




DUSKMOURN™

LA CASA DEGLI ORRORI

© 2024 Wizards of the Coast LLC.  Jeff Carpenter




Arthur Yuan

STANZA DEI GIOCHI

LE CREATURE CHE CONTROLLI HANNO TRAVOLGERE E RAPIDITÀ.





Valera Luffullina

CAVEAU

QUANDO GIRI QUESTA TESSERA E ALL'INIZIO DELLA TUA PRIMA
FASE PRINCIPALE, CREA DUE PEDINE TESORO.



Eli Minaya

TORRE DELL'OROLOGIO

QUANDO GIRI QUESTA TESSERA E ALL'INIZIO DELLA TUA PRIMA
FASE PRINCIPALE, PUOI SCARTARE TUTTE LE CARTE
NELLA TUA MANO, POI PESCARE ALTRETTANTE.



Jana Heidersdorf



LA STANZA DELLA VISIONE

UNA VOLTA IN OGNI TUO TURNO, PUOI LANCIARE
UNA MAGIA ISTANTANEO O STREGONERIA DAL
TUO CIMITERO. SE LO FAI, ESILIALA MENTRE SI RISOLVE.



Marco Gorfel

BIBLIOTECA PROIBITA

QUANDO GIRI QUESTA TESSERA E ALL'INIZIO DELLA TUA PRIMA
FASE PRINCIPALE, RIVELA LA PRIMA CARTA DEL TUO GRIMORIO E AGGIUNGLA
ALLA TUA MANO. PERDI PUNTI VITA PARI AL SUO VALORE DI MANA.



▶ Pavel Kolomeyets

AMMASSO DI RIFIUTI


QUANDO GIRI QUESTA TESSERA, OGNI CREATURA PRENDE -2/-2 FINO
ALLA FINE DEL TURNO. OGNIQUALVOLTA UNA CREATURA NON PEDINA
CHE CONTROLLI MUORE DURANTE IL TUO TURNO, UN AVVERSARIO
BERSAGLIO PERDE 2 PUNTI VITA.

Ivan Shavrin



COVO DEL GENIO

**QUANDO GIRI QUESTA TESSERA, SPOSTA OGNI GIOCATORE SU UNA TESSERA
QUALSIASI. ALL'INIZIO DEL TUO MANTENIMENTO, SORVEGLIA 2.**



Matteo Bassini

LA SALA DEL RITUALE

LE MAGIE CHE LANCI HANNO CONVOCAZIONE.

*(Ogni creatura che TAPpi mentre lanci questa magia corrisponde
al pagamento di 1 o di un mana del colore di quella creatura.)*



Arthur Yuan

IL LABORATORIO

OGNIQUALVOLTA LANCI UNA MAGIA Istantaneo O STREGONERIA, PROLIFERA.

(Scegli un qualsiasi numero di permanenti e/o giocatori, poi metti su ognuno un altro segnalino di ogni tipo già presente.)



Ralph Horsley

SALA CALDAIE

**QUANDO GIRI QUESTA TESSERA E ALL'INIZIO DELLA TUA PRIMA FASE PRINCIPALE,
SPRONA UNA CREATURA BERSAGLIO CONTROLLATA DA UN AVVERSARIO.**
*(Fino al tuo prossimo turno, quella creatura attacca in ogni combattimento
un giocatore diverso da te, se può farlo.)*



Sam Burley

LA STANZA DELLE SCOPERTE

**OGNIQUALVOLTA LANCI UNA MAGIA CON VALORE DI MANA
PARI O SUPERIORE A 6, SCOPRI 5.**

*(Esilia carte dalla cima del tuo grimoire finché non esili una carta non terra con
valore di mana pari o inferiore a 5. Lanciala senza pagare il suo costo di mana
o aggiungila alla tua mano. Metti le altre in fondo in ordine casuale.)*



Andrew Mar

STANZA CROLLATA

QUANDO GIRI QUESTA TESSERA, METTILA SOPRA UN'ALTRA
TESSERA QUALSIASI E SPOSTATI SU DI ESSA. LA TESSERA COPERTA
NON HA PIÙ ALCUN EFFETTO. PESCA UNA CARTA.

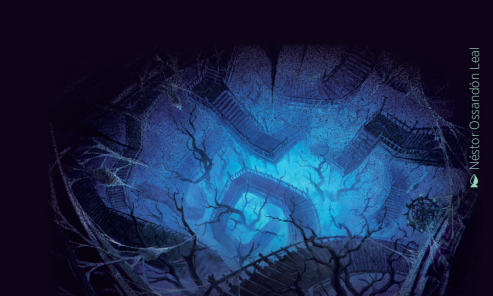


CORRIDOIO DEGLI SPECCHI

SE UN PERMANENTE CHE ENTRA FA INNESCARE
UN'ABILITÀ INNESCATA DI UN PERMANENTE CHE CONTROLLI,
QUELL'ABILITÀ SI INNESCA UNA VOLTA IN PIÙ.

► Helge C. Balzer





Néstor Ossandón Leal

SCALINATA TORTUOSA

ALL'INIZIO DELLA TUA SOTTOFASE FINALE, ESILIA FINO A UNA CREATURA
BERSAGLIO CHE CONTROLLI, POI RIMETTILA SUL CAMPO DI BATTAGLIA
SOTTO IL CONTROLLO DEL SUO PROPRIETARIO.



Josu Hernaiz

VIVAIO

LE CREATURE NON PEDINA CHE CONTROLLI ENTRANO NEL CAMPO
DI BATTAGLIA CON UN SEGNALINO +1/+1 ADDIZIONALE.



▶ Martin de Diego Sadaba

VOLIERA


**QUANDO GIRI QUESTA TESSERA E ALL'INIZIO DELLA
TUA PRIMA FASE PRINCIPALE, METTI UN SEGNALINO VOLARE
SULLA CREATURA BERSAGLIO CHE CONTROLLI.**

Marco Gorfel

RIPOSTIGLIO BUIO

**QUANDO GIRI QUESTA TESSERA E ALL'INIZIO DELLA TUA PRIMA
FASE PRINCIPALE, MANIFESTA ANGOSCIA.**

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



Leonardo Borazio

COVO FORTIFICATO

ALL'INIZIO DELLA TUA SOTTOFASE FINALE, METTI TRE SEGNALINI +1/+1
SU UNA CREATURA BERSAGLIO TAPPATA CHE CONTROLLI.



John Di Giovanni

OSSERVATORIO

ALL'INIZIO DELLA TUA SOTTOFASE FINALE, STAPPA TUTTI
I PERMANENTI NON CREATURA CHE CONTROLLI.





Marco Gorfel



SALONE

I GIOCATORI INIZIANO LA PARTITA QUI.