Anzrag deve essere bloccato in ogni combattimento in questo turno, se possibile.

- Se più creature bloccano Anzrag, il Talpamoto, la sua prima abilità si innesca comunque solo una volta.
- La prima abilità di Anzrag, il Talpamoto può innescarsi più volte durante lo stesso turno. Ogni volta che si risolve, crea una fase di combattimento addizionale.
- Se attivi l'ultima abilità di Anzrag, il Talpamoto, è sufficiente una sola creatura per bloccarlo in ogni combattimento in questo turno. Altre creature possono a loro volta bloccarlo e sono libere di bloccare altre creature o non bloccare.
- Se attivi l'ultima abilità di Anzrag, il Talpamoto ma nessuna delle creature controllate dal giocatore in difesa può bloccare per qualsiasi motivo, Anzrag non viene bloccato. Se è necessario pagare un costo per bloccare Anzrag, il giocatore in difesa non è obbligato a pagare quel costo, quindi Anzrag non dev'essere necessariamente bloccato neanche in questo caso.

---

Arma Nascosta

{1} {R}

Artefatto — Equipaggiamento

La creatura equipaggiata prende +3/+0.

Camuffare {2} {R} (*Puoi lanciare questa carta a faccia in giù come una creatura 2/2 con egida {2} pagando {3}.*

*Girala a faccia in su in qualsiasi momento pagando il suo costo di camuffare.)*

Quando l'Arma Nascosta viene girata a faccia in su, assegna a una creatura bersaglio che controlli.

Equipaggiare {1} {R}

- Assegnare un'Arma Nascosta con la sua abilità innescata non equivale ad assegnarla usando la sua abilità equipaggiare. Non paghi mana per l'assegnazione e le restrizioni temporali per le abilità equipaggiare non si applicano.
  - Se la creatura bersaglio diventa un bersaglio illegale, l'Arma Nascosta resta sul campo di battaglia non assegnata.
  - Puoi girare l'Arma Nascosta a faccia in su anche se non controlli alcuna creatura.
-

Artista Pirotecnica

{1}{R}

Creatura — Assassino Viashino

3/2

Camuffare {R} (*Puoi lanciare questa carta a faccia in giù come una creatura 2/2 con egida {2} pagando {3}.*

*Girala a faccia in su in qualsiasi momento pagando il suo costo di camuffare.)*

Ogniqualevolta l'Artista Pirotecnica o un'altra creatura che controlli viene girata a faccia in su, quella creatura infligge danno pari alla sua forza a ogni avversario.

- Se una creatura girata a faccia in su lascia il campo di battaglia prima che l'abilità innescata dell'Artista Pirotecnica si sia risolta, considera la forza che aveva quella creatura quando ha lasciato il campo di battaglia per determinare quanti danni infligge.

---

Assalitore delle Conduiture

{3}{G}{G}

Creatura — Orrore Wurm

4/5

Quando l'Assalitore delle Conduiture entra nel campo di battaglia o viene girato a faccia in su, una creatura bersaglio blocca in questo turno, se possibile.

Camuffare {4}{G} (*Puoi lanciare questa carta a faccia in giù come una creatura 2/2 con egida {2} pagando {3}.*

*Girala a faccia in su in qualsiasi momento pagando il suo costo di camuffare.)*

- Se la creatura bersaglio è TAPPata o influenzata da una magia o abilità che le impedisce di bloccare, allora non blocca. Se è necessario pagare un costo per far bloccare quella creatura, il suo controllore non è obbligato a pagare quel costo, quindi la creatura non deve bloccare per forza neanche in questo caso.

---

Associazione a Delinquere

{X}{X}{X}{G}{U}

Stregoneria

Per ognuno di X permanenti bersaglio, crea X pedine che sono una copia di quel permanente.

- Le pedine copiano esattamente ciò che è stampato sul permanente originale e nulla di più (a meno che quel permanente non stia a sua volta copiando qualcos'altro; vedi oltre). Non copiano se quel permanente è TAPPato o STAPPato, 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.
- Se il permanente copiato sta copiando qualcos'altro, allora le pedine entrano nel campo di battaglia come ciò che il permanente ha copiato.
- Se il permanente copiato ha {X} nel costo di mana, X è considerato 0.
- Eventuali abilità entra-in-campo del permanente copiato si innescheranno quando le pedine entrano nel campo di battaglia. Funzionerà anche ogni abilità "Mentre [questo permanente] entra nel campo di battaglia" o "[Questo permanente] entra nel campo di battaglia con" del permanente.

---

Aurelia, la Legge Celeste

{3}{R}{W}

Creatura Leggendaria — Angelo

4/4

Volare, cautela, rapidità

Ogniqualevolta un giocatore attacca con tre o più creature, peschi una carta.

Ogniqualevolta un giocatore attacca con cinque o più creature, Aurelia, la Legge Celeste infligge 3 danni a ognuno dei tuoi avversari e tu guadagni 3 punti vita.

- Per entrambe le abilità innescate, è irrilevante cosa accada alle creature attaccanti in risposta. Se un giocatore ha attaccato con almeno un numero sufficiente di creature, gli effetti delle abilità innescate di Aurelia avverranno comunque.

---

Avidità Pericolosa

{1}{W}{B}

Istantaneo

Come costo addizionale per lanciare questa magia, sacrifica una creatura che ha inflitto danno in questo turno.

Pesca tre carte. Ogni avversario perde 3 punti vita e tu guadagni 3 punti vita.

- Puoi sacrificare qualsiasi creatura che controlli che ha inflitto danno in questo turno per pagare il costo addizionale dell'Avidità Pericolosa, anche se il permanente a cui ha inflitto danno non è più sul campo di battaglia o se il giocatore a cui ha inflitto danno non è più in partita.

---

Bersaglio Vantaggioso

{R}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura

Quando il Bersaglio Vantaggioso entra nel campo di battaglia, sospetta la creatura incantata. (*Ha minacciare e non può bloccare.*)

La creatura incantata prende +1/+1.

{2}{R}: Riprendi in mano il Bersaglio Vantaggioso dal tuo cimitero.

- Se il Bersaglio Vantaggioso lascia il campo di battaglia, la creatura che stava incantando sarà ancora sospettata finché non lascia il campo di battaglia o finché un altro effetto non fa sì che non sia più sospettata.
-

Bucato Barcollante

{5}

Creatura Artefatto — Golem

4/5

{2}: Fino alla fine del turno, puoi guardare le creature a faccia in giù che non controlli in qualsiasi momento.

Camuffare {5} (*Puoi lanciare questa carta a faccia in giù come una creatura 2/2 con egida {2} pagando {3}.*

*Girala a faccia in su in qualsiasi momento pagando il suo costo di camuffare.)*

- Una volta risolta, la prima abilità del Bucato Barcollante ti permette di guardare le creature a faccia in giù ogniqualvolta lo desideri fino alla fine del turno, 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. Tuttavia, quando il turno finisce, non puoi più guardare quelle creature.
  - La prima abilità del Bucato Barcollante non ti permette di guardare le magie a faccia in giù che non controlli in pila.
- 

Cane da Guardia Karlov

{3}{W}

Creatura — Canide

3/2

Cautela

I permanenti controllati dai tuoi avversari non possono essere girati a faccia in su durante il tuo turno.

Ogniqualvolta attacchi con tre o più creature, le creature che controlli prendono +1/+1 fino alla fine del turno.

- Mentre il Cane da Guardia Karlov è sul campo di battaglia, gli avversari non possono tentare di girare a faccia in su le creature a faccia in giù né pagando il loro costo di camuffare o di metamorfosi, né pagando il costo di mana di una creatura celata o manifestata.
  - È irrilevante cosa accada alle creature in risposta. Se hai attaccato con almeno tre creature, le creature che controlli prenderanno +1/+1 fino alla fine del turno quando l'abilità innescata del Cane da Guardia Karlov si risolve.
- 

Cappotto Criptico

{2}{U}

Artefatto — Equipaggiamento

Quando il Cappotto Criptico entra nel campo di battaglia, cela la prima carta del tuo grimorio, poi assegna il Cappotto Criptico. (*Per celare una carta, mettila sul campo di battaglia a faccia in giù come una creatura 2/2 con egida {2}. Se è una carta creatura, girala a faccia in su in qualsiasi momento pagando il suo costo di mana.*)

La creatura equipaggiata prende +1/+0 e non può essere bloccata.

{1}{U}: Fai tornare il Cappotto Criptico in mano al suo proprietario.

- Celerai comunque la prima carta del tuo grimorio anche se il Cappotto Criptico non è sul campo di battaglia mentre la sua prima abilità si risolve.
  - Il Cappotto Criptico non ha abilità equipaggiare. Senza l'aiuto di altre carte, non è possibile assegnarlo a una creatura se non con la sua prima abilità innescata. Quanto è criptico!
- 

#### Caso del Bacio della Gorgone

{B}

Incantesimo — Caso

Quando questo Caso entra nel campo di battaglia, distruggi fino a una creatura bersaglio a cui è stato inflitto danno in questo turno.

Risolvere — Tre o più carte creatura sono state messe nei cimiteri da qualsiasi zona in questo turno. *(Se irrisolto, risolvi all'inizio della tua sottofase finale.)*

Risolto — Questo Caso è una creatura Gorgone 4/4 con tocco letale e legame vitale in aggiunta ai suoi altri tipi.

- L'abilità "risolvere" del Caso del Bacio della Gorgone considera il tipo delle carte dopo che queste vengono spostate nel cimitero per determinare se l'abilità si innesca, indipendentemente da qualsiasi tipo avessero prima di finire nel cimitero. Ad esempio, una carta creatura che è diventata un permanente non creatura sarà conteggiata per la condizione dell'abilità quando viene messa in un cimitero. Al contrario, una carta non creatura che è diventata una creatura sul campo di battaglia non sarà conteggiata per la condizione dell'abilità quando viene messa in un cimitero.
  - Le pedine non sono carte e quindi non saranno conteggiate per l'abilità "risolvere" del Caso del Bacio della Gorgone.
- 

#### Caso del Furto del Falcone

{U}

Incantesimo — Caso

Quando questo Caso entra nel campo di battaglia, indaga. *(Crea una pedina Indizio. È un artefatto con "{2}, Sacrifica questo artefatto: Pesca una carta".)*

Risolvere — Controlli tre o più artefatti. *(Se irrisolto, risolvi all'inizio della tua sottofase finale.)*

Risolto — {2} {U}, Sacrifica questo Caso: Metti quattro segnalini +1/+1 su un artefatto non creatura bersaglio.

Diventa una creatura Uccello 0/0 con volare in aggiunta ai suoi altri tipi.

- L'artefatto mantiene i propri tipi, sottotipi o supertipi.
- Se l'artefatto bersaglio è un Equipaggiamento assegnato, diventa non assegnato. Se un Equipaggiamento senza riconfigurare diventa una creatura artefatto, non può essere assegnato a un'altra creatura.
- Se l'artefatto non creatura bersaglio è un Veicolo, la sua forza e costituzione saranno 0/0. Manovrare quel Veicolo non ripristinerà la sua forza e costituzione.
- La creatura artefatto risultante potrà attaccare nel tuo turno se è stata sotto il tuo controllo ininterrottamente dall'inizio del turno. In altri termini, non importa per quanto tempo è stata una creatura, solo per quanto tempo è stata sul campo di battaglia.

---

Caso dell'Energia Cremisi

{2} {R}

Incantesimo — Caso

Quando questo Caso entra nel campo di battaglia, scarta una carta, poi pesca due carte.

Risolvere — Non hai carte in mano. *(Se irrisolto, risolvi all'inizio della tua sottofase finale.)*

Risolto — All'inizio del tuo mantenimento, scarta la tua mano, poi pesca due carte.

- Se non hai carte in mano mentre la prima abilità del Caso dell'Energia Cremisi si risolve, non scarterai una carta, ma pescherai comunque due carte. Analogamente, se non hai carte in mano quando l'ultima abilità del Caso dell'Energia Cremisi si risolve, non scarterai una carta, ma pescherai comunque due carte.

---

Caso della Serra Serrata

{3} {G}

Incantesimo — Caso

Puoi giocare una terra addizionale in ognuno dei tuoi turni.

Risolvere — Controlli sette o più terre. *(Se irrisolto, risolvi all'inizio della tua sottofase finale.)*

Risolto — Puoi guardare la prima carta del tuo grimorio in qualsiasi momento e puoi giocare terre e lanciare magie creatura e incantesimo dalla cima del tuo grimorio.

- L'effetto del Caso della Serra Serrata che ti permette di giocare una terra addizionale è cumulativo con effetti simili. Ad esempio, se controlli due Casi della Serra Serrata, potrai giocare tre terre durante ogni tuo turno.

---

Caso delle Maschere Bruciate

{1} {R} {R}

Incantesimo — Caso

Quando questo Caso entra nel campo di battaglia, infligge 3 danni a una creatura bersaglio controllata da un avversario.

Risolvere — Tre o più fonti che controllavi hanno inflitto danno in questo turno. *(Se irrisolto, risolvi all'inizio della tua sottofase finale.)*

Risolto — Sacrifica questo Caso: Esilia le prime tre carte del tuo grimorio. Scegli una di quelle carte. Puoi giocare quella carta in questo turno.

- Devi controllare le fonti che hanno inflitto danno solo nei momenti in cui il danno è stato inflitto. Se muoiono o cambiano controllo dopo quel momento, l'abilità "risolvere" si innescherà comunque all'inizio della tua sottofase finale fintanto che controlli il Caso delle Maschere Bruciate.
- Le abilità attivate e innescate non sono esse stesse fonti di danno. La fonte di un'abilità attivata è l'oggetto la cui abilità è stata attivata, mentre la fonte di una abilità innescata (diversa da una abilità innescata ritardata) è l'oggetto la cui abilità si è innescata.

- Se più creature che controlli infliggono danno da combattimento, ognuna conta come una fonte che ha inflitto danno in quel turno. Una singola creatura che infligge danno da combattimento più volte in un turno (a causa di doppio attacco o combattimenti addizionali) conta comunque come una sola fonte.
- Qualcosa che cambia zona diventa un nuovo oggetto in quella zona e sarà quindi una nuova fonte. Ad esempio, se lanci il Kavù Lingua Fiammeggiante, infliggi danno con la sua abilità entra-in-campo, lo esili e lo rimetti sul campo di battaglia con Intermittenza Momentanea, infliggi danno di nuovo, poi lanci Intermittenza Momentanea con flashback sul Kavù Lingua Fiammeggiante per ripetere il procedimento ancora una volta, hai soddisfatto la condizione di innesco di “risolvere” del Caso delle Maschere Bruciate.
- Un permanente che infligge danno più volte senza cambiare zona conta comunque come una sola fonte. Ad esempio, se attacchi con l’Inceneritore di Colpevoli e infliggi danno da combattimento con esso, usi la sua abilità innescata per infliggere danno, poi usi In Pugno alla Giustizia per fagli infliggere danno a un’altra creatura, rimane comunque una sola fonte anche se ha inflitto danno tre volte durante il turno.
- Paghi tutti i costi e segui tutte le normali regole sulla tempistica per la carta giocata dall’esilio con l’ultima abilità del Caso delle Maschere Bruciate. Ad esempio, se la carta esiliata è una carta terra, puoi giocarla solo durante la tua fase principale mentre la pila è vuota.

Cianfrusaglie

{1} {G/U}

Istantaneo

Macina tre carte. Indaga. *(Crea una pedina Indizio. È un artefatto con “{2}, Sacrifica questo artefatto: Pesca una carta”.)*

//

Ciarpame

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

Stregoneria

Ogni avversario macina tre carte, poi puoi lanciare una magia dal cimitero di ogni avversario senza pagare il suo costo di mana. Se una magia lanciata in questo modo sta per essere messa in un cimitero, invece esilia.

- Scegli se lanciare magie dai cimiteri degli avversari mentre il Ciarpame si risolve. Se le lanci, lo fai come parte della risoluzione del Ciarpame. Non puoi aspettare di lanciarla più tardi nel turno. Le restrizioni temporali basate sui tipi di carta vengono ignorate.
- Se lanci una magia “senza pagare il suo costo di mana”, non puoi scegliere di lanciarla per alcun costo alternativo. Puoi comunque pagare i costi addizionali, come i costi di potenziamento. Se la carta ha dei costi addizionali obbligatori, devono essere pagati per lanciare la magia.
- Se una magia che lanci ha {X} nel costo di mana, devi scegliere 0 come valore di X quando la lanci senza pagare il suo costo di mana.

Congegnera Forense

{2}{U}

Creatura — Detective Artefice Vedalken

2/3

Ogniqualevolta lanci una magia artefatto, indaga. (*Crea una pedina Indizio. È un artefatto con "{2}, Sacrifica questo artefatto: Pesca una carta".*)

Le abilità attivate degli artefatti che controlli costano {1} in meno per essere attivate. Questo effetto non può ridurre il mana in quel costo a meno di un mana.

- Le abilità attivate contengono due frasi separate dai due punti. Generalmente la formulazione è “[Costo]: [Effetto]”. Alcune parole chiave sono abilità attivate e hanno i due punti nel loro testo di richiamo. Le abilità innescate (che iniziano con “quando”, “ogniqualevolta” o “all’inizio di”) non sono influenzate dall’abilità di riduzione di costo della Congegnera Forense.
- L’ultima abilità della Congegnera Forense influenza solo le abilità degli artefatti che controlli sul campo di battaglia. I costi delle abilità attivate delle carte artefatto che funzionano in altre zone (ad esempio ciclo) non verranno ridotti.

---

Congelare

{3}{U}

Istantaneo

Questa magia non può essere neutralizzata. (*Neppure dall’abilità egida.*)

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

- Se bersagli una creatura con egida, puoi comunque pagare il costo di egida, ma Congelare non verrà neutralizzato anche se non lo fai.
- Non devi necessariamente scegliere un bersaglio per Congelare. Tuttavia, se lo fai e tutte quelle creature sono bersagli illegali quando Congelare tenta di risolversi, Congelare non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non indagherai.

---

Consulente Esperta

{1}{W}

Creatura — Detective Umano

1/3

Ogniqualevolta attacchi con tre o più creature, la Consulente Esperta prende +2/+0 fino alla fine del turno.

- È irrilevante cosa accada alle creature in risposta. Se hai attaccato con almeno tre creature, la Consulente Esperta prende comunque +2/+0 fino alla fine del turno quando la sua abilità innescata si risolve.
-

Corda

{G}

Artefatto — Equipaggiamento Indizio

La creatura equipaggiata prende +1/+2, ha raggiungere e non può essere bloccata da più di una creatura.

{2}, Sacrifica la Corda: Pesca una carta.

Equipaggiare {3}

- Se la creatura equipaggiata ha anche minacciare, non può proprio essere bloccata.
- 

Coscia di Krovod

{W}

Artefatto — Equipaggiamento Cibo

La creatura equipaggiata prende +2/+0.

{2}, {T}, Sacrifica la Coscia di Krovod: Guadagni 3 punti vita.

Quando la Coscia di Krovod viene messa in un cimitero dal campo di battaglia, puoi pagare {1}{W}. Se lo fai, crea due pedine creatura Canide 1/1 bianche.

Equipaggiare {2}

- Se un effetto si riferisce a un Cibo, significa qualsiasi artefatto Cibo, non solo una pedina artefatto Cibo. Ad esempio, puoi TAPPare la Coscia di Krovod per pagare il costo dell'abilità attivata di Apothecary White.
- 

Costretto a Uccidere

{3}{U}{B}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura

Controlli la creatura incantata.

La creatura incantata ha forza e costituzione base 1/1, tocco letale ed è un Assassino in aggiunta ai suoi altri tipi.

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

Costrizione Improvvisata

{2}{W}

Incantesimo

Quando la Costrizione Improvvisata entra nel campo di battaglia, esilia una creatura bersaglio controllata da un avversario finché la Costrizione Improvvisata non lascia il campo di battaglia. Guadagni 2 punti vita.

- Se la Costrizione Improvvisata lascia il campo di battaglia prima che la sua abilità innescata si sia risolta, la creatura bersaglio non verrà esiliata, ma guadagnerai comunque 2 punti vita.
- Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale mentre l'abilità della Costrizione Improvvisata tenta di risolversi, non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non guadagnerai punti vita.

Cryptex

{2}

Artefatto

{T}, Raccogli prove 3: Aggiungi un mana di un qualsiasi colore. Metti un segnalino sbloccare sul Cryptex. *(Per raccogliere prove 3, esilia carte con valore di mana totale pari o superiore a 3 dal tuo cimitero.)*

Sacrifica il Cryptex: Sorveglianza 3, poi pesca tre carte.

Attiva solo se il Cryptex ha cinque o più segnalini sbloccare.

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

Dare Sostegno

{G}

Istantaneo

Fino alla fine del turno, una creatura bersaglio prende +1/+1 per ogni creatura che controlli e ha raggiungere.

- Il numero di creature che controlli viene verificato solo una volta, mentre Dare Sostegno si risolve. Il bonus non cambierà se più avanti nel turno cambia il numero di creature che controlli.
- Se bersagli una creatura che controlli con Dare Sostegno, ricordati di conteggiarla.

Decodificatore Fuggitivo

{1}{R}

Creatura — Farabutto Goblin

2/1

Prodezza, rapidità

Camuffare {5}{R}. Questo costo viene ridotto di {1} per ogni carta istantaneo e stregoneria nel tuo cimitero. *(Puoi lanciare questa carta a faccia in giù come una creatura 2/2 con egida {2} pagando {3}. Girala a faccia in su in qualsiasi momento pagando il suo costo di camuffare.)*

Quando il Decodificatore Fuggitivo viene girato a faccia in su, scarta la tua mano, poi pesca tre carte.

