

Note di release di *Magic: The Gathering | Marvel's Spider-Man*

Redatte da Jess Dunks ed Eric Levine

Ultima modifica: 23 giugno 2025

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://www.magic.wizards.com/Rules).

La sezione “Note generali” include le informazioni sulla legalità delle carte e fornisce spiegazioni su alcune delle meccaniche e dei concetti dell’espansione.

Le sezioni “Note specifiche sulle carte” contengono le risposte alle domande più importanti, più comuni e più complicate che i giocatori potrebbero fare a proposito delle carte dell’espansione. Le voci nelle sezioni “Note specifiche sulle carte” comprendono i testi completi delle carte a cui fare riferimento. Non sono elencate tutte le carte dell’espansione.

NOTE GENERALI

Legalità delle carte

Le carte di *Magic: The Gathering | Marvel's Spider-Man*, con il codice dell’espansione SPM, sono permesse nei formati Standard, Pioneer e Modern, oltre a Commander e altri formati. Al momento dell’uscita, le seguenti espansioni di carte saranno ammesse nel formato Standard: *Fondamenti di Magic: The Gathering*, *Terre Selvagge di Eldraine*, *Le Caverne Perdute di Ixalan*, *Delitti al Maniero Karlov*, *Banditi di Crocevia Tonante*, *The Big Score*, *Bloomburrow*, *Duskmourn: La Casa degli Orrori*, *Aetherdrift*, *Tarkir: La Dracotempesta*, *Magic: The Gathering—FINAL FANTASY*, *Ai Confini dell’Eternità* e *Magic: The Gathering | Marvel's Spider-Man*.

Le carte di *Magic: The Gathering | Marvel's Spider-Man*, con codici dell’espansione SPE e MAR, sono permesse nei formati Commander, Legacy e Vintage. Sono legali in qualsiasi l’altro formato in cui una carta con lo stesso nome sia già permessa.

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

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

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

Nuova abilità definita da parola chiave: lancia-ragnatele

Che cosa sarebbe un'espansione con Spider-Man senza carte che raffigurano eroi in azione? Lancia-ragnatele è una nuova abilità definita da parola chiave che permette ai giocatori di lanciare una carta con lancia-ragnatele pagando un costo inferiore se fanno anche tornare una creatura TAPpata che controllano in mano al suo proprietario.

Sensi di Ragno
{1} {U}
Istantaneo
Lancia-ragnatele {U} (*Puoi lanciare questa magia pagando {U} se fai anche tornare una creatura TAPpata che controlli in mano al suo proprietario.*)
Neutralizza una magia istantaneo, magia stregoneria o abilità innescata bersaglio.

Ragno Rosso, Ben Reilly
{1} {R} {G}
Creatura Leggendaria — Eroe Umano Ragno
4/3
Lancia-ragnatele {R} {G} (*Puoi lanciare questa magia pagando {R}{G} se fai anche tornare una creatura TAPpata che controlli in mano al suo proprietario.*)
Travolgere
Salvataggio sensazionale — Se Ragno Rosso è stato lanciato con lancia-ragnatele, entra con X segnalini +1/+1, dove X è il valore di mana della creatura ripresa in mano.

- Lancia-ragnatele rappresenta un costo alternativo. Se un altro effetto ti permette di giocare una carta per un costo alternativo diverso, incluso “senza pagare il suo costo di mana”, non puoi scegliere di pagare anche il suo costo di lancia-ragnatele. Se vengono applicati costi aggiuntivi da altre fonti, devi pagarli.
- Devi seguire tutte le normali regole sulla tempistica quando lanci una magia con lancia-ragnatele. Per le creature, questo solitamente significa che puoi lanciarla solo durante una fase principale del tuo turno mentre la pila è vuota.
- La creatura che fai tornare in mano deve essere TAPpata nel momento in cui paghi i costi, ma non significa che debba essere TAPpata prima di iniziare a lanciare la magia. Ad esempio, se TAPpi una creatura con un'abilità di mana per pagare parte del costo di lancia-ragnatele della magia, potresti anche riprendere in mano quella creatura per pagare il costo.
- Se un qualsiasi permanente ha un'abilità che si innesca quando il permanente che fai tornare in mano lascia il campo di battaglia, tale abilità verrà messa in pila dopo che hai finito di lanciare la magia e si risolverà prima di quella magia.

Nuova abilità definita da parola chiave: pandemonio

Un eroe che entra in azione non sarebbe completo senza nemici che creano scompiglio, e possono fare proprio questo con la nuova abilità definita da parola chiave pandemonio!

