

STANZA DEI GIOCHI

LE CREATURE CHE CONTROLLI
HANNO TRAVOLGERE E RAPIDITÀ.

STANZA DEI GIOCHI

LE CREATURE CHE CONTROLLI
HANNO TRAVOLGERE E RAPIDITÀ.

CAVEAU

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

CAVEAU

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

**TORRE
DELL'OROLOGIO**

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

**TORRE
DELL'OROLOGIO**

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

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.

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.

BIBLIOTECA PROIBITA

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

BIBLIOTECA PROIBITA

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

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.

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.

<p>COVO DEL GENIO</p> <p>QUANDO GIRI QUESTA TESSERA, SPOSTA OGNI GIOCATORE SU UNA TESSERA QUALSIASI. ALL'INIZIO DEL TUO MANTENIMENTO, SORVEGLIA 2.</p>	<p>COVO DEL GENIO</p> <p>QUANDO GIRI QUESTA TESSERA, SPOSTA OGNI GIOCATORE SU UNA TESSERA QUALSIASI. ALL'INIZIO DEL TUO MANTENIMENTO, SORVEGLIA 2.</p>
<p>LA SALA DEL RITUALE</p> <p>LE MAGIE CHE LANCI HANNO CONVOCAZIONE.</p> <p>(Ogni creatura che TAPpi mentre lanci questa magia corrisponde al pagamento di o1 o di un mana del colore di quella creatura.)</p>	<p>LA SALA DEL RITUALE</p> <p>LE MAGIE CHE LANCI HANNO CONVOCAZIONE.</p> <p>(Ogni creatura che TAPpi mentre lanci questa magia corrisponde al pagamento di o1 o di un mana del colore di quella creatura.)</p>
<p>IL LABORATORIO</p> <p>OGNIQUALVOLTA LANCI UNA MAGIA ISTANTANEO O STREGONERIA, PROLIFERA.</p> <p>(Scegli un qualsiasi numero di permanenti e/o giocatori, poi metti su ognuno un altro segnalino di ogni tipo già presente.)</p>	<p>IL LABORATORIO</p> <p>OGNIQUALVOLTA LANCI UNA MAGIA ISTANTANEO O STREGONERIA, PROLIFERA.</p> <p>(Scegli un qualsiasi numero di permanenti e/o giocatori, poi metti su ognuno un altro segnalino di ogni tipo già presente.)</p>

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.)

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.)

LA STANZA DELLE SCOPERTE

SCOPERTE OGNIQUALVOLTA LANCI UNA MAGIA CON VALORE DI MANA PARI O SUPERIORE A 6, SCOPRI 5. (Esilia carte dalla cima del tuo grimorio 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.)

LA STANZA DELLE SCOPERTE

SCOPERTE OGNIQUALVOLTA LANCI UNA MAGIA CON VALORE DI MANA PARI O SUPERIORE A 6, SCOPRI 5. (Esilia carte dalla cima del tuo grimorio 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.)

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.

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.

**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.

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.

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.

VIVAIO

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

VIVAIO

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

VOLIERA

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

VOLIERA

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

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.)

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.)

COVO FORTIFICATO

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

COVO FORTIFICATO

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

OSSERVATORIO

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

OSSERVATORIO

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

SALONE

I GIOCATORI INIZIANO LA PARTITA
QUI.

SALONE

I GIOCATORI INIZIANO LA PARTITA
QUI.