- Se non hai carte in mano quando l'ultima abilità del Decodificatore Fuggitivo si risolve, non scarterai alcuna carta, ma pescherai comunque tre carte.

Delney, Sentinella di Strada

{2}{W}

Creatura Leggendaria — Esploratore Umano

2/2

Le creature che controlli con forza pari o inferiore a 2 non possono essere bloccate da creature con forza pari o superiore a 3.

Se un'abilità di una creatura che controlli con forza pari o inferiore a 2 si innesca, quell'abilità si innesca una volta in più.

- Quando una creatura che controlli è stata bloccata, ridurre la sua forza a 2 o meno e/o aumentare la forza della creatura che la blocca a 3 o più non la farà diventare non bloccata.
  - Le abilità innescate usano le espressioni “quando”, “ogniquale volta” o “all’inizio di”. Spesso sono formulate come “[condizione di innesco], [effetto]”. Alcune abilità definite da parola chiave sono abilità innescate e includono le espressioni “quando”, “ogniquale volta” o “all’inizio di” nel testo di richiamo.
  - Gli effetti di sostituzione non sono influenzati dall’ultima abilità di Delney, Sentinella di Strada. Ad esempio, una creatura 1/1 che entra nel campo di battaglia 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 nel campo di battaglia” o “mentre [questa creatura] viene girata a faccia in su” non sono influenzate.
  - L’ultima abilità di Delney, Sentinella di Strada 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 in qualche modo controlli due Delney, Sentinella di Strada, le abilità delle creature che controlli con forza pari o inferiore a 2 si innescano tre volte. Un terzo Delney fa sì che tali abilità si innescino quattro volte, un quarto cinque volte e così via.
  - Se un’abilità innescata è collegata a una seconda abilità, le istanze addizionali di quell’abilità innescata sono a loro volta collegate a quella seconda abilità. Se la seconda abilità si riferisce a “la carta esiliata”, fa riferimento a tutte le carte esiliate dalle istanze dell’abilità innescata.
  - In alcuni casi che interessano le abilità collegate, un’abilità richiede informazioni sulla “carta esiliata”. Quando ciò accade, l’abilità riceve più risposte. Se queste risposte vengono usate per determinare il valore di una variabile, viene utilizzata la somma. Ad esempio, se l’abilità entra-in-campo dell’Arcanista d’Elite si innesca 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 solo se la forza di quella creatura è pari o inferiore a 2 dopo che è stata girata a faccia in su.
  - Dopo che un’abilità di una creatura che controlli si è innescata, ridurre la sua forza a 2 o meno non farà sì che quell’abilità si inneschi una volta in più. Analogamente, dopo che un’abilità di una creatura che controlli con forza pari o inferiore a 2 si è innescata una volta in più a causa dell’ultima abilità di Delney, Sentinella di Strada, aumentare la sua forza a 3 o più non rimuoverà quell’abilità innescata addizionale dalla pila.
-

Depesciaggio  
{1} {R}  
Creatura Artefatto — Pesce Indizio  
2/2  
Rapidità  
Il Depesciaggio attacca in ogni combattimento, se può farlo.  
{2}, Sacrifica il Depesciaggio: Pesca una carta.

- Se il Depesciaggio non può attaccare per qualsiasi motivo (ad esempio, perché è TAPpato), allora non attacca. Se è necessario pagare un costo per farlo attaccare, il suo controllore non è obbligato a pagare quel costo, quindi non deve attaccare per forza neanche in questo caso.

---

Detonazione Sospetta  
{4} {R}  
Stregoneria  
Questa magia costa {3} in meno per essere lanciata se hai sacrificato un artefatto in questo turno.  
Questa magia non può essere neutralizzata. (*Neppure dall'abilità egida.*)  
La Detonazione Sospetta infligge 4 danni a una creatura bersaglio.

- Se bersagli una creatura o un planeswalker con egida, puoi comunque pagare il costo di egida, ma la Detonazione Sospetta non verrà neutralizzata anche se non lo fai.

---

Dietro la Maschera  
{U}  
Istantaneo  
Come costo aggiuntivo per lanciare questa magia, puoi raccogliere prove 6. (*Esilia carte con valore di mana totale pari o superiore a 6 dal tuo cimitero.*)  
Fino alla fine del turno, un artefatto o una creatura bersaglio diventa una creatura artefatto con forza e costituzione base 4/3. Se sono state raccolte prove, ha invece forza e costituzione base 1/1 fino alla fine del turno.

- Dietro la Maschera sostituirà tutti i precedenti effetti che impostano un numero specifico per la forza e la costituzione di una creatura o di un Veicolo. Gli effetti che modificano in altri modi la sua forza e la sua costituzione si applicheranno comunque, indipendentemente da quando hanno avuto inizio. Lo stesso vale per i segnalini +1/+1.
  - Se Dietro la Maschera fa in modo che un Veicolo diventi una creatura artefatto, non conta come “manovrare” quel Veicolo ai fini delle abilità che si innescano quando viene manovrato un Veicolo.
-

### Eliminare l'Impossibile

{1}{U}

Istantaneo

Indaga. Le creature controllate dai tuoi avversari prendono -2/-0 fino alla fine del turno. Se sono sospettate, non sono più sospettate. *(Per indagare, crea una pedina Indizio. È un artefatto con "{2}, Sacrifica questo artefatto: Pesca una carta".)*

- Eliminare l'Impossibile influenza solo le creature che i tuoi avversari controllano quando si risolve. Le creature che entrano sotto il loro controllo o di cui prendono il controllo più avanti nel turno non prenderanno -2/-0 e non smetteranno di essere sospettate.

---

### Enigma Vivente

{4}{U}

Creatura — Elementale

2/5

Anti-malocchio

Se stai per pescare una carta mentre il tuo grimorio è vuoto, salta invece quella pescata.

Fintanto che non ci sono carte nel tuo grimorio, l'Enigma Vivente ha forza e costituzione base 10/10, volare e cautela.

- Se devi pescare più di una carta e non hai carte sufficienti nel tuo grimorio, prima peschi tutte le carte nel tuo grimorio, poi salti le pescate rimanenti.
- Se due o più effetti di sostituzione stanno per applicarsi a un evento di pescata, il giocatore che sta pescando la carta sceglie l'ordine in cui applicarli.

---

### Eredità Repentina

{R}{R}

Incantesimo

Ogniqualvolta viene inflitto danno a una creatura, il suo controllore può esiliare altrettante carte dalla cima del suo grimorio. Può giocare quelle carte fino alla fine del suo prossimo turno.

- I giocatori pagano i costi e seguono tutte le normali regole sulla tempistica per le carte giocate dall'esilio con il permesso dell'Eredità Repentina. Ad esempio, se una delle carte esiliate è una carta terra, possono giocarla solo durante la loro fase principale mentre la pila è vuota.
-

Eroina del Decimo Distretto

{1}{W}

Creatura — Umano

2/3

{1}{W}, Raccogli prove 2: L'Eroina del Decimo Distretto diventa un Detective Umano con forza e costituzione base 4/4 e ha cautela.

{2}{W}, Raccogli prove 4: Se l'Eroina del Decimo Distretto è un Detective, diventa una creatura leggendaria chiamata Mileva, la Temeraria, ha forza e costituzione base 5/5 e "Le altre creature che controlli hanno indistruttibile".

- Nessuna di queste abilità ha un limite di durata. Se una di esse si risolve, il suo effetto durerà finché la partita non termina, l'Eroina del Decimo Distretto non lascia il campo di battaglia o altri effetti applicati successivamente non cambiano le sue caratteristiche, qualsiasi si verifichi prima.
- Generalmente, le abilità dell'Eroina del Decimo Distretto vengono attivate nell'ordine in cui compaiono sulla carta. Tuttavia, se l'Eroina del Decimo Distretto è un Detective Umano leggendario 5/5 chiamato Mileva, la Temeraria con cautela e "Le altre creature che controlli hanno indistruttibile" e attivi di nuovo la sua prima abilità, essa diventerà un Detective Umano leggendario 4/4 chiamato Mileva, la Temeraria con le stesse abilità più una istanza di cautela addizionale (quasi sicuramente ridondante).
- Puoi attivare la seconda abilità dell'Eroina del Decimo Distretto indipendentemente dai suoi tipi di creatura. L'abilità verifica i tipi di creatura dell'Eroina del Decimo Distretto quando si risolve. Se l'Eroina del Decimo Distretto non è un Detective in quel momento, l'abilità non avrà alcun effetto.
- La seconda abilità dell'Eroina del Decimo Distretto verifica se è un Detective. Non importa come è diventata un Detective.
- Gli effetti delle abilità dell'Eroina del Decimo Distretto sostituiscono altri effetti che impostano forza e/o costituzione se e solo se tali effetti esistevano prima che l'abilità si risolvesse. Non sostituiranno gli effetti che modificano la forza o la costituzione senza impostarla a un valore specifico (che sia da un'abilità statica, da segnalini o da una magia o abilità risolta), né sostituiranno gli effetti che impostano la forza e la costituzione e che entrano in vigore dopo che l'abilità si è risolta. Gli effetti che scambiano la forza e la costituzione della creatura vengono sempre applicati dopo qualsiasi altro effetto di cambio della forza o della costituzione, tra cui questi due, indipendentemente dall'ordine in cui sono stati creati.

---

Errantelettrico di Kylox

{1}{U}{R}

Artefatto — Veicolo

4/4

Raccogli prove 6: L'Errantelettrico di Kylox diventa una creatura artefatto fino alla fine del turno.

Ogniqualvolta l'Errantelettrico di Kylox attacca, puoi lanciare una magia istantaneo o stregoneria scelta tra le carte esiliate con esso. Se quella magia sta per essere messa in un cimitero, mettila invece in fondo al grimorio del suo proprietario.

Manovrare 2

- Scegli se lanciare o meno una magia scelta tra le carte esiliate mentre si risolve l'abilità innescata dell'Errantelettrico di Kylox. Se la lanci, lo fai come parte della risoluzione di quell'abilità. Non puoi attendere di lanciarla più tardi nel turno. Le restrizioni temporali basate sul tipo di carta vengono ignorate.

---

### Esame Approfondito

{2} {W}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura

Quando l'Esame Approfondito entra nel campo di battaglia, una creatura bersaglio che controlli diversa dalla creatura incantata prende +2/+2 e ha cautela fino alla fine del turno.

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

- Nell'insolito caso in cui si inneschi la seconda abilità dell'Esame Approfondito e poi esso venga assegnato al bersaglio della sua stessa abilità innescata prima che quell'abilità si sia risolta, quando l'abilità innescata tenta di risolversi, non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti.

---

### Esame delle Macchie di Sangue

{B} {R}

Incantesimo

Quando l'Esame delle Macchie di Sangue entra nel campo di battaglia, infligge 3 danni a una creatura bersaglio controllata da un avversario.

Ogniqualvolta una o più creature muoiono, macina una carta e metti un segnalino macchia di sangue sull'Esame delle Macchie di Sangue. Poi sacrificalo se ha cinque o più segnalini macchia di sangue. Quando lo fai, riprendi in mano una carta creatura bersaglio dal tuo cimitero.

- L'Esame delle Macchie di Sangue viene sacrificato quando ha cinque o più segnalini macchia di sangue solo mentre la sua seconda abilità si risolve. Se metti un quinto segnalino su di esso in qualche altro modo, non verrà sacrificato immediatamente.
- Non scegli una carta creatura bersaglio da riprendere in mano dal tuo cimitero nel momento in cui la seconda abilità dell'Esame delle Macchie di Sangue si innesca. Invece, una seconda abilità "riflessiva" si innesca quando sacrifichi l'Esame delle Macchie di Sangue 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.
- L'abilità innescata riflessiva dell'Esame delle Macchie di Sangue si innesca e ti fa riprendere in mano una carta creatura solo se lo sacrifichi mentre si risolve la sua seconda abilità. Non si innescherà se lo sacrifichi per qualsiasi altro motivo.

---

### Esame di Coscienza

{W} {B}

Stregoneria

Un avversario bersaglio rivela la sua mano. Scegli una carta non terra da quella mano. Esilia quella carta. Se il valore di mana della carta è pari o inferiore a 1, crea una pedina creatura Spirito 1/1 bianca e nera con volare.

- Se la carta esiliata ha {X} nel costo di mana, X è considerato 0.

- Se la carta esiliata non ha un costo di mana, il suo valore di mana è 0.
- 

Esaminatrice di Fascicoli

{2} {W}

Creatura — Detective Umano

1/4

Quando l'Esaminatrice di Fascicoli entra nel campo di battaglia e ogniqualvolta risolvi un Caso, guarda le prime sei carte del tuo grimorio. Puoi rivelare una carta incantesimo scelta tra esse e aggiungerla alla tua mano. Metti le altre in fondo al tuo grimorio in ordine casuale. Puoi spendere mana come se fosse mana di qualsiasi colore per lanciare magie Caso.

- La prima abilità dell'Esaminatrice di Fascicoli si innesca ogniqualvolta un'abilità "risolvere" che controlli si risolve.
- 

Esplosione Intempestiva

{2} {U} {R}

Stregoneria

Pesca due carte. Poi puoi scartare due carte. Quando lo fai, l'Esplosione Intempestiva infligge X danni a ogni creatura, dove X è il valore di mana maggiore tra le carte scartate in questo modo.

- Se una carta scartata in questo modo ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0.
- 

Estrarre una Confessione

{1} {B}

Stregoneria

Come costo aggiuntivo per lanciare questa magia, puoi raccogliere prove 6. (*Esilia carte con valore di mana totale pari o superiore a 6 dal tuo cimitero.*)

Ogni avversario sacrifica una creatura. Se sono state raccolte prove, ogni avversario sacrifica invece una creatura con la forza maggiore tra le creature che controlla.

- A partire dal prossimo avversario in ordine di turno (o, se lanci Estrarre una Confessione nel turno di un avversario, a partire dall'avversario di cui è il turno) e procedendo in ordine di turno, ogni avversario sceglie una creatura che controlla da sacrificare. Poi quelle creature vengono sacrificate contemporaneamente.
  - Se sono state raccolte prove e un avversario controlla più di una creatura con la forza maggiore a pari merito, quel giocatore sceglie quale sacrificare.
-

Etrata, Fuggitiva Fatale

{1}{U}{B}

Creatura Legendaria — Assassino Vampiro

1/4

Tocco letale

Le creature a faccia in giù che controlli hanno

“{2}{U}{B}: Gira questa creatura a faccia in su. Se non puoi, esiliala, poi puoi lanciare la carta esiliata senza pagare il suo costo di mana”.

Ogniqualevolta un Assassino che controlli infligge danno da combattimento a un avversario, cela la prima carta del grimorio di quel giocatore.

- Potresti non riuscire a girare a faccia in su una creatura a faccia in giù perché è un istantaneo o una stregoneria. In alternativa, le abilità come quella del Cane da Guardia Karlov potrebbero impedirti del tutto di girare a faccia in su le creature a faccia in giù. In questi casi, esilierai quella creatura e poi sceglierai se lanciare o meno quella carta senza pagare il suo costo di mana.
- Se lanci una magia “senza pagare il suo costo di mana”, non puoi scegliere di lanciarla per alcun costo alternativo. Puoi comunque pagare i costi addizionali, come i costi di potenziamento. Se la carta ha dei costi addizionali obbligatori, come quello di Pretendere Risposte, devi pagarli per lanciare la magia.
- Se la magia che lanci ha {X} nel costo di mana, devi scegliere 0 come valore di X quando la lanci senza pagare il suo costo di mana.
- I tuoi avversari non possono guardare le carte che hai celato di cui sono i proprietari.
- In una partita multiplayer, se un avversario lascia la partita, tutte le carte che possiede che tu hai celato lasciano a loro volta la partita. Se sei tu a lasciare la partita, le creature che hai celato grazie all’abilità innescata di Etrata, Fuggitiva Fatale vengono esiliate.

---

Falcone Ambito

{1}{U}{U}

Creatura Artefatto — Uccello

1/4

Volare

Ogniqualevolta il Falcone Ambito attacca, prendi il controllo di un permanente bersaglio che possiedi ma che non controlli.

Camuffare {1}{U}

Quando il Falcone Ambito viene girato a faccia in su, un avversario bersaglio prende il controllo di un qualsiasi numero di permanenti bersaglio che controlli. Peschi una carta per ogni permanente di cui ha preso il controllo in questo modo.

- Il proprietario di una pedina è il giocatore che l’ha creata.
-

Famiglio del Foro  
{W}  
Creatura — Felino  
1/1

Camuffare {1}{W} (*Puoi lanciare questa carta a faccia in giù come una creatura 2/2 con egida {2} pagando {3}. Girala a faccia in su in qualsiasi momento pagando il suo costo di camuffare.*)

Quando il Famiglio del Foro viene girato a faccia in su, fai tornare un altro permanente bersaglio che controlli in mano al suo proprietario e metti un segnalino +1/+1 sul Famiglio del Foro.

- Se il bersaglio dell'ultima abilità del Famiglio del Foro è illegale quando l'abilità tenta di risolversi, non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non metterai un segnalino +1/+1 sul Famiglio del Foro.
- 

Fanciulla del Massacro, Celebre Assassina  
{2}{B}{B}  
Creatura Leggendaria — Assassino Umano  
4/4

Minacciare

Le creature che controlli hanno avvizzire. (*Infliggono danno alle creature sotto forma di segnalini -1/-1.*)

Ogniqualevolta una creatura controllata da un avversario muore, se la sua costituzione era inferiore a 1, pesca una carta.

- Avvizzire si applica a qualsiasi danno inflitto alle creature dalle creature che controlli. Ciò include il danno da combattimento così come tutto ciò che fa sì che le creature che controlli infliggano danno non da combattimento, come l'abilità innescata riflessiva dell'Inceneritore di Colpevoli o l'effetto di In Pugno alla Giustizia.
  - Usa la costituzione della creatura quando ha lasciato il campo di battaglia per determinare se l'abilità della Fanciulla del Massacro si innescherà oppure no.
- 

Fantasma Sentinella del Mercato  
{1}{W}  
Creatura — Detective Spirito  
2/2

Ogniqualevolta un'altra creatura con forza pari o inferiore a 2 entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, il Fantasma Sentinella del Mercato ha volare fino alla fine del turno.

- L'abilità del Fantasma Sentinella del Mercato verifica la forza di una creatura solo nel momento in cui entra nel campo di battaglia. Se entra con dei segnalini, questi vengono inclusi. Se la forza di quella creatura è pari o inferiore a 2 quando entra nel campo di battaglia, ma diventa superiore a 2 dopo che l'abilità si è innescata, il Fantasma Sentinella del Mercato ha comunque volare fino alla fine del turno.
-

Fendente dall'Ombra

{X} {B}

Istantaneo

Questa magia non può essere neutralizzata. (*Neppure dall'abilità egida.*)

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

- Se bersagli una creatura con egida, puoi comunque pagare il costo di egida, ma il Fendente dall'Ombra non verrà neutralizzato anche se non lo fai.
- 

Fenice dei Lampioni

{1} {R} {R}

Creatura — Fenice

3/3

Volare

Quando la Fenice dei Lampioni muore, puoi esiliarla e raccogliere prove 4. Se lo fai, rimetti la Fenice dei Lampioni sul campo di battaglia TAPPata. (*Per raccogliere prove 4, esilia carte con valore di mana totale pari o superiore a 4 dal tuo cimitero.*)

- Non puoi esiliare la Fenice dei Lampioni dal tuo cimitero per pagare il costo di raccogliere prove della sua abilità innescata.
- 

Fiutatore Magnetico

{5}

Creatura Artefatto — Costrutto

4/4

Quando il Fiutatore Magnetico entra nel campo di battaglia, rimetti sul campo di battaglia una carta Equipaggiamento bersaglio dal tuo cimitero assegnata al Fiutatore Magnetico.

Ogniquale volta sacrifichi un artefatto, metti un segnalino +1/+1 sul Fiutatore Magnetico.

- Puoi bersagliare una carta Equipaggiamento che non può essere assegnata legalmente al Fiutatore Magnetico con la sua prima abilità. Se lo fai, entrerà nel campo di battaglia non assegnata.
-

Folletta Acchiappacriminali

{2}{U}

Creatura — Detective Spiritello

2/2

Come costo addizionale per lanciare questa magia, puoi raccogliere prove 6. (*Esilia carte con valore di mana totale pari o superiore a 6 dal tuo cimitero.*)

Volare

Quando la Folletta Acchiappacriminali entra nel campo di battaglia, TAPpa una creatura bersaglio. Se sono state raccolte prove, metti un segnalino stordimento su di essa. (*Se un permanente con un segnalino stordimento sta per essere STAPPato, rimuovi invece un segnalino stordimento da esso.*)

- Puoi bersagliare una creatura che è già TAPPata con l'ultima abilità della Folletta Acchiappacriminali. Se la creatura bersaglio è già TAPPata mentre l'abilità si risolve e sono state raccolte prove, metterai comunque un segnalino stordimento su di essa.

---

Furfante Incastrato

{4}{R}

Creatura — Guerriero Viashino

5/4

Quando il Furfante Incastrato entra nel campo di battaglia, puoi sacrificare un artefatto. Quando lo fai, il Furfante Incastrato infligge 3 danni a un qualsiasi bersaglio.

- Non scegli un bersaglio per l'abilità del Furfante Incastrato quando si innesca. Invece, una seconda abilità "riflessiva" si innesca quando sacrifichi un artefatto 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.