Swarm, Essere d'Api
{2}{B}
Creatura Leggendaria — Nemico Insetto
2/2
Lampo
Volare
Pandemonio {B} (*Puoi lanciare questa carta dal tuo cimitero pagando {B} se l'hai scartata in questo turno. Le regole sulla tempistica si applicano comunque.*)

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

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

Una nuova carta in questa espansione, La Gemma dell'Anima, ha il simbolo dell'infinito stampato su di essa. Ha anche un'abilità che ti permette di "imbrigliare La Gemma dell'Anima". Questa nuova abilità definita da parola chiave fornisce l'abilità indicata fintanto che La Gemma dell'Anima è imbrigliata.

La Gemma dell'Anima
{1}{B}
Artefatto Leggendario — Pietra Infinito
Indistruttibile
{T}: Aggiungi {B}.
{6}{B}, {T}, Esilia una creatura che controlli: Imbriglia
La Gemma dell'Anima. (*Una volta imbrigliata, la sua abilità ∞ è attiva.*)
 ∞ — All'inizio del tuo mantenimento, rimetti sul campo di battaglia una carta creatura bersaglio dal tuo cimitero.

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

Riproposizione di una meccanica: complottare

Quando non stanno causando un pandemonio, i nemici spesso tramano per aumentare il loro potere. La meccanica complottare ritorna in questa espansione per dimostrare come i nemici riescano a prendere il sopravvento attraverso inganni subdoli.

Vedetta Criminale
{1}{U/B}
Creatura — Nemico Farabutto Umano
0/3

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

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

Riproposizione del termine di gioco: modificato

“Modificato” è un’altra meccanica riproposta in questa espansione. Alcune carte in questa espansione ti ricompensano quando migliori le tue creature facendo riferimento alle creature “modificate”. Una creatura che controlli viene considerata modificata se ha almeno un segnalino, se è equipaggiata o se è incantata da un’Aura che controlli.

Armadio dei Costumi
{1}{W}
Artefatto
Questo artefatto entra con due segnalini +1/+1.
{T}: Sposta un segnalino +1/+1 da questo artefatto a una creatura bersaglio che controlli. Attiva solo come una stregoneria.
Ogniqualvolta una creatura modificata che controlli lascia il campo di battaglia, metti un segnalino +1/+1 su questo artefatto. (*Equipaggiamenti, Aure che controlli e segnalini sono modifiche.*)

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

Riproposizione di una meccanica: carte bifronte

Le carte bifronte tornano, con alcune modifiche meccaniche al loro funzionamento. Le carte bifronte in questa espansione sono carte bifronte modali, il che significa che puoi lanciare una delle due facce dalla tua mano e che hanno anche un'abilità che permette loro di trasformarsi. In precedenza, le carte bifronte modali non potevano trasformarsi, ma una nuova modifica delle regole permetterà alle carte bifronte modali di trasformarsi, purché l'altra faccia sia un permanente. Questa modifica influenza anche le vecchie carte bifronte modali.

Peter Parker
{1}{W}
Creatura Leggendaria — Eroe Scienziato Umano
0/1
Quando Peter Parker entra, crea una pedina creatura
Ragno 2/1 verde con raggiungere.
{1}{G}{W}{U}: Trasforma Peter Parker. Attiva solo
come una stregoneria.
//
Amazing Spider-Man
{1}{G}{W}{U}
Creatura Leggendaria — Eroe Umano Ragno
4/4
Cautela, raggiungere
Ogni magia leggendaria che lanci di uno o più colori ha
lancia-ragnatele {G}{W}{U}. (Puoi lanciare una magia
pagando il suo costo di lancia-ragnatele se fai anche
tornare una creatura TAPPATA che controlli in mano al
suo proprietario.)

Giocare con carte bifronte modali

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

Informazioni generali sulle carte bifronte

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

NOTE SPECIFICHE SULLE CARTE DELL'ESPANSIONE PRINCIPALE DI *MAGIC: THE GATHERING | MARVEL'S SPIDER-MAN*:

Agente Venom
{2}{B}
Creatura Leggendaria — Eroe Soldato Simbionte
2/3
Lampo
Minacciare
Ogniqualvolta un'altra creatura non pedina che controlli muore, peschi una carta e perdi 1 punto vita.

- Se il tuo Agente Venom muore contemporaneamente a una o più altre creature non pedina che controlli, la sua abilità si innesca per ciascuna di quelle creature.

Arachne, Tessitrice Psionica
{2}{W}
Creatura Leggendaria — Eroe Umano Ragno
3/3
Lancia-ragnatele {W} (*Puoi lanciare questa magia pagando {W} se fai anche tornare una creatura TAPPATA che controlli in mano al suo proprietario.*)
Mentre Arachne entra, guarda la mano di un avversario, poi scegli un tipo di carta diverso da creatura.
Le magie del tipo scelto costano {1} in più per essere lanciate.

- I tipi di carta diversi da creatura includono affine, artefatto, battaglia, incantesimo, istantaneo, planeswalker e stregoneria. Tecnicamente, potresti anche scegliere terra, ma le terre non vengono mai lanciate, quindi farlo non avrebbe alcun effetto. (Lo stesso vale per i tipi di carta che non compaiono nella maggior parte delle partite, come piano o intrigo.)
 - Non puoi scegliere un sottotipo, ad esempio i tipi di creatura come Ragno o Eroe, i tipi di artefatto come Tesoro o Cibo oppure i tipi di incantesimo come Aura.
-

Armadio dei Costumi

{1}{W}

Artefatto

Questo artefatto entra con due segnalini +1/+1.

{T}: Sposta un segnalino +1/+1 da questo artefatto a una creatura bersaglio che controlli. Attiva solo come una stregoneria.

Ogniqualvolta una creatura modificata che controlli lascia il campo di battaglia, metti un segnalino +1/+1 su questo artefatto. (*Equipaggiamenti, Aure che controlli e segnalini sono modificate.*)

- I segnalini +1/+1 sull'Armadio dei Costumi non lo influenzano a meno che non diventi in qualche modo una creatura.
 - Quando l'Armadio dei Costumi esaurisce i segnalini +1/+1, rimane sul campo di battaglia. Tuttavia, attivare la sua seconda abilità non farà nulla.
 - Se l'Armadio dei Costumi ha lasciato il campo di battaglia o non ha segnalini +1/+1 nel momento in cui la sua abilità attivata si risolve, non metterai un segnalino +1/+1 sulla creatura bersaglio. Se la creatura diventa un bersaglio illegale o non può ricevere un segnalino +1/+1 per qualche altro motivo, non rimuoverai un segnalino +1/+1 dall'Armadio dei Costumi.
-

Bagel and Schmear

{1}

Artefatto — Cibo

Condividere — {W}, {T}, Sacrifica questo artefatto:

Scegli fino a una creatura bersaglio e metti un segnalino +1/+1 su di essa. Pesca una carta. Attiva solo come una stregoneria.

Spuntino — {2}, {T}, Sacrifica questo artefatto:

Guadagni 3 punti vita e peschi una carta.

- Puoi attivare la prima abilità di Bagel and Schmear senza un bersaglio. In quel caso, pescherai una carta solo quando si risolve.
 - Se scegli un bersaglio per la prima abilità e quel bersaglio è illegale mentre l'abilità si risolve, l'abilità verrà rimossa dalla pila e non pescherai alcuna carta.
-

Carapace Biorganico

{2}{W}{U}

Artefatto — Equipaggiamento

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

La creatura equipaggiata prende +2/+2 e ha

“Ogniqualvolta questa creatura infligge danno da combattimento a un giocatore, peschi una carta per ogni creatura modificata che controlli”. (*Equipaggiamenti, Aure che controlli e segnalini sono modifiche.*)

Equipaggiare {2}

- Il numero di creature modificate che controlli viene calcolato nel momento in cui si risolve l’abilità, non quando viene inflitto il danno.
-

Carnage, Caos Cremisi

{2}{B}{R}

Creatura Leggendaria — Nemico Simbionte

4/3

Travolgere

Quando Carnage entra, rimetti sul campo di battaglia una carta creatura bersaglio con valore di mana pari o inferiore a 3 dal tuo cimitero. Ha “Questa creatura attacca in ogni combattimento, se può farlo” e “Quando questa creatura infligge danno da combattimento a un giocatore, sacrificala”.

Pandemonio {B}{R}

- Se una carta in un cimitero ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0 quando si determina il suo valore di mana.
 - Se la creatura rimessa sul campo di battaglia non può attaccare per qualsiasi motivo (ad esempio, perché è TAPpata o è entrata sotto il tuo controllo in quel turno), allora non attacca. Se è necessario pagare un costo per farla attaccare, non sei obbligato a pagare quel costo, quindi non deve attaccare per forza neanche in questo caso.
-

Dottor Octopus, Pianificatore Magistrale

{5}{U}{B}

Creatura Leggendaria — Nemico Scienziato Umano

4/8

Gli altri Nemici che controlli prendono +2/+2.