---

Furia di Anzrag

{3}{R}{R}

Stregoneria

Distruggi tutti gli artefatti che non controlli, poi esilia le prime X carte del tuo grimorio, dove X è il numero di artefatti che sono stati messi nei cimiteri dal campo di battaglia in questo turno. Puoi mettere una carta creatura esiliata in questo modo sul campo di battaglia. Ha rapidità. Riprendila in mano all'inizio della prossima sottofase finale.

- La Furia di Anzrag conta il numero di artefatti che sono stati messi nei cimiteri dal campo di battaglia in questo turno per qualsiasi motivo, non solo perché sono stati distrutti dalla Furia di Anzrag. Ciò include qualsiasi pedina artefatto che sia stata messa nei cimiteri dal campo di battaglia in questo turno, come ad esempio le pedine Indizio, Cibo e Tesoro.
-

### Galleria di Fuga

Terra

{T}, Sacrifica la Galleria di Fuga: Passa in rassegna il tuo grimorio per una carta terra base, mettila sul campo di battaglia TAPpata, poi rimescola.

{T}, Sacrifica la Galleria di Fuga: Una creatura bersaglio con forza pari o inferiore a 2 non può essere bloccata in questo turno.

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

### Germogliante in Fiore

{1}{G}

Creatura — Elementale Pianta

0/0

Il Germogliante in Fiore prende +1/+1 per ogni Foresta che controlli.

Camuffare {4}{G}

Quando il Germogliante in Fiore viene girato a faccia in su, passa in rassegna il tuo grimorio per trovare fino a due carte Foresta e rivelale. Mettine una sul campo di battaglia TAPpata e aggiungi l'altra alla tua mano, poi rimescola.

- Se trovi solo una carta Foresta con l'ultima abilità del Germogliante in Fiore, la metterai sul campo di battaglia TAPpata. Non avrai la possibilità di aggiungerla alla tua mano.
- 

### Giocoliere Marchiarune

{B}{R}

Creatura — Sciamano Umano

2/2

Quando il Giocoliere Marchiarune entra nel campo di battaglia, sospetta fino a una creatura bersaglio che controlli. *(Una creatura sospettata ha minacciare e non può bloccare.)*

{3}{B}{R}, Sacrifica una creatura sospettata: Una creatura bersaglio prende -5/-5 fino alla fine del turno.

- Se il Giocoliere Marchiarune è sospettato, puoi sacrificarlo per pagare il costo della sua ultima abilità.
-

Giovani Ficcanaso

{3} {R} {W}

Creatura — Detective Umano

4/5

Rapidità

Ogniqualevolta attacchi con tre o più creature, indaga.

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

- È irrilevante cosa accada alle creature in risposta. Se hai attaccato con almeno tre creature, indagherai quando l'abilità innescata dei Giovani Ficcanaso si risolve.
- 

Giustizia Ferina

{3} {G}

Stregoneria

Come costo addizionale per lanciare questa magia, puoi raccogliere prove 6. Questa magia costa {2} in meno per essere lanciata se hai raccolto prove. *(Per raccogliere prove 6, esilia carte con valore di mana totale pari o superiore a 6 dal tuo cimitero.)*

Una creatura bersaglio che controlli prende +2/+0 fino alla fine del turno. Infligge danno pari alla sua forza a una creatura bersaglio che non controlli.

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

Globo della Verità

{4} {B}

Artefatto

Quando il Globo della Verità entra nel campo di battaglia, guarda le prime quattro carte del tuo grimorio. Aggiungine due alla tua mano e metti le altre nel tuo cimitero. Perdi 2 punti vita.

{2}, {T}, Raccogli prove 3: Ogni avversario perde 3 punti vita a meno che quel giocatore non scarti una carta o sacrifichi una creatura. *(Per raccogliere prove 3, esilia carte con valore di mana totale pari o superiore a 3 dal tuo cimitero.)*

- Mentre si risolve l'ultima abilità del Globo della Verità, il tuo avversario sceglie una carta da scartare senza rivelarla, sceglie una creatura da sacrificare o sceglie di non compiere alcuna di queste azioni. Poi quel giocatore scarta quella carta, sacrifica quella creatura o perde 3 punti vita. Il tuo avversario può sempre scegliere di perdere 3 punti vita, anche se ha carte da scartare o creature da sacrificare.
- In una partita multiplayer, ogni avversario in ordine di turno compie la propria scelta una sola volta, poi tutte le azioni avvengono contemporaneamente. Quando compie la propria scelta, ogni avversario conoscerà quelle degli avversari precedenti, ma le carte scelte per essere scartate in questo modo non saranno rivelate finché non verranno scartate.
- In una partita Two-Headed Giant, l'ultima abilità del Globo della Verità impone a entrambi gli avversari di sacrificare una creatura, scartare una carta o perdere 3 punti vita.

---

Guardacancelli Intransigente

{1}{W}

Creatura — Chierico Elefante

3/2

Camuffare {1}{W} *(Puoi lanciare questa carta a faccia in giù come una creatura 2/2 con egida {2} pagando {3}).*

*Girala a faccia in su in qualsiasi momento pagando il suo costo di camuffare.)*

Quando il Guardacancelli Intransigente viene girato a faccia in su, esilia un altro permanente non terra bersaglio. Se era sotto il tuo controllo, rimettilo sul campo di battaglia TAPPato. Altrimenti, il suo controllore crea una pedina creatura Detective 2/2 bianca e blu.

- Se controllavi il permanente bersaglio in precedenza nel turno ma non nel momento in cui l'ultima abilità del Guardacancelli Intransigente si risolve, non lo rimetterai sul campo di battaglia TAPPato. Il giocatore che controllava quel permanente nel momento in cui è stato esiliato creerà un Detective.
- Se il controllore dell'ultima abilità del Guardacancelli Intransigente controllava il permanente bersaglio nel momento in cui l'abilità ha iniziato a risolversi, il permanente sarà rimesso sul campo di battaglia TAPPato sotto il controllo di quel giocatore, indipendentemente da chi è il proprietario.

---

Guardia Antisommossa

{3}{G}{W}

Creatura — Soldato Centauro

4/4

Mentre la Guardia Antisommossa entra nel campo di battaglia o viene girata a faccia in su, metti X segnalini +1/+1 su di essa, dove X è il numero di altre creature che controlli.

Camuffare {3}{G/W}{G/W} *(Puoi lanciare questa carta a faccia in giù come una creatura 2/2 con egida {2} pagando {3}). Girala a faccia in su in qualsiasi momento pagando il suo costo di camuffare.)*

- Se la Guardia Antisommossa entra nel campo di battaglia contemporaneamente a una o più creature, quelle creature non verranno conteggiate ai fini della prima abilità della Guardia Antisommossa.

---

Guardiano del Quartiere

{1}{W}

Creatura — Unicorno

2/2

Ogniqualvolta un'altra creatura con forza pari o inferiore a 2 entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, una creatura bersaglio che controlli prende +1/+1 fino alla fine del turno.

- L'abilità del Guardiano del Quartiere verifica la forza di una creatura solo nel momento in cui entra nel campo di battaglia. Se entra con dei segnalini, questi vengono inclusi. Se la forza di quella creatura è pari o

inferiore a 2 quando entra nel campo di battaglia, ma diventa superiore a 2 dopo che l'abilità si è innescata, la creatura bersaglio prende comunque +1/+1 fino alla fine del turno.

---

#### Incenerire il Testimone

{X} {R}

Stregoneria

Incenerire il Testimone infligge danni pari al doppio di X a una creatura bersaglio. Se è stato inflitto danno in eccesso a quella creatura in questo modo, indaga. *(Crea una pedina Indizio. È un artefatto con "{2}, Sacrifica questo artefatto: Pesca una carta".)*

- A una creatura viene inflitto danno in eccesso se una o più fonti le hanno inflitto un numero di danni superiore all'ammontare minimo richiesto per essere considerato danno letale. Nella maggior parte dei casi, ciò equivale a un danno superiore alla sua costituzione, ma considera il danno che le è già stato inflitto in questo turno.
  - Anche 1 solo danno inflitto a una creatura da una fonte con tocco letale viene considerato danno letale. Se Incenerire il Testimone ha tocco letale (magari a causa dell'effetto di Judith, Maestra di Massacri), un qualsiasi ammontare di danni maggiore di 1 causerà danni in eccesso, anche se l'ammontare totale di danni inflitti a quella creatura in questo turno è inferiore alla costituzione della creatura.
- 

#### Inceneritore di Colpevoli

{4} {R} {R}

Creatura — Drago

6/6

Volare, travolgere

Ogniqualevolta l'Inceneritore di Colpevoli infligge danno da combattimento a un giocatore, puoi raccogliere prove X. Quando lo fai, l'Inceneritore di Colpevoli infligge X danni a ogni creatura e a ogni planeswalker controllati da quel giocatore. *(Per raccogliere prove X, esilia carte con valore di mana totale pari o superiore a X dal tuo cimitero.)*

- Puoi raccogliere prove 0, ma saresti un detective scansafatiche senza succulenti colpevoli. Ad ogni modo, se scegli di farlo, le abilità che si innescano "ogniqualevolta raccogli prove", come quelle del Supervisore della Sorveglianza e dell'Analista d'Indizi, si innescheranno comunque.
- 

#### Indebolimento dell'Anima

{3} {B}

Incantesimo

Lampo

Quando l'Indebolimento dell'Anima entra nel campo di battaglia, una creatura bersaglio prende -4/-4 fino alla fine del turno.

Ogniqualevolta una o più carte creatura lasciano il tuo cimitero, ogni avversario perde 1 punto vita e tu guadagni 1 punto vita.

- Se più carte creatura lasciano il tuo cimitero contemporaneamente, l'ultima abilità dell'Indebolimento dell'Anima si innescherà una sola volta.
- 

#### Indiziato

{3} {R}

Creatura — Farabutto Umano

2/2

Quando l'Indiziato entra nel campo di battaglia, sospettalo. Crea una pedina creatura Detective 2/2 bianca e blu. *(Una creatura sospettata ha minacciare e non può bloccare.)*

- Se l'Indiziato non è più sul campo di battaglia quando la sua abilità innescata si risolve, creerai comunque una pedina Detective.
- 

#### Insabbiamento Fatale

{3} {B} {B}

Stregoneria

Come costo addizionale per lanciare questa magia, puoi raccogliere prove 6.

Distruggi tutte le creature. Se sono state raccolte prove, esilia una carta dal cimitero di un avversario. Poi passa in rassegna il cimitero, la mano e il grimorio del suo proprietario per un qualsiasi numero di carte con quel nome ed esiliare. Quel giocatore rimescola, poi pesca una carta per ogni carta esiliata dalla propria mano in questo modo.

- A differenza di molti altri effetti di questo tipo, l'Insabbiamento Fatale consente al suo controllore di esiliare una terra base.
- 

#### Interrogatorio Invadente

{W} {U}

Istantaneo

Questa magia costa {W} {U} in più per essere lanciata per ogni bersaglio oltre il primo.

Scegli un qualsiasi numero di giocatori bersaglio. Indaga X volte, dove X è il numero totale di creature controllate da quei giocatori.

- Se un giocatore bersaglio non è più un bersaglio legale nel momento in cui l'Interrogatorio Invadente si risolve, le sue creature non verranno considerate per determinare quante pedine crei.
- Nel momento in cui lo lanci, scegli tu quanti e quali bersagli ha l'Interrogatorio Invadente. Non puoi scegliere lo stesso bersaglio più di una volta. È legale lanciare l'Interrogatorio Invadente senza alcun bersaglio, anche se questa particolare opzione dovrebbe essere ponderata accuratamente.
- Il valore di mana dell'Interrogatorio Invadente non cambia, indipendentemente dal numero dei suoi bersagli.

- Se questa magia viene copiata e l'effetto che copia la magia permette a un giocatore di scegliere nuovi bersagli per la copia, il numero di bersagli non può essere cambiato. Il giocatore può cambiare un qualsiasi numero di bersagli, anche tutti o nessuno di essi. Se il giocatore non può scegliere un nuovo bersaglio legale al posto di un bersaglio, quest'ultimo non potrà essere cambiato (anche se l'attuale bersaglio è illegale).
- Se una magia o abilità ti permette di lanciare l'Interrogatorio Invadente senza pagare il suo costo di mana, devi comunque pagare il costo addizionale per gli eventuali bersagli oltre il primo.

#### Intoppo Inaspettato

{2}{U}{U}

Istantaneo

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

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

#### Invadere la Mente

{3}{U}{U}

Istantaneo

Rivela le prime cinque carte del tuo grimorio e separale in due pile. Un avversario sceglie una pila. Aggiungila alla tua mano quella pila e metti l'altra nel tuo cimitero. Crea una pedina creatura artefatto Tottero 0/0 incolore con volare, poi metti un segnalino +1/+1 su di essa per ogni carta messa nel tuo cimitero in questo modo.

- Decidi quale avversario sceglie la pila mentre Invadere la Mente si risolve.
- Puoi scegliere di mettere tutte le carte in una pila e lasciare l'altra pila vuota. Se lo fai, l'avversario sceglie se aggiungere le carte rivelate alla tua mano o metterle nel tuo cimitero.

#### Ispettrice di Vitu-Ghazi

{1}{G}

Creatura — Detective Elfo

1/3

Come costo addizionale per lanciare questa magia, puoi raccogliere prove 6. (*Esilia carte con valore di mana totale pari o superiore a 6 dal tuo cimitero.*)

Raggiungere

Quando l'Ispettrice di Vitu-Ghazi entra nel campo di battaglia, se hai raccolto prove, metti un segnalino +1/+1 su una creatura bersaglio e guadagni 2 punti vita.

- Se la creatura bersaglio è illegale mentre l'abilità innescata dell'Ispettrice di Vitu-Ghazi tenta di risolversi, l'abilità non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non guadagnerai punti vita.

---

Judith, Maestra di Massacri

{3}{B}{R}

Creatura Leggendaria — Sciamano Umano

3/4

Ogniqualevolta lanci una magia istantaneo o stregoneria, scegli uno —

- Quella magia ha tocco letale e legame vitale.
- Crea una pedina creatura Imp 2/2 rossa con “Quando questa creatura muore, infligge 2 danni a ogni avversario”.

- L’abilità innescata di Judith, Maestra di Massacri si risolve prima della magia che l’ha fatta innescare. L’abilità si risolverà anche se quella magia viene neutralizzata.
- Una magia istantaneo o stregoneria con tocco letale deve effettivamente infliggere danno a una creatura perché questa venga distrutta. Se la magia fa sì che un altro oggetto infligga il danno (ad esempio, In Pugno alla Giustizia), la magia stessa non infligge alcun danno e la sua istanza di tocco letale non si applica. Se infligge 0 danni, non infligge danno.
- Analogamente, una magia istantaneo o stregoneria con legame vitale deve effettivamente infliggere danno affinché il suo controllore guadagni punti vita. Se la magia fa sì che un altro oggetto infligga il danno, il suo controllore non guadagnerà punti vita quando viene inflitto quel danno.

---

Kaya, Giustizia degli Spiriti

{2}{W}{B}

Planeswalker Leggendaria — Kaya

3

Ogniqualevolta una o più creature che controlli e/o carte creatura nel tuo cimitero vengono messe in esilio, puoi scegliere una carta creatura tra esse. Fino alla fine del turno, una pedina bersaglio che controlli diventa una copia di essa, tranne che ha volare.

+2: Sorveglia 2, poi esilia una carta da un cimitero.

+1: Crea una pedina creatura Spirito 1/1 bianca e nera con volare.

-2: Esilia una creatura bersaglio che controlli. Per ogni altro giocatore, esilia fino a una creatura bersaglio controllata da quel giocatore.

- La pedina bersaglio copia i valori stampati della carta in esilio, con l’eccezione indicata. È irrilevante se quella carta era una copia di qualcos’altro quando era sul campo di battaglia.
  - Se una carta creatura che era stata esiliata non è più in esilio quando la prima abilità di Kaya, Giustizia degli Spiriti si risolve (magari per via del Richiamo dall’Eternità o un effetto simile), non puoi scegliere quella carta creatura con quell’abilità.
  - Scegli tutti i bersagli per l’ultima abilità di Kaya, Giustizia degli Spiriti.
-

Kellan, Prodigio Indagatore  
{2}{G}{U}  
Creatura Leggendaria — Detective Spiritello Umano  
3/4  
Volare, cautela  
Ogniqualevolta Kellan, Prodigio Indagatore attacca,  
distruggi fino a un artefatto bersaglio. Se controllavi quel  
permanente, pesca una carta.  
//ADV//  
Seguire il Sospettato  
{G}{U}  
Stregoneria — Avventura  
Indaga. Puoi giocare una terra addizionale in questo  
turno. *(Poi esilia questa carta. Puoi lanciare la creatura  
in seguito dall'esilio.)*

- Se l'artefatto che bersagli con l'abilità innescata di Kellan, Prodigio Indagatore non viene distrutto (magari perché è indistruttibile), pescherai comunque una carta fintanto che controlli quell'artefatto.
- L'effetto di Seguire il Sospettato che ti permette di giocare una terra addizionale è cumulativo con effetti simili. Ad esempio, in un turno in cui lanci due Seguire il Sospettato, potrai giocare tre terre.

---

Krenko, Barone di Via Latta  
{2}{R}  
Creatura Leggendaria — Goblin  
3/3  
Rapidità  
{T}, Sacrifica un artefatto: Metti un segnalino +1/+1 su  
ogni Goblin che controlli.  
Ogniqualevolta un artefatto viene messo in un cimitero  
dal campo di battaglia, puoi pagare {R}. Se lo fai, crea  
una pedina creatura Goblin 1/1 rossa. Ha rapidità fino  
alla fine del turno.

- Se Krenko, Barone di Via Latta muore nello stesso momento in cui uno o più artefatti vengono messi in un cimitero dal campo di battaglia, la sua ultima abilità si innescherà comunque per ognuno di quegli artefatti.

---

Kylox, Inventore Visionario  
{5}{U}{R}  
Creatura Leggendaria — Artefice Viashino  
4/4  
Minacciare, egida {2}, rapidità  
Ogniqualevolta Kylox, Inventore Visionario attacca,  
sacrifica un qualsiasi numero di altre creature, poi esilia  
le prime X carte del tuo grimorio, dove X è la loro forza  
totale. Puoi lanciare un qualsiasi numero di magie  
istantaneo e/o stregoneria scelte tra le carte esiliate senza  
pagare il loro costo di mana.

- Usa la forza delle creature sacrificate quando hanno lasciato il campo di battaglia per determinare il valore di X.

- Scegli quali eventuali magie lanciare mentre si risolve l'ultima abilità di Kylox, Inventore Visionario. Se scegli di lanciare magie, lo fai come parte della risoluzione di quella abilità. Non puoi aspettare di lanciarle più tardi nel turno. Le restrizioni temporali basate sui tipi di carta vengono ignorate.
- Se lanci una magia “senza pagare il suo costo di mana”, non puoi scegliere di lanciarla per alcun costo alternativo. Puoi comunque pagare i costi addizionali, come i costi di potenziamento. Se la carta ha dei costi addizionali obbligatori, devono essere pagati per lanciare la magia.
- Se la magia che lanci ha {X} nel costo di mana, devi scegliere 0 come valore di X quando la lanci senza pagare il suo costo di mana.

Laceravene  
 {3} {B} {B} {B}  
 Creatura — Assassino Vampiro  
 6/5  
 Volare  
 Egida—Sacrifica una creatura.  
 Ogniqualvolta una creatura muore, un avversario bersaglio perde 2 punti vita e tu guadagni 2 punti vita.

- Se il Laceravene muore contemporaneamente a una o più altre creature, la sua ultima abilità si innesca per ciascuna di quelle creature.

Lammasu dell'Assoluzione  
 {4} {W}  
 Creatura — Lammasu  
 4/3  
 Volare  
 Quando il Lammasu dell'Assoluzione entra nel campo di battaglia, tutte le creature sospettate non sono più sospettate.  
 Quando il Lammasu dell'Assoluzione muore, guadagni 3 punti vita e sospetti fino a una creatura bersaglio controllata da un avversario. *(Una creatura sospettata ha minacciare e non può bloccare.)*

- Non devi necessariamente scegliere un bersaglio per l'ultima abilità del Lammasu dell'Assoluzione. Tuttavia, se lo fai e quel permanente è un bersaglio illegale nel momento in cui l'abilità tenta di risolversi, l'abilità non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non guadagnerai punti vita.

Lazav, Indossavolti  
 {U} {B}  
 Creatura Legendaria — Detective Polimorfo  
 2/3  
 Ogniqualvolta Lazav, Indossavolti attacca, esilia una carta bersaglio da un cimitero, poi indaga. *(Crea una pedina Indizio. È un artefatto con “{2}, Sacrifica questo artefatto: Pesca una carta”.)*  
 Ogniqualvolta sacrifichi un Indizio, puoi far diventare Lazav una copia di una carta creatura esiliata con esso fino alla fine del turno.

- Se il bersaglio della prima abilità di Lazav, Indossavolti è illegale mentre l'abilità tenta di risolversi, l'abilità non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non indagherai.

---

L'Elfo che Sussurra alle Siepi  
{G}  
Creatura — Detective Druido Elfo  
0/3

Puoi scegliere di non STAPpare L'Elfo che Sussurra alle Siepi durante il tuo STAP.

{3}{G}, {T}, Raccogli prove 4: Una terra bersaglio che controlli diventa una creatura Cinghiale Pianta 5/5 verde con rapidità fintanto che L'Elfo che Sussurra alle Siepi rimane TAPPato. È ancora una terra. Attiva solo come una stregoneria. *(Per raccogliere prove 4, esilia carte con valore di mana totale pari o superiore a 4 dal tuo cimitero.)*

- Se L'Elfo che Sussurra alle Siepi lascia il campo di battaglia prima che la sua abilità attivata si sia risolta, la terra bersaglio non diventerà una creatura.