Il limite massimo di carte nella tua mano è otto.

All’inizio della tua sottofase finale, se hai meno di otto carte in mano, peschi carte pari alla differenza.

- Il limite massimo di carte nella tua mano viene verificato solo durante la sottofase di cancellazione del tuo turno. In qualsiasi altro momento, puoi avere un qualsiasi numero di carte in mano.
- Se molteplici effetti modificano il limite di carte nella tua mano, applicali in ordine cronologico. Ad esempio, se metti il Libro delle Magie (un artefatto che dice che non hai un limite massimo di carte nella tua mano) sul campo di battaglia e poi metti il Dottor Octopus, Pianificatore Magistrale sul campo di

battaglia, il tuo limite massimo di carte in mano sarà otto. Tuttavia, se quei permanenti sono entrati in ordine opposto, non avrai un limite massimo di carte nella tua mano.

- Il numero di carte che alla fine peschi potrebbe essere influenzato da effetti di sostituzione. Ad esempio, se hai sei carte in mano mentre si risolve l'ultima abilità del Dottor Octopus e controlli anche il Riflesso di Pensiero (un incantesimo che dice “Se stai per pescare una carta, pesca invece due carte”), finirai per pescare quattro carte.
-

Eddie Brock
{2}{B}
Creatura Leggendaria — Nemico Eroe Umano
3/3
Quando Eddie Brock entra, rimetti sul campo di battaglia una carta creatura bersaglio con valore di mana pari o inferiore a 1 dal tuo cimitero.
{3}{B}{R}{G}: Trasforma Eddie Brock. Attiva solo come una stregoneria.
//
Venom, Protettore Letale
{3}{B}{R}{G}
Creatura Leggendaria — Nemico Eroe Simbionte
5/5
Minacciare, travolgere, rapidità
Ogniqualvolta Venom attacca, puoi sacrificare un'altra creatura. Se lo fai, pesca X carte, poi puoi mettere sul campo di battaglia una carta permanente con valore di mana pari o inferiore a X dalla tua mano, dove X è il valore di mana della creatura sacrificata.

- Se una creatura o una carta nella mano o nel cimitero di un giocatore ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0 quando si determina il suo valore di mana.
-

Electro, Batteria d'Assalto
{1}{R}{R}
Creatura Leggendaria — Nemico Umano
2/3
Volare
Non perdi il mana rosso non speso al termine di fasi e sottofasi.
Ogniqualvolta lancia una magia istantaneo o stregoneria, aggiungi {R}.
Quando Electro lascia il campo di battaglia, puoi pagare {X}. Quando lo fai, infligge X danni a un giocatore bersaglio.

- Puoi tenere il mana rosso non speso a tempo indeterminato mentre Electro è sotto il tuo controllo. Significa che, se aggiungi un mana rosso durante una fase o sottofase, puoi spenderlo durante una fase o sottofase successiva oppure anche in un turno successivo. Perderai comunque gli altri tipi di mana non speso al termine di ogni fase e sottofase.

- Se un mana rosso che aggiungi ha certe restrizioni o condizioni associate ad esso (ad esempio, se è stato prodotto dall'ultima abilità dell'Arena della Gloria), si applicheranno a quel mana indipendentemente da quando lo spendi.
 - Dopo che Electro lascia il campo di battaglia, hai a disposizione fino alla fine dell'attuale fase o sottofase per spendere qualsiasi mana rosso tu abbia prima di perderlo come di consueto. Non ci sono penalità associate a questo svuotamento se non la perdita del mana.
 - L'ultima abilità di Electro si innesca senza bisogno di un bersaglio. Scegli il valore di X mentre si risolve quell'abilità. Se paghi il mana, si innesca una seconda abilità "riflessiva". Scegli il bersaglio per quell'abilità in quel momento. I giocatori possono rispondere all'abilità innescata riflessiva come di consueto, conoscendo quanti danni verranno inflitti mentre quell'abilità si risolve.
-

Fare Squadra
{3}{G}
Instantaneo
Questa magia costa {2} in meno per essere lanciata se controlli un permanente con valore di mana pari o superiore a 4.
Una o due creature bersaglio che controlli prendono +1/+0 fino alla fine del turno. Ognuna di esse infligge danno pari alla propria forza a una creatura bersaglio controllata da un avversario.

- Se un permanente sul campo di battaglia ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0 quando si determina il suo valore di mana.
-

Flash Thompson, Spider-Fan
{1}{W}
Creatura Leggendaria — Cittadino Umano
2/2
Lampo
Quando Flash Thompson entra, scegli uno o entrambi —

- *Schernire* — TAPpa una creatura bersaglio.
- *Venerare l'eroe* — STAPpa una creatura bersaglio.