---

Leyline del Patto delle Gilde  
{G/W}{G/U}{G/B}{G/R}  
Incantesimo

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

Ogni permanente non terra che controlli è di tutti i colori.

Le terre che controlli hanno tutti i tipi di terra base in aggiunta ai loro altri tipi.

- 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.
- Ogni terra che controlli avrà i tipi di terra Pianura, Isola, Palude, Montagna e Foresta. Avrà inoltre l'abilità di mana di ciascun tipo di terra base (ad esempio, le Foreste hanno “{T}: Aggiungi {G}”). Manterrà inoltre i suoi altri sottotipi e abilità.
- Aggiungere un tipo di terra base a una terra non cambia il suo nome o il fatto che sia una terra base o leggendaria.

---

Lungo Addio  
{1}{B}  
Istantaneo  
Questa magia non può essere neutralizzata. *(Neppure dall'abilità egida.)*  
Distruggi una creatura o un planeswalker bersaglio con valore di mana pari o inferiore a 3.

- Se bersagli una creatura o un planeswalker con egida, puoi comunque pagare il costo di egida, ma il Lungo Addio non verrà neutralizzato anche se non lo fai.

---

#### Mascherata Illecita

{3} {B}

Incantesimo

Lampo

Quando la Mascherata Illecita entra nel campo di battaglia, metti un segnalino impostore su ogni creatura che controlli.

Ogniquale una creatura che controlli con un segnalino impostore muore, esilia. Rimetti sul campo di battaglia fino a un'altra carta creatura bersaglio dal tuo cimitero.

- L'ultima abilità della Mascherata Illecita influenza tutte le creature che controlli con segnalini impostore, non solo quelle su cui sono stati messi segnalini impostore con la seconda abilità della Mascherata Illecita.

---

#### Mastino Feroce Ringhiante

{B}

Creatura — Canide

1/1

Minacciare

Ogniquale un'altra creatura con forza pari o inferiore a 2 entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, sorveglia 1. (*Guarda la prima carta del tuo grimorio.*

*Puoi metterla nel tuo cimitero.*)

- L'abilità del Mastino Feroce Ringhiante verifica la forza di una creatura solo nel momento in cui entra nel campo di battaglia. Se entra con dei segnalini, questi vengono inclusi. Se la forza di quella creatura è pari o inferiore a 2 quando entra nel campo di battaglia, ma diventa superiore a 2 dopo che l'abilità si innesca, sorvegliarai 1.

---

#### Melma del Reato

{2} {G}

Stregoneria

Crea una pedina creatura Melma 0/0 verde con travolgere. Metti X segnalini +1/+1 su di essa, dove X è due più il numero totale di carte che possiedi in esilio e nel tuo cimitero che sono Melme o si chiamano Melma del Reato.

Un mazzo può avere un qualsiasi numero di carte chiamate Melma del Reato.

- La Melma del Reato viene messa nel tuo cimitero solo dopo che ha finito di risolversi, quindi non considera se stessa per il suo stesso effetto.
- Se possiedi carte a faccia in giù in esilio, non vengono considerate per il valore di X, anche se ti è permesso guardarle e sai che sono carte Melma o carte che si chiamano Melma del Reato.

- L'ultima abilità della Melma del Reato ti permette di ignorare la regola delle "quattro copie". Non ti permette di ignorare la regola sulla legalità nel formato. Ad esempio, durante un evento Limited di *Delitti al Maniero Karlov*, non puoi aggiungere altre carte Melma del Reato dalla tua collezione personale.
  - L'ultima abilità della Melma del Reato ti permette anche di ignorare la regola della "singola copia" (singleton) in formati come Commander.
- 

#### Messaggera Furtiva

{2} {U}

Creatura — Consigliere Tritone

3/2

La Messaggera Furtiva non può essere bloccata se hai sacrificato un artefatto in questo turno.

Ogniqualevolta la Messaggera Furtiva attacca, pesca una carta, poi scarta una carta.

- Sacrificare un artefatto dopo che la Messaggera Furtiva è stata bloccata non la farà diventare non bloccata.
- 

#### Mortipede del Mortificio

{3} {B}

Creatura — Insetto

3/4

Ogniqualevolta una o più carte creatura lasciano il tuo cimitero, il Mortipede del Mortificio prende +1/+0 e ha minacciare e legame vitale fino alla fine del turno.

- Se più carte creatura lasciano il tuo cimitero contemporaneamente, l'abilità del Mortipede del Mortificio si innescherà una sola volta.
- 

#### Mutazione Ripugnante

{X} {G} {U}

Istantaneo

Metti X segnalini +1/+1 su una creatura bersaglio che controlli. Poi neutralizza fino a una magia bersaglio a meno che il suo controllore non paghi mana pari alla forza maggiore tra le creature che controlli.

- Se non controlli creature mentre la Mutazione Ripugnante si risolve, l'ammontare di mana che deve pagare il controllore della magia bersaglio per impedire che la sua magia venga neutralizzata è pari a 0. Quel giocatore può scegliere di non pagare 0 mana; se lo fa, la magia verrà neutralizzata.
-

Necropsia Improrogabile

{2}{B}{G}

Istantaneo

Come costo addizionale per lanciare questa magia, raccogli prove X, dove X è il valore di mana totale dei permanenti bersagliati da questa magia.

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

- Il valore di X viene vincolato dopo aver scelto i bersagli ma prima di aver pagato i costi per la Necropsia Improrogabile. Nel caso estremamente insolito in cui il valore di mana di uno o più bersagli cambi mentre paghi i costi, il costo per lanciare la Necropsia Improrogabile, incluso il costo addizionale, rimane quello che avevi determinato in precedenza.

---

Niv-Mizzet, Patto delle Gilde

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

Creatura Leggendaria — Avatar Drago

6/6

Volare, anti-malocchio dal multicolore

Ogniqualevolta Niv-Mizzet, Patto delle Gilde infligge danno da combattimento a un giocatore, infligge X danni a un qualsiasi bersaglio, un giocatore bersaglio pesca X carte e tu guadagni X punti vita, dove X è il numero delle diverse coppie di colori tra i permanenti che controlli che sono esattamente di due colori.

- Una “coppia di colori” è costituita esattamente da due colori. In Magic esistono dieci coppie di colori: bianco-blu, bianco-nero, blu-nero, blu-rosso, nero-rosso, nero-verde, rosso-verde, rosso-bianco, bianco-verde e verde-blu.
- Il valore di X viene verificato solo una volta, mentre si risolve l’abilità innescata di Niv-Mizzet, Patto delle Gilde.

---

Novellina Minuziosa

{1}{G}

Creatura — Detective Umano

2/2

Cautela

Ogniqualevolta una creatura entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, se la sua forza è superiore alla forza della Novellina Minuziosa o la sua costituzione è superiore alla costituzione della Novellina Minuziosa, metti un segnalino +1/+1 sulla Novellina Minuziosa e indaga. *(Crea una pedina Indizio. È un artefatto con “{2}, Sacrifica questo artefatto: Pesca una carta”.)*

- Quando una creatura entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, confrontane la forza e la costituzione con la forza e la costituzione della Novellina Minuziosa. Se nessun valore della nuova creatura è maggiore, l’abilità innescata della Novellina Minuziosa non si innesca.

- Se l'abilità innescata della Novellina Minuziosa si innesca, il confronto dei valori verrà effettuato nuovamente quando l'abilità tenta di risolversi. Se nessun valore della nuova creatura è maggiore, l'abilità non avrà effetto. Se la creatura che è entrata nel campo di battaglia lo lascia prima che l'abilità tenti di risolversi, considera la forza e la costituzione che aveva quando ha lasciato il campo di battaglia per il confronto.
- Se una creatura entra nel campo di battaglia con dei segnalini +1/+1, considera quei segnalini nel momento in cui si determina se si innesca l'abilità innescata della Novellina Minuziosa. Ad esempio, una creatura 1/1 che entra nel campo di battaglia con due segnalini +1/+1 farà innescare l'abilità della Novellina Minuziosa 2/2.
- Se più creature entrano nel campo di battaglia contemporaneamente, l'abilità innescata della Novellina Minuziosa potrebbe innescarsi più volte, ma il confronto dei valori verrà effettuato ogni volta che una di quelle abilità tenta di risolversi. Ad esempio, se controlli una Novellina Minuziosa 2/2 e due creature 3/3 entrano nel campo di battaglia, l'abilità innescata della Novellina Minuziosa si innescherà due volte. La prima abilità si risolverà, metterai un segnalino +1/+1 sulla Novellina Minuziosa e indagherai. Quando la seconda abilità tenterà di risolversi, né la forza né la costituzione della nuova creatura saranno maggiori di quelle della Novellina Minuziosa, quindi l'abilità non avrà effetto.
- Quando confronti i valori mentre si risolve l'abilità della Novellina Minuziosa, è possibile che il valore più alto cambi da forza a costituzione o viceversa. Se questo accade, l'abilità si risolverà comunque, metterai un segnalino +1/+1 sulla Novellina Minuziosa e indagherai. Ad esempio, se controlli una Novellina Minuziosa 2/2 e una creatura 1/3 entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, la sua costituzione è maggiore, perciò si innescherà l'abilità innescata della Novellina Minuziosa. In risposta, la creatura 1/3 prende +2/-2. Quando l'abilità della Novellina Minuziosa tenta di risolversi, la forza dell'altra creatura è maggiore, perciò metterai un segnalino +1/+1 sulla Novellina Minuziosa e indagherai.

Onere della Prova

{1}{U}

Incantesimo — Aura

Lampo

Incanta creatura

La creatura incantata prende +2/+2 fintanto che è un

Detective che controlli. Altrimenti, ha forza e

costituzione base 1/1 e non può bloccare i Detective.

- Dopo che un Detective è stato bloccato, assegnare l'Onere della Prova a una creatura che lo blocca non lo farà diventare non bloccato.

Passante Innocente

{1}{R}

Creatura — Cittadino Goblin

2/1

Ogniqualvolta al Passante Innocente vengono inflitti 3 o

più danni, indaga. *(Crea una pedina Indizio. È un*

*artefatto con "{2}, Sacrifica questo artefatto: Pesca una carta".)*

- L'abilità del Passante Innocente si innesca solo se gli sono stati inflitti 3 o più danni tutti in una volta. Non si innesca se i 3 o più danni vengono inflitti in momenti diversi.

Perdigiorno Presuntuoso

{2}{G}

Creatura — Cittadino Umano

4/2

Il Perdigiorno Presuntuoso ha anti-malocchio fintanto che è il tuo turno.

Il Perdigiorno Presuntuoso non può essere bloccato dalle creature che non hanno un nome.

- Le creature a faccia in giù non hanno un nome a meno che un effetto non stabilisca diversamente.
  - Dopo che il Perdigiorno Presuntuoso è stato bloccato da una creatura, girare quella creatura a faccia in giù o far sì che perda il suo nome non la farà smettere di bloccare il Perdigiorno Presuntuoso.
- 

Pettegola di Via Latta

{2}{R}{G}

Creatura — Consigliere Viashino

4/4

Cautela

{T}: Aggiungi {R}{G}. Spendi questo mana solo per lanciare magie a faccia in giù o per girare creature a faccia in su.

- Il mana prodotto dalla Pettegola di Via Latta non può essere usato per lanciare una magia che ti dice di celare o manifestare carte.
- 

Prediletto del Clade del Carapace

{10}{G}

Creatura Leggendaria — Tartaruga Alce Coccodrillo

2/15

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

Difensore

{2}{U}{U}: Fino alla fine del turno, una creatura bersaglio che controlli prende +1/+0, ha “Ogniqualvolta questa creatura infligge danno da combattimento a un giocatore, pesca carte pari alla sua costituzione” e può attaccare come se non avesse difensore.

- Il primo passo del lancio di una magia consiste nel metterla in pila. Se questo fa cambiare la costituzione totale delle creature che controlli (magari perché controlli una creatura la cui costituzione è determinata dal numero di carte nella tua mano), verrà usata la nuova costituzione per determinare la riduzione di costo.
- Una volta che hai determinato il costo per lanciare il Prediletto del Clade del Carapace, puoi attivare delle abilità di mana per pagare quel costo. Se la costituzione totale delle creature che controlli cambia mentre attivi delle abilità di mana, il costo per lanciare il Prediletto del Clade del Carapace rimane quello che avevi determinato in precedenza.
- Il valore di mana del Prediletto del Clade del Carapace non cambia, indipendentemente dalla costituzione totale delle creature che controlli.

- L'abilità di riduzione di costo del Prediletto del Clade del Carapace non può ridurre il costo totale per lanciare la magia al di sotto di {G}.
- Una volta che hai dichiarato il lancio di una magia, nessun giocatore può compiere azioni finché la magia non è stata pagata. In particolare, gli avversari non possono tentare di ridurre la costituzione totale delle creature che controlli.
- Se il bersaglio dell'ultima abilità del Prediletto del Clade del Carapace infligge danno da combattimento a un giocatore, ma lascia il campo di battaglia prima che l'abilità innescata fornita si sia risolta, considera la costituzione che aveva quando ha lasciato il campo di battaglia per determinare quante carte pescare.

#### Raccoglitore di Campioni

{2}{G}

Creatura — Detective Troll

2/3

Ogniqualvolta il Raccoglitore di Campioni attacca, puoi raccogliere prove 3. Quando lo fai, metti un segnalino +1/+1 su una creatura bersaglio che controlli. *(Per raccogliere prove 3, esilia carte con valore di mana totale pari o superiore a 3 dal tuo cimitero.)*

- Non scegli un bersaglio per l'abilità del Raccoglitore di Campioni quando si innesca. Invece, una seconda abilità "riflessiva" si innesca quando raccogli prove 3 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.

#### Radici Infide

{B}{G}

Incantesimo

Le pedine creatura che controlli hanno "{T}: Aggiungi un mana di un qualsiasi colore".

Ogniqualvolta una o più carte creatura lasciano il tuo cimitero, crea una pedina creatura Pianta 0/1 verde, poi metti un segnalino +1/+1 su ogni Pianta che controlli.

- Se Radici Infide diventa in qualche modo una pedina creatura, fornirà a se stessa l'abilità "{T}: Aggiungi un mana di un qualsiasi colore".
- Se più carte creatura lasciano il tuo cimitero contemporaneamente, l'ultima abilità di Radici Infide si innescherà una sola volta.

#### Radunare le Leggende

{1}{W}

Incantesimo

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

Una volta per turno, puoi lanciare una magia creatura con forza pari o inferiore a 2 dalla cima del tuo grimorio.

- 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 o attivando un'abilità, non puoi guardare la nuova prima carta finché non hai terminato di compiere quell'azione. Questo significa che, se lanci una magia dalla cima del tuo grimorio, non puoi guardare la successiva finché non hai terminato di pagare per quella magia.
- Devi pagare tutti i costi e seguire tutte le regole sulla tempistica per le magie che lanci dalla cima del tuo grimorio in questo modo.
- Se Radunare le Leggende lascia il campo di battaglia e vi fa ritorno nello stesso turno, il permesso di lancio fornito dalla vecchia carta è diverso dal permesso di lancio fornito dalla nuova carta. Analogamente, se controlli più Radunare le Leggende, ciascuna ha un permesso di lancio diverso che può essere utilizzato solo una volta per turno.
- Dato che non “lanci” mai una carta terra, Radunare le Leggende non ti permette di giocare una creatura terra (come il Bosco Driade) dalla cima del tuo grimorio.
- Se la prima carta del tuo grimorio ha un'abilità camuffare o metamorfosi, puoi lanciarla a faccia in giù dalla cima del tuo grimorio, anche se normalmente non ha forza pari o inferiore a 2.

#### Ragionevole Dubbio

{1} {U}

Istantaneo

Neutralizza una magia bersaglio a meno che il suo controllore non paghi {2}.

Sospetta fino a una creatura bersaglio. *(Una creatura sospettata ha minacciare e non può bloccare.)*

- Non puoi lanciare il Ragionevole Dubbio solo per sospettare una creatura. In pila deve esserci una magia che è un bersaglio legale per il Ragionevole Dubbio.

#### Rapina Riprovevole

{X} {B} {B}

Istantaneo

Un avversario bersaglio esilia le prime X carte del suo grimorio a faccia in giù. Puoi guardare e giocare quelle carte fintanto che rimangono esiliate. Se lanci una magia in questo modo, puoi spendere mana come se fosse mana di qualsiasi tipo per lanciarla.

- Paghi tutti i costi e segui tutte le normali regole sulla tempistica per le carte giocate in questo modo. Ad esempio, se una delle carte esiliate è una carta terra, puoi giocarla solo durante la tua fase principale mentre la pila è vuota.
- Se lasci la partita, le carte esiliate rimangono esiliate a faccia in giù a tempo indeterminato. Nessun giocatore può guardarle.

Ricordo Eidetico di Proft

{1}{U}

Incantesimo Leggendaro

Quando il Ricordo Eidetico di Proft entra nel campo di battaglia, pesca una carta.

Non hai un limite massimo di carte nella tua mano.

All'inizio del combattimento nel tuo turno, se in questo turno hai pescato piú di una carta, metti X segnalini +1/+1 su una creatura bersaglio che controlli, dove X è il numero di carte che hai pescato in questo turno meno uno.

- Se non hai pescato piú di una carta prima dell'inizio della sottofase di inizio combattimento nel tuo turno, l'ultima abilità del Ricordo Eidetico di Proft non si innescherà.
  - L'ultima abilità del Ricordo Eidetico di Proft verifica quante carte hai pescato in questo turno, anche se non era sul campo di battaglia quando hai pescato quelle carte.
  - Il valore di X viene determinato solo una volta, mentre si risolve l'ultima abilità del Ricordo Eidetico di Proft.
- 

Ricreare la Scena del Crimine

{1}{U}{U}{U}

Istantaneo

Esilia una carta non terra bersaglio in un cimitero che vi è stata messa da qualsiasi zona in questo turno. Copia quella carta. Puoi lanciare la copia senza pagare il suo costo di mana.

- Lanci la copia mentre Ricreare la Scena del Crimine si sta risolvendo ed è ancora in pila. Non puoi attendere di lanciarla piú tardi nel turno.
  - 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 "senza pagare il suo costo di mana", non puoi scegliere di lanciarla per alcun costo alternativo. Puoi comunque pagare i costi addizionali, come i costi di potenziamento. Se la magia ha dei costi addizionali obbligatori, come quello di Pretendere Risposte, devi pagarli per lanciarla.
  - Se la magia che lanci ha {X} nel costo di mana, devi scegliere 0 come valore di X quando la lanci senza pagare il suo costo di mana.
  - Se non vuoi lanciare la copia, puoi scegliere di non farlo; la copia smetterà di esistere la prossima volta che verranno verificate le azioni di stato.
-

### Rivelare il Colpevole

{1}{R}

Istantaneo

Scegli uno o entrambi —

- Gira a faccia in su una creatura a faccia in giù bersaglio.
  - Esilia un qualsiasi numero di creature a faccia in su con camuffare che controlli in una pila a faccia in giù, rimescola la pila e poi cela le carte. *(Per celare una carta, mettila sul campo di battaglia a faccia in giù come una creatura 2/2 con egida {2}. Se è una carta creatura, girala a faccia in su in qualsiasi momento pagando il suo costo di mana.)*
- 
- La pila viene rimescolata per nascondere ai tuoi avversari l'identità di ognuna delle creature celate. Dopo che hai celato le creature, puoi guardarle.

### Rivelatrice del Complotto

{5}{U}{U}

Creatura — Detective Sfinge

6/6

Volare

Puoi raccogliere prove 10 invece di pagare il costo di mana per le magie che lanci. *(Per raccogliere prove 10, esilia carte con valore di mana totale pari o superiore a 10 dal tuo cimitero.)*

- Se una magia ha {X} nel costo di mana, devi scegliere 0 come valore di X quando la lanci senza pagare il suo costo di mana.
  - Se lanci una magia per un altro costo “invece di pagare il suo costo di mana”, non puoi scegliere di lanciarla per alcun costo alternativo. Puoi comunque pagare i costi aggiuntivi. Se la magia ha dei costi aggiuntivi obbligatori, come quello di Pretendere Risposte, devi pagarli per lanciarla.
  - Se lanci una magia dal tuo cimitero (ad esempio, una magia con flashback), non puoi esiliarla per pagare il costo alternativo di raccogliere prove fornito dalla Rivelatrice del Complotto.
  - Se lanci una magia con il costo alternativo di raccogliere prove fornito dalla Rivelatrice del Complotto e raccogli prove come costo aggiuntivo per lanciarla, le abilità dei permanenti che si innescano “ogniqualevolta raccogli prove” si innescheranno due volte. Questo vale anche per le abilità che si innescano “ogniqualevolta una o più carte lasciano il tuo cimitero”. Ad esempio, supponiamo che controlli la Rivelatrice del Complotto e l'Analista d'Indizi. Lanci la Folletta Acchiappacriminali e scegli di raccogliere prove 10 invece di pagare il suo costo di mana. Scegli anche di raccogliere prove 6 come costo aggiuntivo. Tutto ciò farà sì che si inneschi l'ultima abilità dell'Analista d'Indizi e che alla fine tu possa indagare due volte.
  - Se una magia ha un costo aggiuntivo che include raccogliere prove, come quello di Analizzare il Polline, eventuali effetti aggiuntivi che avvengono “se sono state raccolte prove” avverranno solo se è stato pagato quel costo aggiuntivo. Usare il costo alternativo della Rivelatrice del Complotto non farà sì che quegli effetti aggiuntivi avvengano.
-

Rivivere il Passato

{5}{G}{W}

Stregoneria

Rimetti sul campo di battaglia fino a una carta artefatto

bersaglio, fino a una carta terra bersaglio e fino a una

carta incantesimo non Aura bersaglio dal tuo cimitero.

Sono creature Elementale 5/5 in aggiunta ai loro altri

tipi.

- Una creatura artefatto, creatura terra o creatura incantesimo rimessa sul campo di battaglia in questo modo sarà una creatura 5/5 e un Elementale in aggiunta ai suoi altri tipi di creatura.
- Un Equipaggiamento senza riconfigurare che è anche una creatura non può essere assegnato a nulla. Puoi attivare la sua abilità equipaggiare, ma non diventerà assegnato.
- Se un altro effetto fa diventare uno dei permanenti rimessi sul campo di battaglia una creatura e ne stabilisce la forza e la costituzione mentre lo fa, quella creatura avrà quella forza e quella costituzione; non sarà 5/5. Da notare che manovrare un Veicolo non ne definisce forza e costituzione, quindi un Veicolo rimarrà una creatura 5/5 se lo manovri.

---

Ronzammazza di Krenko

{2}{R}{R}

Creatura Artefatto — Tottero Insetto

4/4

Volare, travolgere

Quando il Ronzammazza di Krenko entra nel campo di battaglia, per ogni giocatore, distruggi fino a una terra non base controllata da quel giocatore. Per ogni terra distrutta in questo modo, il suo controllore può passare in rassegna il proprio grimorio per una carta terra base, metterla sul campo di battaglia TAPPata, poi rimescolare.

- Nessuna delle terre non base è bersaglio dell'abilità innescata del Ronzammazza di Krenko.

---

Sagoma di Gesso

{3}{G}

Incantesimo

Ogniqualvolta una o più carte creatura lasciano il tuo cimitero, crea una pedina creatura Detective 2/2 bianca e blu, poi indaga. *(Crea una pedina Indizio. È un artefatto con "{2}, Sacrifica questo artefatto: Pesca una carta".)*

- Se più carte creatura lasciano il tuo cimitero contemporaneamente, l'abilità della Sagoma di Gesso si innescherà una sola volta.
-

Sentinella di Sumala  
{G}{W}  
Creatura — Arciere Elfo  
1/3  
Raggiungere  
Ogniqualvolta un permanente a faccia in giù che  
controlli viene girato a faccia in su, metti un segnalino  
+1/+1 su di esso e un segnalino +1/+1 sulla Sentinella di  
Sumala.

- Se il permanente girato a faccia in su non è più sul campo di battaglia quando l'abilità innescata della Sentinella di Sumala si risolve, metterai comunque un segnalino +1/+1 sulla Sentinella di Sumala. Analogamente, se la Sentinella di Sumala non è più sul campo di battaglia, metterai comunque un segnalino +1/+1 sul permanente girato a faccia in su.

---

Sepolto in Giardino  
{2}{G}{W}  
Incantesimo — Aura  
Incanta terra  
Quando Sepolto in Giardino entra nel campo di battaglia,  
esilia un permanente non terra bersaglio che non  
controlli finché Sepolto in Giardino non lascia il campo  
di battaglia.  
Ogniqualvolta la terra incantata viene TAPPata per  
attingere mana, il suo controllore aggiunge un mana  
addizionale di un qualsiasi colore.

- Se Sepolto in Giardino lascia il campo di battaglia prima che la sua prima abilità innescata si risolva, 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.

---

Servitore Spinato  
{3}{B}  
Creatura Artefatto — Costrutto  
1/1  
Indistruttibile  
Quando il Servitore Spinato entra nel campo di battaglia,  
sospettalo. (*Ha minacciare e non può bloccare.*)  
Ogniqualvolta il Servitore Spinato infligge danno da  
combattimento a un giocatore, peschi una carta e perdi 1  
punto vita.  
Ogniqualvolta viene inflitto danno al Servitore Spinato,  
un avversario bersaglio perde altrettanti punti vita.

- A una creatura può essere inflitto danno superiore alla sua costituzione. Ad esempio, se al Servitore Spinato vengono inflitti 3 danni, la sua ultima abilità fa perdere 3 punti vita all'avversario bersaglio.

- Se i tuoi punti vita sono ridotti a 0 o meno nello stesso istante in cui al Servitore Spinato viene inflitto danno, perdi la partita prima che la sua ultima abilità sia messa in pila.
- 

Specialista della Fuga

{1}{U}

Creatura — Detective Umano

2/1

La Specialista della Fuga non può essere bloccata da creature con forza pari o superiore a 3.

Camuffare {1}{U} (*Puoi lanciare questa carta a faccia in giù come una creatura 2/2 con egida {2} pagando {3}.*

*Girala a faccia in su in qualsiasi momento pagando il suo costo di camuffare.)*

Quando la Specialista della Fuga viene girata a faccia in su, fai tornare un'altra creatura bersaglio in mano al suo proprietario.

- Dopo che la Specialista della Fuga è stata bloccata, aumentare la forza della creatura bloccante a 3 o più non la farà diventare non bloccata.
  - Se la Specialista della Fuga viene bloccata mentre è a faccia in giù, girarla a faccia in su non la farà diventare non bloccata.
- 

Spirale Fulminante

{R}{W}

Istantaneo

La Spirale Fulminante infligge 3 danni a un qualsiasi bersaglio e tu guadagni 3 punti vita.

- Se il bersaglio scelto è illegale quando la Spirale Fulminante tenta di risolversi, non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non guadagnerai 3 punti vita.
- 

Sterminatrice della Città Sepolta

{3}{B}{B}

Creatura — Assassino Gorgone

3/3

Quando la Sterminatrice della Città Sepolta entra nel campo di battaglia, puoi sacrificare un artefatto o una creatura. Quando lo fai, esilia una creatura bersaglio controllata da un avversario.

- Non scegli un bersaglio quando l'abilità della Sterminatrice della Città Sepolta si innesca. Invece, una seconda abilità "riflessiva" si innesca quando sacrifichi l'Esame delle Macchie di Sangue 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.
-

Studioso Vapornucleo

{2}{U}

Creatura — Detective Bizzarria

2/2

Volare, cautela

Quando lo Studioso Vapornucleo entra nel campo di battaglia, pesca due carte. Poi scarta due carte a meno che non scarti una carta istantaneo o stregoneria o una carta creatura con volare.

- Puoi scartare una carta istantaneo, una carta stregoneria, una carta creatura con volare o due carte qualsiasi, anche se una o due di queste carte hanno le caratteristiche indicate.
- 

Supervisore della Sorveglianza

{3}{U}

Creatura — Detective Vedalken

3/3

Quando il Supervisore della Sorveglianza entra nel campo di battaglia, puoi raccogliere prove 4. (*Esilia carte con valore di mana totale pari o superiore a 4 dal tuo cimitero.*)

Ogniqualvolta raccogli prove, crea una pedina creatura artefatto Tottero 1/1 incolore con volare.

- L'ultima abilità del Supervisore della Sorveglianza si innesca ogniqualvolta raccogli prove per un qualsiasi motivo, non solo quando raccogli prove con la sua prima abilità.
- 

Talpa dei Tunnel

{1}{G}

Creatura — Esploratore Talpa

1/1

All'inizio della tua sottofase finale, se una creatura a faccia in giù è entrata nel campo di battaglia sotto il tuo controllo in questo turno, metti un segnalino +1/+1 sulla Talpa dei Tunnel.

{T}: Aggiungi {G}.

- La prima abilità della Talpa dei Tunnel si innescherà se una creatura a faccia in giù è entrata nel campo di battaglia sotto il tuo controllo in questo turno, anche se quella creatura è stata girata a faccia in su o ha già lasciato il campo di battaglia. Una creatura che entra nel campo di battaglia a faccia in su e viene girata a faccia in giù più avanti nel turno non farà innescare la prima abilità della Talpa dei Tunnel.
-

Tessitore Luccicante

{5}{G}{G}

Creatura — Ragno

3/3

Raggiungere

Quando il Tessitore Luccicante entra nel campo di battaglia, distribuisce tre segnalini +1/+1 tra una, due o tre creature bersaglio, poi guadagna punti vita pari alla costituzione maggiore tra le creature che controlli.

- Scegli il numero di bersagli dell'abilità innescata del Tessitore Luccicante e come vengono distribuiti i segnalini mentre metti in pila l'abilità. Ogni bersaglio deve ricevere almeno un segnalino.
- Se alcune delle creature sono bersagli illegali mentre l'abilità innescata del Tessitore Luccicante tenta di risolversi, la distribuzione originale dei segnalini si applica comunque e i segnalini che sarebbero stati messi sui bersagli illegali vanno perduti.

---

Teysa, Oligarca Opulenta

{1}{W}{B}

Creatura Legendaria — Consigliere Umano

2/3

Tocco letale

All'inizio della tua sottofase finale, indaga per ogni avversario che ha perso punti vita in questo turno. Ogniqualvolta un Indizio che controlli viene messo in un cimitero dal campo di battaglia, crea una pedina creatura Spirito 1/1 bianca e nera con volare. Questa abilità si innesca solo una volta per turno.

- Se un avversario ha perso punti vita e in seguito ha perso la partita, la seconda abilità di Teysa considera comunque quel giocatore per determinare quante volte indagare.

---

Thrull Guardaporte

{1}{W}

Creatura — Thrull

1/2

Lampo

Volare

Gli artefatti e le creature che entrano nel campo di battaglia non fanno innescare le abilità.

- 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, come un permanente che entra nel campo di battaglia TAPpato o con dei segnalini, non sono influenzati. Le abilità che si applicano “mentre [questo permanente] entra nel campo di battaglia” sono effetti di sostituzione.
- L'evento di innesco non deve necessariamente specificare gli artefatti o le creature che entrano nel campo di battaglia. Ad esempio, la Battipista Instancabile ha un'abilità che dice “ogniqualevolta una terra entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, indaga”. Se una terra artefatto o una terra creatura entra nel campo

di battaglia sotto il tuo controllo, quell'abilità non si innescherà. Se una terra non artefatto, non creatura entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, l'abilità si innescherà.

- Esamina il permanente mentre esiste sul campo di battaglia, prendendo in considerazione gli effetti continui, per determinare se qualche abilità innescata si innescherà. Ad esempio, se controlli l'Opalescenza, che dice, in parte, "Ogni altro incantesimo non Aura è una creatura", ogni incantesimo sarà una creatura al momento di entrare nel campo di battaglia e non farà innescare le abilità innescate.
- Se il Thrull Guardaporte e un'altra creatura o un artefatto entrano nel campo di battaglia contemporaneamente, nessuno farà innescare le abilità innescate quando entrano nel campo di battaglia.

---

Trofeo dell'Assassina

{B} {G}

Istantaneo

Distruggi un permanente bersaglio controllato da un avversario. Il suo controllore può passare in rassegna il proprio grimorio per una carta terra base, metterla sul campo di battaglia, poi rimescolare.

- Se il permanente bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui il Trofeo dell'Assassina tenta di risolversi, la magia non si risolve. Nessun giocatore passa in rassegna il proprio grimorio.
- Se il permanente bersaglio è un bersaglio legale ma non viene distrutto, probabilmente perché ha indistruttibile, il suo controllore può passare in rassegna il proprio grimorio.
- Se il controllore del permanente non passa in rassegna il proprio grimorio, non lo rimescola neanche.

---

Udienza con Trostani

{2} {G}

Stregoneria

Crea una pedina creatura Pianta 0/1 verde, poi pesca carte pari al numero di pedine creatura che controlli con nomi diversi.

- Per determinare il numero di pedine creatura che controlli con nomi diversi, conta ogni pedina creatura che controlli una volta, ma solo se il suo nome in inglese non è esattamente identico a quello di un'altra pedina creatura che hai già contato in questo modo.
  - A meno che una pedina non sia una copia di un altro permanente o non le sia stato assegnato esplicitamente un nome dall'effetto che l'ha creata, il suo nome è costituito dai sottotipi che le sono stati assegnati al momento della creazione più la parola "Pedina". Ad esempio, la pedina creatura Pianta 0/1 verde creata dall'Udienza con Trostani si chiama "pedina Pianta".
-

Un Assassino tra Noi

{4}{G}

Incantesimo

Quando Un Assassino tra Noi entra nel campo di battaglia, crea una pedina creatura Umano 1/1 bianca, una pedina creatura Tritone 1/1 blu e una pedina creatura Goblin 1/1 rossa. Poi scegli segretamente Umano, Tritone o Goblin.

Sacrifica Un Assassino tra Noi, Rivela il tipo di creatura scelto: Se una pedina creatura attaccante bersaglio è del tipo scelto, metti tre segnalini +1/+1 su di essa e ha tocco letale fino alla fine del turno.

- Ci sono diversi modi per scegliere segretamente uno dei tipi di creatura; ad esempio, potresti scrivere quel tipo su un pezzo di carta da conservare con Un Assassino tra Noi.
- Se controlli più copie di Un Assassino tra Noi, puoi scegliere tipi di creatura uguali o diversi per ciascuna copia. In quel caso, prendi nota del tipo di creatura scelto per ogni Un Assassino tra Noi.
- L'ultima abilità di Un Assassino tra Noi può bersagliare qualsiasi pedina creatura attaccante, non solo una delle pedine create dalla sua prima abilità e non solo una del tipo scelto. Tuttavia, solo una pedina del tipo scelto otterrà i bonus.

---

Unire i Punti

{1}{R}

Incantesimo

Ogniqualevolta una creatura che controlli attacca, esilia la prima carta del tuo grimorio a faccia in giù. *(Non puoi guardarla.)*

{1}{R}, Scarta la tua mano, Sacrifica Unire i Punti:

Metti tutte le carte esiliate con Unire i Punti in mano ai rispettivi proprietari.

- Ogni Unire i Punti che controlli ha un insieme distinto di carte esiliate a faccia in giù. L'ultima abilità di Unire i Punti ti fa aggiungere solo quelle carte alla tua mano, non quelle di un altro Unire i Punti.
- Se Unire i Punti lascia il campo di battaglia prima che tu attivi la sua ultima abilità, eventuali carte esiliate dalla sua abilità innescata rimangono esiliate a faccia in giù per il resto della partita. *(Non puoi ancora guardarle)*. Se in qualche modo rimetti sul campo di battaglia la stessa carta Unire i Punti, sarà un nuovo oggetto senza alcun legame con quelle carte a faccia in giù.
- Puoi pagare il costo "scarta la tua mano" anche se non hai carte in mano.

---

Uscita Non Autorizzata

{1}{U}

Istantaneo

Fai tornare un permanente non terra bersaglio in mano al suo proprietario. Sorveglianza 1. *(Guarda la prima carta del tuo grimorio. Puoi metterla nel tuo cimitero.)*

- Se il permanente non terra bersaglio è un bersaglio illegale mentre l'Uscita Non Autorizzata tenta di risolversi, l'Uscita Non Autorizzata non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non sorvegliarai 1.

---

Vai  
{U/R}  
Istantaneo  
Una creatura bersaglio attacca o blocca in questo turno,  
se può farlo.  
//  
Vieni  
{4} {R/G} {R/G}  
Stregoneria  
Le creature che controlli prendono +2/+2 e hanno  
travolgere fino alla fine del turno. Puoi girare a faccia in  
su una creatura che controlli.

- Se la creatura bersagliata da Vai è TAPPata o influenzata da una magia o abilità che le impedisce di attaccare o bloccare, allora non attacca o blocca in questo turno. Se è necessario pagare un costo per farla attaccare o bloccare, il suo controllore non è obbligato a pagare quel costo, quindi non deve attaccare o bloccare per forza neanche in questo caso.

---

Vampira Succhiavita  
{2} {W} {B}  
Creatura — Farabutto Vampiro  
2/4  
Volare  
Ogniqualevolta un'altra creatura con forza pari o inferiore  
a 2 entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo,  
ogni avversario perde 1 punto vita e tu guadagni 1 punto  
vita.  
{5} {W} {B}: Le creature che controlli con forza pari o  
inferiore a 2 hanno tocco letale e legame vitale fino alla  
fine del turno.

- L'abilità innescata della Vampira Succhiavita verifica la forza di una creatura solo nel momento in cui entra nel campo di battaglia. Se entra con dei segnalini, questi vengono inclusi. Se la forza di quella creatura è pari o inferiore a 2 quando entra nel campo di battaglia, ma diventa superiore a 2 dopo che l'abilità si è innescata, ogni avversario perderà comunque 1 punto vita e tu guadagnerai comunque 1 punto vita.
  - L'abilità attivata della Vampira Succhiavita influenza solo le creature che controlli nel momento in cui si risolve. Le creature che entrano sotto il tuo controllo o di cui prendi il controllo più avanti nel turno non riceveranno tocco letale o legame vitale.
-

Vendicatrice di Aurelia

{2}{W}{W}

Creatura — Angelo

4/2

Volare, legame vitale, egida {2}

Camuffare {X}{3}{W}

Quando la Vendicatrice di Aurelia viene girata a faccia in su, esilia fino ad altre X creature bersaglio dal campo di battaglia e/o carte creatura dai cimiteri.

Quando la Vendicatrice di Aurelia lascia il campo di battaglia, fai tornare le carte esiliate in mano ai rispettivi proprietari.

- Se la Vendicatrice di Aurelia lascia il campo di battaglia prima che la sua abilità “girata a faccia in su” si sia risolta, la sua abilità lascia-il-campo si innescherà ma non avrà alcun effetto. Successivamente l’abilità “girata a faccia in su” si risolverà ed esilierà le creature bersagliate e/o le carte creatura a tempo indeterminato.
- Se una creatura bersagliata dall’abilità “girata a faccia in su” muore prima che quell’abilità si sia risolta, essa diventerà un bersaglio illegale anche se potrebbe essere una carta creatura in un cimitero quando l’abilità si risolve. Non verrà esiliata.

---

Viale Pubblico

Terra

Il Viale Pubblico entra nel campo di battaglia TAPpato.

Quando il Viale Pubblico entra nel campo di battaglia, sacrificalo a meno che non TAPpi un artefatto o una terra STAPpati che controlli.

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

- Nell’insolito caso in cui il Viale Pubblico è STAPpato mentre la sua abilità innescata si risolve, puoi TAPparlo per pagare il costo della sua stessa abilità innescata.

---

Yarus, Ruggito degli Antichi Dei

{2}{R}{G}

Creatura Leggendaria — Druido Centauro

4/4

Le altre creature che controlli hanno rapidità.

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

Ogniquale volta una creatura a faccia in giù che controlli muore, rimettila sul campo di battaglia a faccia in giù sotto il controllo del suo proprietario se è una carta permanente, poi girala a faccia in su.

- Di solito, il danno da combattimento viene inflitto tutto contemporaneamente. In tal caso, l’ultima abilità di Yarus, Ruggito degli Antichi Dei si innesca una volta per ogni giocatore a cui le creature a faccia in giù che controlli hanno inflitto danno da combattimento, indipendentemente da quante creature abbiano inflitto quel danno. Se una di quelle creature a faccia in giù ha doppio attacco o attacco improvviso, l’abilità si innescherà una volta per ogni giocatore a cui viene inflitto danno in ogni sottofase di danno da combattimento.

- Se Yarus, Ruggito degli Antichi Dei muore contemporaneamente a una o più creature a faccia in giù che controlli, la sua ultima abilità si innesca per ciascuna di quelle creature.
- Se una creatura a faccia in giù muore, ma la carta permanente che diventa nel cimitero lascia il cimitero prima che l'ultima abilità di Yarus, Ruggito degli Antichi Dei si sia risolta, non verrà rimessa sul campo di battaglia.
- Se una carta permanente che verrebbe rimessa sul campo di battaglia a faccia in giù dall'ultima abilità di Yarus, Ruggito degli Antichi Dei non può essere girata a faccia in su per qualche motivo, verrà comunque rimessa sul campo di battaglia, ma rimarrà a faccia in giù. In tal caso, sarà una creatura 2/2 senza nome, costo di mana o tipi di creatura. Poiché non è camuffata o celata, non avrà egida {2}.

---

## NOTE SPECIFICHE SULLE NUOVE CARTE COMMANDER DI *DELITTI AL MANIERO KARLOV*

Abboccare

{2} {R} {W}

Istantaneo

Lancia questa magia solo durante il turno di un avversario e solo durante il combattimento.

Previene tutto il danno da combattimento che verrebbe inflitto a te e ai planeswalker che controlli in questo turno. STAPpa tutte le creature attaccanti e spronale.

Dopo questa fase, c'è una fase di combattimento addizionale.

- STAPpare e spronare le creature attaccanti non le rimuoverà dal combattimento, anche se ti stanno attaccando.
- Abboccare non fornisce all'avversario di cui è il turno una fase principale addizionale. L'avversario passerà direttamente dalla sottofase di fine combattimento di una fase di combattimento alla sottofase di inizio combattimento della successiva.

---

Afferracopie

{1} {U}

Creatura — Spiritello

2/1

Volare

Ogniqualvolta sorvegli, puoi pagare {1} {U}. Se lo fai, crea una pedina che è una copia delle Afferracopie.

- Un'abilità che si innesca "ogniqualvolta sorvegli" si innesca dopo che hai terminato di sorvegliare, anche se hai meno carte nel tuo grimorio rispetto al numero di carte che ti viene indicato di sorvegliare. Si innesca anche se non hai carte nel tuo grimorio.
- La pedina che è una copia avrà le abilità delle Afferracopie e potrà anch'essa creare copie di se stessa.
- La pedina non copia se le Afferracopie sono TAPPate o STAPPate, se hanno dei segnalini o Aure assegnate, o qualsiasi effetto non di copia che abbia modificato la loro forza, la loro costituzione, i loro tipi, il loro colore e così via.

- Se le Afferracopie lasciano il campo di battaglia prima che la loro abilità innescata si sia risolta, la pedina entrerà comunque nel campo di battaglia come una copia delle Afferracopie, usando i valori copiabili delle Afferracopie quando hanno lasciato il campo di battaglia.
- Nell'insolito caso in cui le Afferracopie diventino la copia di qualcos'altro mentre la loro abilità innescata è in pila ma prima che si sia risolta, la pedina entrerà nel campo di battaglia come copia di qualunque cosa le Afferracopie stiano copiando. (La copia che scoppia).

#### Alghe Imprigionatesori

{5}{U}{U}

Creatura Artefatto — Pianta Indizio

6/6

Egida {2}

All'inizio di ogni combattimento, gli altri Indizi che controlla diventano creature Pianta 6/6 in aggiunta ai loro altri tipi fino alla fine del turno.

{2}, Sacrifica le Alghe Imprigionatesori: Pesca una carta.

- Se un Indizio che controlla è già una creatura quando la seconda abilità delle Alghe Imprigionatesori si risolve, la seconda abilità delle Alghe Imprigionatesori sostituirà tutti i precedenti effetti che impostano un numero specifico per la forza e la costituzione di quella creatura. Gli effetti che modificano in altri modi la sua forza e la sua costituzione si applicheranno comunque, indipendentemente da quando hanno avuto inizio. Lo stesso vale per i segnalini +1/+1.
- Gli Indizi che controlla manterranno le abilità che avevano in precedenza mentre sono creature.

#### Armato di Prove

{2}{W}

Incantesimo

Quando Armato di Prove entra nel campo di battaglia, indaga due volte. *(Per indagare, crea una pedina Indizio. È un artefatto con "{2}, Sacrifica questo artefatto: Pesca una carta".)*

Gli Indizi che controlla sono Equipaggiamenti in aggiunta ai loro altri tipi e hanno "La creatura equipaggiata prende +2/+0" ed equipaggiare {2}.

- Gli Indizi smettono di essere Equipaggiamenti se Armato di Prove lascia il campo di battaglia. Se queste pedine sono assegnate a una creatura in quel momento, diventano non assegnate.
- Se controlla più di un Armato di Prove, le creature equipaggiate con un Equipaggiamento Indizio prenderanno +2/+0 per ogni Armato di Prove che controlla. Il costo di equipaggiare è ancora {2}.
- Un Equipaggiamento senza riconfigurare che è anche una creatura non può essere assegnato a nulla. Puoi attivare la sua abilità equipaggiare, ma non diventerà assegnato. Ad esempio, se controlla sia il Depesciaggio che Armato di Prove, il Depesciaggio sarà una Creatura Artefatto — Pesce Equipaggiamento Indizio con "La creatura equipaggiata prende +2/+0" ed equipaggiare {2}, ma attivare la sua abilità equipaggiare non lo farà diventare assegnato alla creatura bersaglio.

### Caso del Volto Mutevole

{1}{U}{U}

Incantesimo — Caso

All'inizio del tuo mantenimento, sorveglianza 1.

Risolvere — Ci sono quindici o più carte nel tuo cimitero. *(Se irrisolto, risoltilo all'inizio della tua sottofase finale.)*

Risolto — Ogniqualvolta lanci una magia creatura non leggendaria, copia quella magia. *(La copia diventa una pedina.)*

- L'abilità innescata che ha il Caso del Volto Mutevole quando è risolto e la copia che essa crea si risolvono prima della magia che ha fatto innescare l'abilità.
- La copia viene creata in pila, quindi non viene “lanciata”. Le abilità che si innescano quando un giocatore lancia una magia non si innescheranno alla creazione della copia.
- Se la magia copiata ha una X il cui valore è stato determinato mentre veniva lanciata, la copia ha lo stesso valore di X.
- Non puoi scegliere di pagare alcun costo aggiuntivo per una magia copiata. In ogni caso, gli effetti basati sui costi aggiuntivi pagati per la magia originale saranno copiati come se gli stessi costi fossero stati pagati anche per la copia.
- Qualsiasi scelta effettuata quando la magia si risolve non sarà ancora stata effettuata quando viene copiata. Le scelte di questo tipo verranno effettuate separatamente quando la copia si risolve.
- Se viene copiata una magia permanente, viene messa sul campo di battaglia come pedina mentre la magia si risolve. 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” e non interagirà con le abilità che considerano la creazione di pedine, come quella del Caso della Prova Rubata.

---

### Controbattere

{3}{U}{B}

Istantaneo

Neutralizza una magia bersaglio. Puoi lanciare dal tuo cimitero una magia creatura, istantaneo, stregoneria o planeswalker con valore di mana pari o inferiore al valore di mana di quella magia senza pagare il suo costo di mana.

- Se la magia bersaglio ha {X} nel costo di mana, usa il valore scelto per X quando determini il valore di mana di quella magia.
- Se la magia bersaglio è un bersaglio illegale mentre Controbattere tenta di risolversi, Controbattere non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti.
- In alternativa, se la magia bersaglio è ancora un bersaglio legale ma non può essere neutralizzata, Controbattere si risolverà comunque e ti consentirà di lanciare una magia dal tuo cimitero con valore di mana pari o inferiore al valore di mana della magia bersaglio.
- Lanci la carta dal tuo cimitero mentre Controbattere si risolve. Non puoi attendere di lanciarla più tardi nel turno. Le restrizioni temporali basate sui tipi di carta vengono ignorate.

- Se lanci una magia “senza pagare il suo costo di mana”, non puoi scegliere di lanciarla per alcun costo alternativo. Puoi comunque pagare i costi addizionali, come i costi di potenziamento. Se la carta ha dei costi addizionali obbligatori, devono essere pagati per lanciare la magia.
  - Se una magia che lanci ha {X} nel costo di mana, devi scegliere 0 come valore di X quando la lanci senza pagare il suo costo di mana.
- 

Detective del Mese

{2} {U}

Creatura — Detective Umano

2/3

*Ascesa (Se controlli dieci o più permanenti, ottieni la benedizione della città per il resto della partita.)*

Fintanto che hai la benedizione della città, i Detective che controlli non possono essere bloccati.

Ogniqualvolta peschi la tua seconda carta in ogni turno, crea una pedina creatura Detective 2/2 bianca e blu.

- Se lanci una magia con ascesa, non ottieni la benedizione della città finché non si risolve. I giocatori potrebbero rispondere a quella magia tentando di cambiare il fatto che tu ottenga la benedizione della città.
  - Una volta che hai la benedizione della città, la mantieni per il resto della partita, anche se perdi il controllo di alcuni o tutti i tuoi permanenti. La benedizione della città non è di per sé un permanente e non può essere rimossa da alcun effetto.
  - Un permanente è qualsiasi oggetto sul campo di battaglia, incluse le pedine e le terre. Le stregonerie, gli istantanei e gli emblemi non sono permanenti
  - Se controlli dieci permanenti ma non controlli un permanente né una magia che si sta risolvendo con ascesa, non otterrai la benedizione della città. Ad esempio, se controlli dieci permanenti, perdi il controllo di due di loro e poi lanci il Detective del Mese, non avrai la benedizione della città.
  - Se il tuo decimo permanente entra nel campo di battaglia e subito dopo un permanente lascia il campo di battaglia (probabilmente a causa della “regola delle leggende” o perché è una creatura con costituzione pari a 0), ottieni la benedizione della città prima che il permanente lasci il campo di battaglia.
  - Ascesa su un permanente non è un’abilità innescata e non usa la pila. I giocatori possono rispondere a una magia che ti fornisce il tuo decimo permanente, ma non possono rispondere al tuo ottenimento della benedizione della città una volta che controlli quel decimo permanente. Ciò significa che, se il tuo decimo permanente è una terra che giochi, i giocatori non possono rispondere prima che tu ottenga la benedizione della città.
  - Ottenere la benedizione della città dopo che un Detective che controlli è stato bloccato non lo farà diventare non bloccato.
-

### Dilemma del Prigioniero

{3} {R} {R}

Stregoneria

Ogni avversario sceglie segretamente silenzio o spia, poi le scelte vengono rivelate. Se tutti gli avversari hanno scelto silenzio, il Dilemma del Prigioniero infligge 4 danni a ognuno di loro. Se tutti gli avversari hanno scelto spia, il Dilemma del Prigioniero infligge 8 danni a ognuno di loro. Altrimenti, il Dilemma del Prigioniero infligge 12 danni a ogni avversario che ha scelto silenzio.

Flashback {5} {R} {R}

- Per votare in segreto, ogni giocatore annota la propria opzione scelta senza mostrarla a nessuno. Poi la mantiene segreta finché tutti i giocatori non rivelano i propri voti contemporaneamente.
- Prima che i voti segreti vengano rivelati, i giocatori possono annunciare come intendono votare, ma non possono rivelare ciò che hanno effettivamente annotato fino a quando tutti i voti non vengono rivelati contemporaneamente. I giocatori possono mentire su come intendono votare prima che i voti vengano rivelati.
- Le abilità che si innescano “ogniqualevolta i giocatori terminano di votare” si innescano dopo che tutti i giocatori hanno votato o dopo che tutti i voti segreti sono stati rivelati, ma non andranno in pila finché la magia o abilità attuale non ha finito di risolversi.
- Ogni giocatore deve votare per una delle opzioni disponibili. Non possono astenersi.
- I voti vengono espressi durante la risoluzione del Dilemma del Prigioniero, perciò qualsiasi risposta al Dilemma del Prigioniero deve essere fatta senza che si conosca l’esito della votazione. Divertiti ripetendo le votazioni!

---

### Duskana, Madre della Furia

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

Creatura Leggendaria — Orso

5/5

Quando Duskana, Madre della Furia entra nel campo di battaglia, pesca una carta per ogni creatura che controlli con forza e costituzione base 2/2.

Ogniqualevolta una creatura che controlli con forza e costituzione base 2/2 attacca, prende +3/+3 fino alla fine del turno.

- Di norma, la forza e la costituzione base di una creatura sono la forza e la costituzione stampate sulla carta o, per una pedina, la forza e la costituzione stabilite dall’effetto che l’ha creata. Se un altro effetto imposta la forza e la costituzione di una creatura a numeri o valori specifici, questi diventano la sua forza e la sua costituzione base. Se un effetto modifica la forza e/o la costituzione di una creatura senza impostarle a un valore, questo non viene incluso al momento di determinare la sua forza e la sua costituzione base.
- Se una creatura ha un’abilità che definisce le caratteristiche che ne imposta la forza e la costituzione, indicate con un \*/\* o simile nel riquadro di forza e costituzione, quell’abilità viene presa in considerazione al momento di determinare la sua forza e la sua costituzione base.
- Alcune creature hanno forza e costituzione base 0/0 e un’abilità che conferisce loro un bonus in base ad alcuni criteri. Quelle non sono abilità che definiscono le caratteristiche e quell’abilità non modifica la sua forza e la sua costituzione base.

---

Fantasma dell'Ultima Parola

{2} {U}

Creatura — Detective Spirito

1/4

Lampo

Volare

Durante la sottofase finale di ogni avversario, puoi lanciare magie come se avessero lampo.

- L'ultima abilità del Fantasma dell'Ultima Parola si applica solo al lancio delle magie. Ad esempio, non cambia quando puoi attivare abilità che possono essere attivate “solo come una stregoneria”.

---

Feather, Giudice Radiosa

{R} {W} {W}

Creatura Leggendaria — Angelo

4/3

Volare, legame vitale

Ogniqualvolta lanci una magia non creatura che bersaglia solo Feather, Giudice Radiosa, puoi scegliere un qualsiasi numero di altre creature che quella magia potrebbe bersagliare e pagare {2} per ognuna di quelle creature. Se lo fai, per ognuna di quelle creature, copia quella magia. La copia bersaglia quella creatura. (*Le copie delle magie permanente diventano pedine.*)

- L'abilità di Feather, Giudice Radiosa si innesca ogniqualvolta lanci una magia non creatura che bersaglia solo Feather e nessun altro oggetto o giocatore.
- Se lanci una magia non creatura con più bersagli, ma scegli solo Feather, Giudice Radiosa per ciascuno di essi, l'ultima abilità di Feather si innesca. In tal caso, ognuna di quelle copie avrà come bersaglio solo una delle creature scelte.
- Tu controlli tutte le copie e scegli in che ordine vengono messe in pila le copie. La magia originale viene messa in pila sotto quelle copie e si risolverà per ultima.
- Le copie create dall'ultima abilità di Feather, Giudice Radiosa vengono create in pila, quindi non sono lanciate. Le abilità che si innescano quando un giocatore lancia una magia (come l'abilità stessa di Feather) non si innescheranno.
- Se la magia copiata è modale (cioè, dice “Scegli uno —” o simile), le copie avranno lo stesso modo. Non puoi scegliere modi diversi.
- Se la magia copiata ha una X il cui valore è stato determinato mentre veniva lanciata, le copie hanno lo stesso valore di X.
- Non puoi scegliere di pagare alcun costo alternativo o addizionale per le copie. Tuttavia, gli effetti basati sui costi addizionali o alternativi pagati per la magia originale saranno copiati come se gli stessi costi fossero stati pagati per la copia.
- Qualsiasi scelta effettuata quando la magia si risolve non sarà ancora stata effettuata quando viene copiata. Le scelte di questo tipo verranno effettuate separatamente quando la copia si risolve.

- Se viene copiata una magia permanente, le copie vengono messe sul campo di battaglia come pedine mentre la magia si risolve. 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” e non interagirà con le abilità che considerano la creazione di pedine, come quella del Caso della Prova Rubata.
- 

#### Inseguimento Accalorato

{1} {R}

#### Incantesimo

Quando l’Inseguimento Accalorato entra nel campo di battaglia, sospetta una creatura bersaglio controllata da un avversario. Fintanto che l’Inseguimento Accalorato rimane sul campo di battaglia, quella creatura è anche spronata.

All’inizio del combattimento nel tuo turno, se due o più giocatori hanno perso la partita, prendi il controllo di tutte le creature spronate e/o sospettate fino alla fine del turno. STAPPale. Hanno rapidità fino alla fine del turno.

- Se l’Inseguimento Accalorato lascia il campo di battaglia prima che la sua prima abilità innescata si risolva, la creatura bersaglio diventerà sospettata, ma non diventerà spronata.
  - La seconda abilità innescata dell’Inseguimento Accalorato ti fa prendere il controllo di tutte le creature spronate, sospettate o entrambe. Non devi necessariamente effettuare una scelta.
- 

#### Kaust, Occhi della Radura

{R/W} {G}

#### Creatura Legendaria — Detective Driade

2/2

Ogniquale volta una creatura che controlli e che è stata girata a faccia in su in questo turno infligge danno da combattimento a un giocatore, pesca una carta.

{T}: Gira a faccia in su una creatura attaccante a faccia in giù bersaglio che controlli.

- La carta in italiano è stata stampata con un errore: nella seconda abilità è stata omessa la parte “che controlli”. Il testo qui sopra riporta la traduzione corretta.
  - La creatura deve essere girata a faccia in su prima di infliggere danno a un giocatore perché la prima abilità di Kaust, Occhi della Radura si inneschi.
-

Mercante di Verità

{2}{W}{W}

Creatura — Detective Angelo

2/5

Volare

Ogniqualevolta una creatura non pedina che controlli muore, indaga.

Gli Indizi che controlli hanno esaltato. (*Ogniqualevolta una creatura che controlli attacca da sola, prende +1/+1 fino alla fine del turno per ogni istanza di esaltato tra i permanenti che controlli.*)

- Se il Mercante di Verità muore contemporaneamente a una o più altre creature non pedina che controlli, la sua seconda abilità si innescherà per ciascuna di quelle creature.
- Una creatura attacca da sola se è l'unica creatura dichiarata come attaccante durante la sottofase di dichiarazione delle creature attaccanti (incluse le creature controllate dai tuoi compagni di squadra, se applicabile). Ad esempio, esaltato non si innescherà se attacchi con più creature e tutte tranne una vengono rimosse dal combattimento. Analogamente, le creature che entrano nel campo di battaglia e che attaccano in seguito durante il combattimento non influenzeranno le abilità esaltato che si sono già innescate o risolte.
- Se controlli più Mercanti di Verità, gli Indizi che controlli avranno più istanze di esaltato.

---

Mirko, Teorico Ossessivo

{1}{U}{B}

Creatura Legendaria — Detective Vampiro

1/3

Volare, cautela

Ogniqualevolta sorvegli, metti un segnalino +1/+1 su

Mirko, Teorico Ossessivo.

All'inizio della tua sottofase finale, puoi rimettere sul campo di battaglia una carta creatura bersaglio con forza inferiore a quella di Mirko dal tuo cimitero con un segnalino finale. (*Se sta per morire, invece esiliala.*)

- Un'abilità che si innesca "ogniqualevolta sorvegli" si innesca dopo che hai terminato di sorvegliare, anche se hai meno carte nel tuo grimorio rispetto al numero di carte che ti viene indicato di sorvegliare. Si innesca addirittura se non hai carte nel tuo grimorio.
  - 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.
-

Nelly Borca, Accusatrice Impulsiva  
{2} {R} {W}  
Creatura Legendaria — Detective Umano  
2/4

Cautela  
Ogniqualvolta Nelly Borca, Accusatrice Impulsiva attacca, sospetta una creatura bersaglio. Poi sprona tutte le creature sospettate. (*Una creatura sospettata ha minacciare e non può bloccare.*)  
Ogniqualvolta una o più creature controllate da un avversario infliggono danno da combattimento a uno o più dei tuoi avversari, tu e il controllore di quelle creature pescate una carta.

- Puoi bersagliare una creatura già sospettata con la seconda abilità di Nelly Borca, Accusatrice Impulsiva.

---

Occhio di Mantoscuro  
{5} {B} {B}  
Creatura — Occhio  
3/8

Volare, legame vitale  
Puoi giocare terre e lanciare magie scelte tra le carte nel tuo cimitero che hai sorvegliato in questo turno. Se lanci una magia in questo modo, paghi punti vita pari al suo valore di mana invece di pagare il suo costo di mana.

- “Le carte nel tuo cimitero che hai sorvegliato in questo turno” include le carte che hai messo nel tuo cimitero mentre sorvegliavi. Non include le carte che hai visto mentre sorvegliavi che hai lasciato in cima al tuo grimorio e poi messo nel tuo cimitero più avanti nel turno in altri modi.
- Puoi lanciare magie in questo modo solo pagando l’ammontare appropriato di punti vita. Non puoi pagare i loro costi normali e non puoi pagare altri eventuali costi alternativi. Puoi comunque pagare i costi addizionali, come i costi di potenziamento. Se la magia ha dei costi addizionali obbligatori, devi pagarli.
- Se lanci una magia con {X} nel costo di mana in questo modo, l’unica scelta legale per il valore di X è 0.

---

Pedatore Irremovibile  
{2} {B}  
Creatura — Detective Zombie  
3/2

Quando il Pedatore Irremovibile entra nel campo di battaglia e all’inizio del tuo mantenimento, sorveglia 1.  
Ogniqualvolta una o più carte creatura vengono messe nel tuo cimitero dal tuo grimorio, indaga. (*Crea una pedina Indizio. È un artefatto con “{2}, Sacrifica questo artefatto: Pesca una carta”.*)  
{2}, Sacrifica un Indizio: Riprendi in mano il Pedatore Irremovibile dal tuo cimitero.

- Se un effetto mette più carte da un grimorio in un cimitero, tutte le carte si spostano contemporaneamente. Ad esempio, quando l’abilità innescata entra-in-campo dello Scrutatore di Scene si risolve, macinerai tre

carte in una sola volta. Se una o più di queste carte sono carte creatura, si innescherà la seconda abilità del Pedinatore Irremovibile.

---

#### Pericolo in Coppia

{2}{W}{W}

Incantesimo

Se un avversario sta per iniziare un turno extra, quel giocatore salta invece quel turno.

Ogniquale volta un avversario ti attacca con due o più creature, pesca la sua seconda carta in ogni turno o lancia la sua seconda magia in ogni turno, peschi una carta.

- Un “turno extra” è qualsiasi turno creato da una magia o abilità. In particolare, non include i turni addizionali che vengono concessi nei tornei dopo lo scadere del tempo di un incontro.
  - È comunque possibile creare turni extra mentre il Pericolo in Coppia è sul campo di battaglia. Non vengono saltati fino al momento in cui stanno per iniziare, quindi, se il Pericolo in Coppia lascia il campo di battaglia prima che questo accada, i turni extra non saranno influenzati.
  - L’ultima abilità del Pericolo in Coppia può innescarsi più volte per turno per avversario. Ad esempio, se un avversario pesca una seconda carta, lancia una seconda magia e ti attacca con due o più creature in un singolo turno, l’ultima abilità del Pericolo in Coppia si innescherà una sola volta quando si verifica ciascuno di questi eventi, per un totale di tre volte.
  - Se un avversario ti attacca con due o più creature più di una volta in un turno (probabilmente perché ha generato fasi di combattimento extra), l’ultima abilità del Pericolo in Coppia si innescherà ogni volta.
  - Il Pericolo in Coppia non deve necessariamente trovarsi sul campo di battaglia per vedere la prima carta che un avversario pesca in un turno o la prima magia che lancia in un turno. Fintanto che è già sul campo di battaglia quando pesca la sua seconda carta o lancia la sua seconda magia in un turno, si innescherà la sua ultima abilità.
  - Il Pericolo in Coppia considera le magie che sono state lanciate anche se non si sono risolte. Ciò significa che considera anche le magie che sono state neutralizzate.
- 

#### Piegasette

{3}{R}

Creatura — Mago Goblin

4/2

Camuffare {1}{R} (*Puoi lanciare questa carta a faccia in giù come una creatura 2/2 con egida {2} pagando {3}.*

*Girala a faccia in su in qualsiasi momento pagando il suo costo di camuffare.)*

Quando la Piegasette viene girata a faccia in su, puoi scegliere nuovi bersagli per un qualsiasi numero di altre magie e/o abilità.

- Se scegli nuovi bersagli per una magia o abilità, quei nuovi bersagli devono essere legali.
- Se una magia o abilità ha un numero variabile di bersagli, non puoi cambiare quanti bersagli ha.
- Se una magia o abilità infligge danno diviso, la divisione non può essere modificata, ma è comunque possibile cambiare i bersagli a cui viene inflitto il danno. Lo stesso vale per le magie e abilità che distribuiscono segnalini.

---

Piroscafo del Presagio

{3} {B} {B}

Artefatto — Veicolo

5/7

Quando il Piroscafo del Presagio entra nel campo di battaglia, ogni giocatore sceglie due creature non pedina, non Veicolo che controlla. Esiliale finché il Piroscafo del Presagio non lascia il campo di battaglia.

Ogniqualevolta il Piroscafo del Presagio attacca, metti una carta esiliata con esso nel cimitero del suo proprietario.

Se lo fai, indaga.

Manovrare 2

- A partire dal giocatore di cui è il turno, ogni giocatore in ordine di turno sceglie due creature non pedina, non Veicolo che controlla, poi tutte le creature scelte da tutti i giocatori vengono esiliate contemporaneamente. I giocatori conosceranno le decisioni dei giocatori che scelgono prima di loro.
- Se il Piroscafo del Presagio lascia il campo di battaglia prima che la sua prima abilità innescata si risolva, le creature scelte non verranno esiliate.

---

Proiettore Panottico

{4}

Artefatto

{T}: La prossima magia creatura a faccia in giù che lanci in questo turno costa {3} in meno per essere lanciata.

Se girare a faccia in su un permanente a faccia in giù fa innescare un'abilità innescata di un permanente che controlli, quell'abilità si innesca una volta in più.

- L'ultima abilità del Proiettore Panottico influenza le abilità di un permanente che si innescano quando viene girato a faccia in su oltre ad altre abilità innescate che si innescano quando quel permanente viene girato a faccia in su. Tali abilità innescate iniziano con le parole “quando” oppure “ogniqualevolta”.
  - Gli effetti di sostituzione non sono influenzati dall'ultima abilità del Proiettore Panottico. Ad esempio, le abilità che si applicano “mentre [questo permanente] viene girato a faccia in su”, come quella della Guardia Antisommossa, non sono influenzate.
  - L'ultima abilità del Proiettore Panottico non copia l'abilità innescata, la fa semplicemente innescare due volte. Eventuali scelte compiute mentre la metti in pila (ad esempio i modi e i bersagli) vengono effettuate separatamente per ogni istanza dell'abilità. Anche eventuali scelte compiute durante la risoluzione (ad esempio se mettere segnalini su un permanente) vengono effettuate separatamente.
  - Se controlli due copie del Proiettore Panottico, un permanente a faccia in giù che viene girato a faccia in su fa innescare le abilità tre volte, non quattro. Un terzo Proiettore Panottico fa innescare le abilità quattro volte, un quarto cinque volte e così via.
-

Ricercatore Innocuo

{3}{G}

Creatura — Detective Centauro

3/4

*Negoziato* — Ogniqualvolta il Ricercatore Innocuo attacca, ogni giocatore rivela la prima carta del proprio grimorio. Per ogni carta non terra rivelata in questo modo, indagli. Poi ogni giocatore pesca una carta. All'inizio della tua sottofase finale, puoi STAPpare tutte le terre che controlli. Se lo fai, non puoi lanciare magie fino al tuo prossimo turno.

- Tranne in alcuni casi molto rari, ogni giocatore rivela la carta che pescherà.
- Non hai tempo di lanciare magie dopo aver STAPpato tutte le terre che controlli e prima che la parte “non puoi lanciare magie” dell’ultima abilità del Ricercatore Innocuo abbia effetto. Quando l’abilità si risolve, non importa se il Ricercatore Innocuo resta sul campo di battaglia; non potrai comunque lanciare magie prima che inizi il tuo prossimo turno.

---

Seguire i Corpi

{2}{U}

Stregoneria

Tempesta sepolcrale (*Quando lanci questa magia, copiala per ogni permanente messo in un cimitero dal campo di battaglia in questo turno.*)

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

- Tempesta sepolcrale conta tutti i permanenti messi nei cimiteri dal campo di battaglia in questo turno. Non importa chi controllava questi permanenti, chi era il proprietario o se erano pedine o meno.
- Le copie di Seguire i Corpi create dalla sua abilità tempesta sepolcrale vengono create in pila, quindi non sono lanciate e le abilità che si innescano quando un giocatore lancia una magia non si innescheranno.
- Una copia di una magia può essere neutralizzata come qualsiasi altra magia, ma deve essere neutralizzata separatamente. Neutralizzare una magia con tempesta sepolcrale non influenza le copie.
- L’abilità innescata che crea le copie può essere essa stessa neutralizzata da qualsiasi cosa in grado di neutralizzare un’abilità innescata. Se viene neutralizzata, non verrà messa alcuna copia in pila.

---

Serenata dell’Ossario

{4}{B}{B}

Stregoneria

Sorveglianza 3, poi rimetti sul campo di battaglia una carta creatura dal tuo cimitero con un segnalino finale. Esilia la Serenata dell’Ossario con tre segnalini tempo su di essa.

Sospendere 3—{2}{B} (*Invece di lanciare questa carta dalla tua mano, puoi pagare {2}{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.*)

- La carta creatura che scegli non deve necessariamente essere una carta che metti nel tuo cimitero con sorvegliare. Puoi scegliere una carta creatura che era già nel tuo cimitero prima di sorvegliare.
- 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.

#### Sorpresa Spettacolare

{3} {R} {R}

Istantaneo

Scegli una creatura bersaglio che controlli. Se è a faccia in giù, girala a faccia in su. Poi infligge danno pari alla sua forza a ogni altra creatura.

- Se la creatura bersaglio è una creatura a faccia in giù che non può essere girata a faccia in su per qualsiasi motivo, essa rimarrà a faccia in giù sul campo di battaglia e infliggerà comunque danno pari alla sua forza (che molto probabilmente sarà pari a 2) a ogni altra creatura.

#### Tesak, Segugio Infernale di Judith

{3} {R}

Creatura Leggendaria — Canide Elementale

3/3

*Scatenare (Puoi far entrare questa creatura nel campo di battaglia con un segnalino +1/+1. Non può bloccare fintanto che ha un segnalino +1/+1.)*

Gli altri Canidi che controlli hanno scatenare.

Le creature con segnalini che controlli hanno rapidità.

Ogniqualvolta Tesak, Segugio Infernale di Judith attacca, aggiungi {R} per ogni creatura attaccante.

- Devi scegliere se la creatura con scatenare entra o no nel campo di battaglia con un segnalino +1/+1 nel momento stesso in cui entra nel campo di battaglia. A quel punto, sarà troppo tardi perché un giocatore risponda alla magia creatura, ad esempio, cercando di neutralizzarla.
- L'abilità scatenare si applica indipendentemente dalla zona di provenienza della creatura che entra nel campo di battaglia.
- Una creatura con scatenare non può bloccare se ha un qualsiasi segnalino +1/+1 e non soltanto quello messo dall'abilità scatenare.
- Mettere un segnalino +1/+1 su una creatura con scatenare che sta già bloccando non la rimuove dal combattimento. Continuerà a bloccare.
- Per determinare quanto mana aggiungere, conta il numero di creature attaccanti quando l'ultima abilità di Tesak, Segugio Infernale di Judith si risolve, incluso Tesak stesso se è ancora sul campo di battaglia.

---

Verdetto della Folla

{2} {R} {R}

Stregoneria

*Consiglio segreto* — Ogni giocatore vota segretamente per un altro giocatore, poi quei voti vengono rivelati. Per ogni voto che un avversario ha ricevuto, il Verdetto della Folla infligge 2 danni a quel giocatore e a ogni creatura controllata da quel giocatore. Per ogni voto che hai ricevuto, peschi una carta.

- Per votare in segreto, ogni giocatore annota la propria opzione scelta senza mostrarla a nessuno. Poi la mantiene segreta finché tutti i giocatori non rivelano i propri voti contemporaneamente.
- Prima che i voti segreti vengano rivelati, i giocatori possono annunciare come intendono votare, ma non possono rivelare ciò che hanno effettivamente annotato fino a quando tutti i voti non vengono rivelati contemporaneamente. I giocatori possono mentire su come intendono votare prima che i voti vengano rivelati.
- Le abilità che si innescano “ogniqualevolta i giocatori terminano di votare” si innescano dopo che tutti i giocatori hanno votato o dopo che tutti i voti segreti sono stati rivelati, ma non andranno in pila finché la magia o abilità attuale non ha finito di risolversi.
- Ogni giocatore deve votare per un altro giocatore. Non possono astenersi.
- I voti vengono espressi durante la risoluzione del Verdetto della Folla, perciò qualsiasi risposta al Verdetto della Folla viene fatta senza che si conosca l’esito della votazione.

---

## NOTE SPECIFICHE SULLE CARTE DI *RAVNICA: CLUE EDITION* (*RAVNICA: CLUEDO EDITION*)

Aegis of the Legion

{R} {W}

Artefatto — Equipaggiamento

La creatura equipaggiata prende +1/+1 e ha mentore.

*(Ogniqualevolta attacca, metti un segnalino +1/+1 su una creatura attaccante bersaglio con forza inferiore.)*

Ogniqualevolta la creatura equipaggiata funge da mentore per una creatura, metti un segnalino scudo su quella creatura. *(Se quella creatura sta per subire danno o sta per essere distrutta, rimuovi invece un segnalino scudo da essa.)*

Equipaggiare {3}

- Mentore confronta la forza della creatura che ha mentore con quella della creatura bersaglio in due momenti distinti: una prima volta mentre l’abilità innescata viene messa in pila e una seconda mentre l’abilità innescata si risolve. Se vuoi aumentare la forza di una creatura in modo che la sua abilità mentore possa bersagliare una creatura più potente, l’ultima opportunità per farlo è durante la sottofase di inizio combattimento.
- Se la forza della creatura bersaglio non è più inferiore a quella della creatura attaccante mentre l’abilità si risolve, mentore non aggiunge un segnalino +1/+1. Ad esempio, se due creature 3/3 con mentore attaccano

ed entrambi gli inneschi di mentore bersagliano la stessa creatura 2/2, il primo che si risolve mette un segnalino +1/+1 su di essa, mentre il secondo non ha effetto.

- Se la creatura con mentore lascia il campo di battaglia mentre l'abilità mentore è in pila, usa la forza che aveva quella creatura quando ha lasciato il campo di battaglia, per determinare se la creatura bersaglio ha una forza inferiore.
- L'ultima abilità di Aegis of the Legion si innesca quando un'abilità mentore della creatura equipaggiata si risolve. Se Aegis of the Legion viene tolto da una creatura prima che un'abilità mentore di quella creatura si sia risolta, l'ultima abilità di Aegis of the Legion non si innescherà quando quell'abilità si risolve. Analogamente, se Aegis of the Legion viene assegnato a una creatura che è la fonte di un'abilità mentore in pila, l'ultima abilità di Aegis of the Legion si innescherà quando quell'abilità mentore si risolve.

---

#### Afterlife Insurance

{1}{W/B}

Istantaneo

Le creature che controlli hanno aldlà 1 fino alla fine del turno. Pesca una carta. *(Quando una creatura con aldlà 1 muore, crea una pedina creatura Spirito 1/1 bianca e nera con volare.)*

- Dato che le creature bloccanti vengono scelte tutte contemporaneamente, non puoi bloccare con una creatura con aldlà, aspettare che muoia e poi bloccare con le pedine Spirito che ne derivano.

---

#### Amzu, Swarm's Hunger

{3}{B}{G}

Creatura Legendaria — Sciamano Insetto

3/3

Volare, minacciare

Gli altri Insetti che controlli hanno minacciare.

Ogniqualevolta una o più carte lasciano il tuo cimitero, puoi creare una pedina creatura Insetto 1/1 nera e verde, poi mettere su di essa un numero di segnalini +1/+1 pari al valore di mana maggiore tra quelle carte. Fallo solo una volta per turno.

- Se più carte lasciano il tuo cimitero contemporaneamente, l'abilità di Amzu, Swarm's Hunger si innescherà una sola volta.

---

#### Apothecary White

{3}{W}

Creatura Legendaria — Chierico Umano

3/4

Cautela

Ogniqualevolta attacchi, crei una pedina Cibo per ogni giocatore attaccato. *(È un artefatto con "{2}, {T}, Sacrifica questo artefatto: Guadagni 3 punti vita".)* {W}, {T}, TAPpa X Cibi STAPpati che controlli: Crea X pedine creatura Umano 1/1 bianche.

- Se un effetto si riferisce a un Cibo, significa qualsiasi artefatto Cibo, non solo una pedina artefatto Cibo. Ad esempio, puoi TAPpare la Coscia di Krovod per pagare il costo dell'abilità attivata di Apothecary White.
- 

Boros Strike-Captain

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

Creatura — Soldato Minotauro

3/3

*Battaglione* — Ogniqualvolta Boros Strike-Captain e almeno altre due creature attaccano, esilia la prima carta del tuo grimorio. Durante qualsiasi turno in cui hai attaccato con tre o più creature, puoi giocare quella carta.

- Le tre creature attaccanti non devono necessariamente attaccare lo stesso giocatore, planeswalker o battaglia.
  - Una volta che un'abilità battaglia si è innescata, non importa quante creature stiano ancora attaccando quando l'abilità si risolve.
  - Analogamente, una volta che hai attaccato con tre o più creature in un singolo turno, puoi comunque giocare la carta esiliata in quel turno a prescindere da ciò che accade a quelle creature.
  - Se Boros Strike-Captain lascia il campo di battaglia, l'effetto che ti permette di giocare la carta esiliata se hai attaccato con tre o più creature continua ad applicarsi, anche durante i turni successivi, a condizione che tu attacchi con tre o più creature durante quei turni successivi.
  - Paghi tutti i costi e segui tutte le normali regole sulla tempistica per una carta giocata in questo modo. Ad esempio, se la carta esiliata è una carta terra, puoi giocarla solo durante la tua fase principale mentre la pila è vuota.
- 

Carnage Interpreter

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

Creatura — Detective Diavolo

3/3

Quando Carnage Interpreter entra nel campo di battaglia, scarta la tua mano, poi indaga quattro volte. (*Per indagare, crea una pedina Indizio. È un artefatto con "{2}, Sacrifica questo artefatto: Pesca una carta".*)

Fintanto che hai una o meno carte in mano, Carnage Interpreter prende +2/+2 e ha minacciare.

- Dopo che Carnage Interpreter è stato bloccato, fargli guadagnare minacciare rimuovendo carte dalla tua mano non lo fa smettere di essere bloccato.
-

Commander Mustard

{3}{R}{W}

Creatura Legendaria — Soldato Umano

5/5

Cautela

Gli altri Soldati che controlli hanno cautela, travolgere e rapidità.

{2}{R}{W}: Fino alla fine del turno, i Soldati che controlli hanno “Ogniqualvolta questa creatura attacca, infligge 1 danno al giocatore in difesa”.

- Attivare l’ultima abilità di Colonel Mustard più volte farà guadagnare più istanze dell’abilità innescata ai Soldati che controlli. Ad esempio, se attivi l’ultima abilità di Colonel Mustard due volte e poi attacchi con Colonel Mustard, avrà due istanze dell’abilità innescata. Si innescheranno entrambe e il giocatore in difesa subirà 2 danni.

---

Conclave Evangelist

{3}{G/W}{G/W}

Creatura — Chierico Elefante

4/4

*Miriade (Ogniqualvolta questa creatura attacca, per ogni avversario diverso dal giocatore in difesa, puoi creare una pedina che è una copia di questa creatura TAPpata e che attacca quel giocatore o un planeswalker controllato da quel giocatore. Esilia le pedine alla fine del combattimento.)*

Ogniqualvolta Conclave Evangelist infligge danno da combattimento a un giocatore, crei una pedina che è una copia di Conclave Evangelist.

- Il termine “giocatore in difesa” nelle regole di miriade (o qualsiasi altra abilità di una creatura attaccante) si riferisce al giocatore che la creatura con miriade stava attaccando nel momento in cui è diventata una creatura attaccante in questo combattimento, al controllore del planeswalker che la creatura stava attaccando nel momento in cui è diventata una creatura attaccante in questo combattimento o al protettore della battaglia che la creatura stava attaccando nel momento in cui è diventata una creatura attaccante in questo combattimento.
- Se il giocatore in difesa è il tuo unico avversario, non vengono messe pedine sul campo di battaglia.
- Scegli se ogni pedina attacca il giocatore o un planeswalker controllato dal giocatore mentre viene creata la pedina.
- Nonostante le pedine entrino nel campo di battaglia come attaccanti, non sono mai state dichiarate come creature attaccanti. Le abilità che si innescano ogniqualvolta una creatura attacca non si innescheranno, inclusa l’abilità miriade delle pedine. Se è necessario pagare dei costi per far attaccare una creatura, tali costi non si applicano alle pedine.
- Tutte le pedine creatura entrano nel campo di battaglia contemporaneamente.
- Ogni pedina copia esattamente ciò che è stampato sulla creatura originale e nulla di più. Non copia se quella creatura è TAPpata o STAPpata, se ha dei segnalini, se ha Aure o Equipaggiamenti assegnati o qualsiasi effetto non di copia che abbia modificato la sua forza, la sua costituzione, i suoi tipi, il suo colore e così via.

- Eventuali abilità entra-in-campo della creatura copiata si innescheranno quando la pedina entra nel campo di battaglia. Funzionerà anche ogni abilità “mentre [questo permanente] entra nel campo di battaglia” o “[questo permanente] entra nel campo di battaglia con” della creatura copiata.
- Se miriade crea più di una pedina per ogni giocatore (a causa di un effetto come quello creato dalla Stagione del Raddoppio), puoi decidere separatamente per ogni pedina se quest’ultima attacca il giocatore o un planeswalker controllato da quel giocatore.
- Se una pedina creata dall’abilità miriade di Conclave Evangelist infligge danno da combattimento a un giocatore, la pedina creata dalla sua ultima abilità non verrà esiliata al termine del combattimento.

### Corporeal Projection

{U} {R}

#### Stregoneria

Una creatura bersaglio che controlli ha miriade fino alla fine del turno. *(Ogniqualevolta attacca, per ogni avversario diverso dal giocatore in difesa, puoi creare una pedina che è una copia di quella creatura TAPpata e che attacca quel giocatore o un planeswalker controllato da quel giocatore. Esilia le pedine alla fine del combattimento.)*

Sovraccarico {3}{U}{U}{R}{R} *(Puoi lanciare questa magia per il suo costo di sovraccarico. Se lo fai, cambiane il testo sostituendo “una creatura bersaglio” con “ogni creatura”).*

- Il termine “giocatore in difesa” nelle regole di miriade (o qualsiasi altra abilità di una creatura attaccante) si riferisce al giocatore che la creatura con miriade stava attaccando nel momento in cui è diventata una creatura attaccante in questo combattimento, al controllore del planeswalker che la creatura stava attaccando nel momento in cui è diventata una creatura attaccante in questo combattimento o al protettore della battaglia che la creatura stava attaccando nel momento in cui è diventata una creatura attaccante in questo combattimento.
- Se il giocatore in difesa è il tuo unico avversario, non vengono messe pedine sul campo di battaglia.
- Scegli se ogni pedina attacca il giocatore o un planeswalker controllato dal giocatore mentre viene creata la pedina.
- Nonostante le pedine entrino nel campo di battaglia come attaccanti, non sono mai state dichiarate come creature attaccanti. Le abilità che si innescano ogniqualevolta una creatura attacca non si innescheranno, inclusa l’abilità miriade delle pedine. Se è necessario pagare dei costi per far attaccare una creatura, tali costi non si applicano alle pedine.
- Tutte le pedine creatura entrano nel campo di battaglia contemporaneamente.
- Ogni pedina copia esattamente ciò che è stampato sulla creatura originale e nulla di più. Non copia se quella creatura è TAPpata o STAPpata, se ha dei segnalini, se ha Aure o Equipaggiamenti assegnati o qualsiasi effetto non di copia che abbia modificato la sua forza, la sua costituzione, i suoi tipi, il suo colore e così via.
- Eventuali abilità entra-in-campo della creatura copiata si innescheranno quando la pedina entra nel campo di battaglia. Funzionerà anche ogni abilità “mentre [questo permanente] entra nel campo di battaglia” o “[questo permanente] entra nel campo di battaglia con” della creatura copiata.

- Se miriade crea più di una pedina per ogni giocatore (a causa di un effetto come quello creato dalla Stagione del Raddoppio), puoi decidere separatamente per ogni pedina se quest'ultima attacca il giocatore o un planeswalker controllato da quel giocatore.
- Se non paghi il costo di sovraccarico di una magia, quella magia avrà un bersaglio singolo. Se paghi il costo di sovraccarico, la magia non avrà alcun bersaglio.
- Visto che una magia con sovraccarico non bersaglia quando il suo costo di sovraccarico è stato pagato, può influenzare i permanenti con anti-malocchio o con protezione dal colore appropriato.
- Sovraccarico non cambia il momento in cui puoi lanciare la magia.
- Lanciare una magia con sovraccarico non cambia il costo di mana di quella magia. Semplicemente paghi il costo di sovraccarico invece del costo normale.
- Gli effetti che ti fanno pagare una magia di più o di meno ti faranno anche pagare il suo costo di sovraccarico altrettanto di più o di meno.
- Se ti viene imposto di lanciare una magia con sovraccarico “senza pagare il suo costo di mana”, non potrai scegliere di pagare invece il suo costo di sovraccarico.
- 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 sovraccarico), aggiungi eventuali aumenti e infine applica le riduzioni. Il valore di mana della magia è determinato solo dal suo costo di mana, indipendentemente dal costo totale pagato per lanciarla.

#### Covetous Elegy

{4}{W}{B}

Stregoneria

Ogni giocatore sceglie fino a due creature che controlla, poi sacrifica le altre. Poi crei una pedina Tesoro TAPPata per ogni creatura controllata dai tuoi avversari.

- A partire dal giocatore di cui è il turno, ogni giocatore in ordine di turno sceglie fino a due creature che controlla, poi tutte le creature non scelte da alcun giocatore vengono sacrificate contemporaneamente. I giocatori conosceranno le decisioni dei giocatori che scelgono prima di loro.
- I giocatori possono scegliere meno di due creature anche se controllano due o più creature.

#### Dimir Strandcatcher

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

Creatura — Farabutto Spiritello

3/3

Volare

Ogniqualevolta attacchi, sorvegli X, dove X è il numero di avversari attaccati.

All'inizio di ogni sottofase finale, se tre o più carte sono state messe nel tuo cimitero da una zona diversa dal campo di battaglia in questo turno, pesca una carta.

- Il valore di X viene determinato solo una volta, mentre si risolve la seconda abilità di Dimir Strandcatcher. Se un giocatore lascia la partita dopo che l'abilità si è innescata, ma prima che si sia risolta, non verrà conteggiato quando l'abilità si risolve.

---

Emissary Green

{4} {G}

Creatura Legendaria — Consigliere Umano

3/3

Ogniqualevolta Emissary Green attacca, a partire da te, ogni giocatore vota per profitto o sicurezza. Crei un numero di pedine Tesoro pari al doppio del numero di voti per profitto. Metti su ogni creatura che controlli un numero di segnalini +1/+1 pari al numero di voti per sicurezza.

- Le abilità che si innescano “ogniqualevolta i giocatori terminano di votare” si innescano dopo che tutti i giocatori hanno votato o dopo che tutti i voti segreti sono stati rivelati, ma non andranno in pila finché la magia o abilità attuale non ha finito di risolversi.
- Nel caso dei voti non segreti, 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 la magia o abilità. Qualsiasi risposta a quella magia o abilità viene fatta senza che si conosca l’esito della votazione.

---

Frenzied Gorespawn

{3} {B} {R}

Creatura — Orrore

4/4

Quando Frenzied Gorespawn entra nel campo di battaglia, per ogni avversario, sprona una creatura bersaglio controllata da quel giocatore. *(Fino al tuo prossimo turno, quelle creature attaccano in ogni combattimento un giocatore diverso da te, se possono farlo.)*

Ogniqualevolta una o più creature attaccano uno dei tuoi avversari, quelle creature hanno minacciare fino alla fine del turno.

- Le creature controllate dai tuoi avversari che attaccano uno dei tuoi avversari faranno innescare l’abilità di Frenzied Gorespawn.
  - Solo le creature che attaccano i tuoi avversari hanno minacciare fino alla fine del turno. Le creature che attaccano i planeswalker o le battaglie non hanno minacciare, indipendentemente da chi controlla o protegge quei permanenti.
-

Furious Spinesplitter

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

Creatura — Guerriero Ogre

3/3

Travolgere

All'inizio della tua sottofase finale, metti un segnalino

+1/+1 su Furious Spinesplitter per ogni avversario a cui è stato inflitto danno in questo turno.

- Non è necessario che Furious Spinesplitter si trovasse sul campo di battaglia quando è stato inflitto danno.
- 

Headliner Scarlett

{3} {R}

Creatura Leggendaria — Warlock Umano

3/3

Rapidità

Quando Headliner Scarlett entra nel campo di battaglia, le creature controllate da un giocatore bersaglio non possono bloccare in questo turno.

All'inizio del tuo mantenimento, esilia la prima carta del tuo grimorio a faccia in giù. Puoi guardare e giocare quella carta in questo turno.

- Quando il turno finisce, non puoi guardare o giocare la carta esiliata con Headliner Scarlett in quel turno. La carta rimane a faccia in giù in esilio e nessuno può guardarla.
  - Se Headliner Scarlett lascia il campo di battaglia, l'effetto che ti permette di guardare e giocare la carta esiliata continua ad applicarsi per il resto del turno.
  - Paghi tutti i costi e segui tutte le normali regole sulla tempistica per una carta giocata in questo modo. Ad esempio, se la carta esiliata è una carta terra, puoi giocarla solo durante la tua fase principale mentre la pila è vuota.
- 

Herald of Ilharg

{2} {R} {G}

Creatura — Bestia Cinghiale

3/3

Travolgere

Ogniqualevolta lanci una magia creatura, metti due segnalini +1/+1 su Herald of Ilharg. Se quella magia ha un valore di mana pari o superiore a 5, Herald of Ilharg infligge a ogni avversario danno pari al numero di segnalini su di esso.

- L'ultima abilità di Herald of Ilharg si risolve prima della magia che l'ha fatta innescare. Si risolverà anche se quella magia viene neutralizzata.
  - Se Herald of Ilharg lascia il campo di battaglia prima che la sua ultima abilità si risolva, usa il numero di segnalini che si trovavano su Herald of Ilharg nel momento in cui ha lasciato il campo di battaglia per determinare quanti danni infliggere.
-

Lavinia, Foil to Conspiracy  
{1}{W/U}{W/U}  
Creatura Leggendaria — Detective Umano  
2/3  
Cautela  
Ogniqualevolta lanci la tua seconda magia in ogni turno, indaga. (*Crea una pedina Indizio. È un artefatto con “{2}, Sacrifica questo artefatto: Pesca una carta”.*)  
{T}: Aggiungi {C}{C}. Attiva solo durante il turno di un avversario.

- Le magie che sono state lanciate prima di Lavinia, Foil to Conspiracy contano. Se Lavinia è stata la prima magia che hai lanciato in questo turno, la prossima magia che lanci in questo turno è la tua seconda magia.

---

Lonis, Genetics Expert  
{1}{G/U}{G/U}  
Creatura Leggendaria — Detective Elfo Serpente  
1/2  
Evoluzione (*Ogniqualevolta una creatura entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, se quella creatura ha forza o costituzione maggiore di questa creatura, metti un segnalino +1/+1 su questa creatura.*)  
Ogniqualevolta vengono messi uno o più segnalini +1/+1 su Lonis, indaga altrettante volte.  
Ogniqualevolta sacrifichi un Indizio, metti un segnalino +1/+1 su un'altra creatura bersaglio che controlli.

- Quando confronti i valori delle due creature per evoluzione, confronti sempre la forza con la forza e la costituzione con la costituzione.
- Ogniqualevolta una creatura entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, confrontane la forza e la costituzione con la forza e la costituzione della creatura con evoluzione. Se nessun valore della nuova creatura è maggiore, evoluzione non si innescherà.
- Se si innesca evoluzione, il confronto dei valori verrà effettuato nuovamente quando l'abilità tenta di risolversi. Se nessun valore della nuova creatura è maggiore, l'abilità non avrà effetto. Se la creatura che è entrata nel campo di battaglia lascia il campo di battaglia prima che evoluzione tenti di risolversi, usa i suoi ultimi valori conosciuti di forza e costituzione per confrontarli.
- Se una creatura entra nel campo di battaglia con dei segnalini +1/+1, considera quei segnalini nel momento in cui si determina se si innesca evoluzione. Per esempio, una creatura 1/1 che entra nel campo di battaglia con due segnalini +1/+1 farà innescare l'abilità evoluzione di una creatura 2/2.
- Se più creature entrano nel campo di battaglia allo stesso tempo, evoluzione potrebbe innerscarsi più volte, ma il confronto dei valori verrà effettuato ogni volta che una di quelle abilità tenta di risolversi. Ad esempio, se controlli una creatura 2/2 con evoluzione e due creature 3/3 entrano nel campo di battaglia, evoluzione si innescherà due volte. La prima abilità si risolverà e metterà un segnalino +1/+1 sulla creatura con evoluzione. Quando la seconda abilità tenterà di risolversi, né la forza né la costituzione della nuova creatura saranno maggiori di quelle della creatura con evoluzione, quindi l'abilità non avrà effetto.
- Quando confronti i valori mentre si risolve l'abilità evoluzione, è possibile che il valore più alto cambi da forza a costituzione o viceversa. Se questo accade, l'abilità si risolverà comunque e metterai un segnalino +1/+1 sulla creatura con evoluzione. Ad esempio, se controlli una creatura 2/2 con evoluzione e una creatura 1/3 entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, la sua costituzione è maggiore, perciò si

innescherà evoluzione. In risposta, la creatura 1/3 prende +2/-2. Quando l'innescò di evoluzione tenta di risolversi, la sua forza è maggiore. Metterai un segnalino +1/+1 sulla creatura con evoluzione.

---

Memory Vampire

{4} {U} {B}

Creatura — Detective Vampiro

4/4

Volare

Ogniqualevolta Memory Vampire infligge danno da combattimento a un giocatore, un qualsiasi numero di giocatori bersaglio macina altrettante carte. Poi puoi raccogliere prove 9. Quando lo fai, puoi lanciare una carta non terra bersaglio dal cimitero del giocatore in difesa senza pagare il suo costo di mana.

- Non devi necessariamente scegliere alcun giocatore bersaglio per l'ultima abilità di Memory Vampire se non vuoi. In tal caso, l'abilità si risolverà comunque e avrai l'opportunità di raccogliere prove 9.
  - Non scegli una carta non terra bersaglio nel momento in cui l'ultima abilità di Memory Vampire si innesca. Invece, una seconda abilità "riflessiva" si innesca quando raccogli prove 9 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.
- 

Ordruun Mentor

{2} {R/W}

Creatura — Soldato Minotauro

3/2

Mentore (*Ogniqualevolta questa creatura attacca, metti un segnalino +1/+1 su una creatura attaccante bersaglio con forza inferiore.*)

Ogniqualevolta attacchi un giocatore, una creatura bersaglio che sta attaccando quel giocatore ha attacco improvviso fino alla fine del turno.

- Mentore confronta la forza della creatura che ha mentore con quella della creatura bersaglio in due momenti distinti: una prima volta mentre l'abilità innescata viene messa in pila e una seconda mentre l'abilità innescata si risolve. Se vuoi aumentare la forza di una creatura in modo che la sua abilità mentore possa bersagliare una creatura più potente, l'ultima opportunità per farlo è durante la sottofase di inizio combattimento.
  - Se la forza della creatura bersaglio non è più inferiore a quella della creatura attaccante mentre l'abilità si risolve, mentore non aggiunge un segnalino +1/+1. Ad esempio, se due creature 3/3 con mentore attaccano ed entrambi gli inneschi di mentore bersagliano la stessa creatura 2/2, il primo che si risolve mette un segnalino +1/+1 su di essa, mentre il secondo non ha effetto.
  - Se la creatura con mentore lascia il campo di battaglia mentre l'abilità mentore è in pila, usa la forza che aveva quella creatura quando ha lasciato il campo di battaglia, per determinare se la creatura bersaglio ha una forza inferiore.
-

Portal Manipulator  
{2}{W/U}{W/U}  
Creatura — Mago Umano  
3/2

Lampo

Quando Portal Manipulator entra nel campo di battaglia durante la sottofase di dichiarazione delle creature attaccanti, scegli un giocatore bersaglio e un qualsiasi numero di creature attaccanti bersaglio controllate dai suoi avversari. Quelle creature attaccano quel giocatore.

- Puoi lanciare Portal Manipulator fuori da una sottofase di dichiarazione delle creature attaccanti. Se Portal Manipulator entra nel campo di battaglia fuori da una sottofase di dichiarazione delle creature attaccanti, la sua abilità semplicemente non si innesca.
- L'abilità innescata di Portal Manipulator ignora tutti i requisiti, le restrizioni e i costi associati all'attacco.
- L'abilità innescata di Portal Manipulator non fa innescare le abilità "ogniqualevolta questa creatura attacca".
- Dopo che l'abilità innescata di Portal Manipulator si è risolta, si considera che le creature attaccanti bersaglio abbiano comunque attaccato il giocatore, il planeswalker o la battaglia che avevano dichiarato inizialmente di attaccare, anche se ora stanno attaccando il giocatore bersaglio.
- Se un'abilità bersaglia qualcosa che è controllato dal "giocatore in difesa" di una creatura attaccante e il giocatore in difesa di quella creatura cambia prima che l'abilità si sia risolta, l'abilità non si risolverà poiché il suo bersaglio è diventato illegale.

---

Resonance Technician  
{3}{U/R}{U/R}  
Creatura — Detective Bizzarria  
4/4

Volare

Quando Resonance Technician entra nel campo di battaglia, puoi scartare una carta. Se lo fai, indaga due volte.

{T}, TAPpa X artefatti STAPpati che controlli: Copia una magia istantaneo o stregoneria bersaglio che controlli con valore di mana pari a X. Puoi scegliere nuovi bersagli per la copia.

- La copia viene creata in pila, quindi non viene "lanciata". Le abilità che si innescano quando un giocatore lancia una magia non si innescheranno alla creazione della copia.
- Se la magia copiata ha una X il cui valore è stato determinato mentre veniva lanciata, la copia ha lo stesso valore di X.
- Se la magia copiata è modale (cioè, dice "Scegli uno —" o simile), la copia avrà lo stesso modo. Non è possibile scegliere un altro modo.
- Se una magia o abilità infligge danno diviso, la divisione non può essere modificata, ma è comunque possibile cambiare i bersagli a cui viene inflitto il danno. Lo stesso vale per le magie e abilità che distribuiscono segnalini.
- Non puoi scegliere di pagare alcun costo addizionale per una magia copiata. In ogni caso, gli effetti basati sui costi addizionali pagati per la magia originale saranno copiati come se gli stessi costi fossero stati pagati anche per la copia.

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

#### Scutling Sentinel

{1} {G/U} {G/U}

Creatura — Elfo Granchio

3/2

Lampo

Cautela

Quando Scutling Sentinel entra nel campo di battaglia, metti un segnalino +1/+1 su un'altra creatura bersaglio che controlli. Fino alla fine del turno, quella creatura diventa un Granchio blu in aggiunta ai suoi altri tipi e ha anti-malocchio. *(Non può essere bersaglio di magie o abilità controllate dai tuoi avversari.)*

- La creatura bersaglio mantiene i propri tipi, sottotipi e supertipi.
- La creatura bersaglio non mantiene i suoi colori precedenti; sarà solo blu fino alla fine del turno.
- La creatura bersaglio diventa un Granchio blu in aggiunta ai suoi altri tipi e ha anti-malocchio anche se per qualche motivo non possono essere messi segnalini su di essa.

#### Senator Peacock

{3} {U} {U}

Creatura Leggendaria — Consigliere Umano

3/4

Gli artefatti che controlli sono Indizi in aggiunta ai loro altri tipi e hanno “{2}, Sacrifica questo artefatto: Pesca una carta”.

Ogniqualvolta sacrifichi un Indizio, una creatura bersaglio non può essere bloccata in questo turno.

- Gli artefatti mantengono qualsiasi tipo, sottotipo, supertipo e abilità che hanno.
- Se Senator Peacock in qualche modo diventa un artefatto, sarà anche un Indizio.

#### Stampede Surfer

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

Creatura — Guerriero Umano

4/4

Rapidità

Ogniqualvolta Stampede Surfer attacca, per ogni avversario, crei una pedina creatura Cinghiale 2/2 verde TAPPata e che attacca quell'avversario.

- Nonostante le pedine entrino nel campo di battaglia come attaccanti, non sono mai state dichiarate come creature attaccanti. Le abilità che si innescano ogniqualvolta una creatura attacca non si innescheranno. Se è necessario pagare dei costi per far attaccare una creatura, tali costi non si applicano alle pedine.
- Tutte le pedine creatura entrano nel campo di battaglia contemporaneamente.

Sumala Rumlbers  
 {2}{G/W}{G/W}  
 Creatura — Wurm  
 \*/4

La forza di Sumala Rumlbers è pari al numero di creature che controlli.

*Miriade (Ogniqualvolta questa creatura attacca, per ogni avversario diverso dal giocatore in difesa, puoi creare una pedina che è una copia di questa creatura TAPpata e che attacca quel giocatore o un planeswalker controllato da quel giocatore. Esilia le pedine alla fine del combattimento.)*

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

Suppressor Skyguard

{2}{W}{U}

Creatura — Cavaliere Umano

2/4

Volare

Ogniqualvolta un giocatore ti attacca, se quel giocatore ha un altro avversario che non viene attaccato, previeni tutto il danno da combattimento che ti verrebbe inflitto in questo combattimento.

- L'abilità di Suppressor Skyguard si innescherà se uno qualsiasi degli avversari del giocatore attaccante oltre a te non viene attaccato. È irrilevante se quel giocatore sta anche attaccando eventuali planeswalker controllati o battaglie protette da quegli avversari.
- Se la clausola del “se” interposto dell'ultima abilità di Suppressor Skyguard non è più soddisfatta quando l'abilità tenta di risolversi, non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Ad esempio, se il giocatore che ti sta attaccando ha attaccato con una creatura con miriade e le pedine create da quell'abilità sono ancora sul campo di battaglia e stanno attaccando tutti gli altri avversari di quel giocatore quando l'ultima abilità di Suppressor Skyguard tenta di risolversi, la condizione non sarà più vera, l'abilità non si risolverà e il danno non verrà prevenuto. Analogamente, se tutti gli altri avversari del giocatore attaccante lasciano la partita prima che l'ultima abilità di Suppressor Skyguard si sia risolta, la condizione non sarà più vera quando l'abilità tenta di risolversi, l'abilità non si risolverà e il danno non verrà prevenuto.

---

Syndicate Heavy

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

Creatura — Farabutto Gigante

4/4

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

All'inizio di ogni sottofase finale, se hai guadagnato 4 o più punti vita in questo turno, indaga. (*Crea una pedina Indizio. È un artefatto con “{2}, Sacrifica questo artefatto: Pesca una carta”.*)

- Puoi pagare {W/B} un massimo di una volta per ogni abilità innescata di estorsione. Decidi se pagare o meno quando l'abilità si risolve.
  - L'ammontare di punti vita che guadagni con estorsione è basato sul totale dei punti vita persi, non necessariamente sul numero di avversari che hai. Per esempio, se i punti vita del tuo avversario non possono cambiare (magari perché quel giocatore controlla un Imperion di Platino), non guadagnerai punti vita.
  - L'abilità estorsione non bersaglia alcun giocatore.
  - Indaghi solo una volta, anche se hai guadagnato più di 4 punti vita.
  - L'ultima abilità di Syndicate Heavy verifica quanti punti vita hai guadagnato durante il turno, anche se Syndicate Heavy non era sul campo di battaglia quando hai guadagnato punti vita. Non verifica se ne hai anche persi, neppure se hai perso più punti vita di quanti tu ne abbia guadagnati.
  - Se non hai guadagnato 4 o più punti vita nel momento in cui inizia una sottofase finale, l'ultima abilità di Syndicate Heavy non si innescherà.
-

Undercover Butler

{2}{U/B}

Creatura — Farabutto Umano

2/3

Ogniqualevolta Undercover Butler attacca il giocatore con più punti vita o con più punti vita a pari merito, Undercover Butler non può essere bloccato in questo turno.

- L'abilità di Undercover Butler non si innesca se attacca un planeswalker o una battaglia, indipendentemente dai punti vita del controllore del planeswalker o del protettore della battaglia.
- Dopo che l'abilità di Undercover Butler si è innescata, le variazioni dei punti vita dei giocatori prima che l'abilità si risolva sono irrilevanti. Undercover Butler non potrà essere bloccato in questo turno anche se il giocatore in difesa non è quello con più punti vita e con più punti vita a pari merito mentre l'abilità si risolve.

---

Unruly Krasis

{1}{G}{U}

Creatura — Lucertola Piovra Squalo

4/4

Travolgere

Ogniqualevolta Unruly Krasis attacca, puoi far diventare X/X la forza e la costituzione base di un'altra creatura bersaglio che controlli fino alla fine del turno, dove X è la forza di Unruly Krasis.

{3}{G}{U}: Adattamento 3. *(Se questa creatura non ha segnalini +1/+1, metti tre segnalini +1/+1 su di essa.)*

- Il valore di X viene determinato solo una volta, mentre si risolve la seconda abilità di Unruly Krasis. Ulteriori modifiche alla forza di Unruly Krasis in quel turno non modificheranno la forza e la costituzione base della creatura bersaglio.
- La seconda abilità di Unruly Krasis sostituirà tutti i precedenti effetti che impostano un numero specifico per la forza e la costituzione della creatura. Gli effetti che modificano in altri modi la sua forza e la sua costituzione si applicheranno comunque, indipendentemente da quando hanno avuto inizio. Lo stesso vale per i segnalini +1/+1.
- Puoi sempre attivare un'abilità che causerà l'adattamento di una creatura. Mentre quell'abilità si risolve, se la creatura ha uno o più segnalini +1/+1 per qualsiasi motivo, semplicemente non ne metterai altri su di essa.
- Se una creatura perde in qualche modo tutti i suoi segnalini +1/+1, può adattarsi di nuovo e ottenerne altri.