- Se scegli entrambi i modi, avverrà prima il primo modo e poi il secondo modo. In particolare, ciò significa che se scegli lo stesso bersaglio per entrambi i modi, sarà TAPpato prima di essere STAPpato.
-

Folla Infuriata
{1}{R}
Creatura — Cittadino Umano
2/2
Travolgere
Ogniqualvolta lancia una magia con valore di mana pari o superiore a 4, questa creatura infligge 1 danno a ogni avversario.
{5}{R}: Metti due segnalini +1/+1 su questa creatura.
Attiva solo come una stregoneria.

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

Gatta Nera, Ladra Astuta

{3}{B}{B}

Creatura Leggendaria — Nemico Farabutto Umano

2/3

Quando Gatta Nera entra, guarda le prime nove carte del grimorio di un avversario bersaglio, esiliane due a faccia in giù, poi metti le altre in fondo al suo grimorio in ordine casuale. Puoi giocare le carte esiliate fintanto che rimangono esiliate. Puoi spendere mana di qualsiasi tipo per lanciare magie in questo modo.

- Devi seguire tutte le normali regole sulla tempistica quando giochi una terra o lanci una magia in questo modo.
 - Se ci sono meno di nove carte nel grimorio dell'avversario mentre l'abilità si risolve, guardi tutte le carte rimanenti.
-

Giornalisti del Daily Bugle

{3}{W}

Creatura — Cittadino Umano

2/3

Quando questa creatura entra, scegli uno —

- *Articolo sensazionalistico* — Scegli fino a due creature bersaglio e metti un segnalino +1/+1 su ciascuna di esse.
- *Giornalismo investigativo* — Riprendi in mano dal tuo cimitero una carta creatura bersaglio con valore di mana pari o inferiore a 2.

- Se una carta in un cimitero ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0 quando si determina il suo valore di mana.
-

Green Goblin, Redivivo

{3}{B}{R}

Creatura Leggendaria — Nemico Umano Goblin

3/3

Volare, tocco letale

Ogniqualvolta Green Goblin attacca, scarta una carta. Poi pesca una carta per ogni carta che hai scartato in questo turno.

- L'ultima abilità di Green Goblin conta il numero di carte che hai scartato in precedenza in questo turno, inclusa quella che scarti per l'abilità di Green Goblin. È irrilevante se Green Goblin fosse sul campo di battaglia quando le carte sono state scartate.
-

Gwen Stacy
 {1}{R}
 Creatura Leggendaria — Eroe Artista Umano
 2/1
 Quando Gwen Stacy entra, esilia la prima carta del tuo
 grimorio. Puoi giocare quella carta fintanto che controlli
 questa creatura.
 {2}{U}{R}{W}: Trasforma Gwen Stacy. Attiva solo
 come una stregoneria.
 //
 Ghost-Spider
 {2}{U}{R}{W}
 Creatura Leggendaria — Eroe Umano Ragno
 4/4
 Volare, cautela, rapidità
 Ogniqualvolta giochi una terra dall'esilio o lanci una
 magia dall'esilio, metti un segnalino +1/+1 su Ghost-
 Spider.
 Rimuovi due segnalini da Ghost-Spider: Esilia la prima
 carta del tuo grimorio. Puoi giocare quella carta in questo
 turno.

- Trasformare Gwen Stacy non le fa lasciare il campo di battaglia, il che significa che la carta che hai esiliato quando è entrata può ancora essere giocata dopo la sua trasformazione.
- L'abilità innescata di Ghost-Spider si innescherà anche se la magia che hai lanciato non è rappresentata da una carta. Per esempio, se un effetto copia una carta in esilio e ti permette di lanciare la copia, il lancio di quella copia farà innescare l'abilità innescata di Ghost-Spider.

Gwenom, Senza Rimorsi
 {3}{B}{B}
 Creatura Leggendaria — Eroe Ragno Simbionte
 4/4
 Tocco letale, legame vitale
 Ogniqualvolta Gwenom attacca, fino alla fine del turno,
 puoi guardare la prima carta del tuo grimorio in qualsiasi
 momento e puoi giocare carte dalla cima del tuo
 grimorio. Se lanci una magia in questo modo, paghi punti
 vita pari al suo valore di mana invece di pagare il suo
 costo di mana.

- Dopo la risoluzione dell'abilità innescata, Gwenom ti permette di guardare la prima carta del tuo grimorio ogni volta che lo desideri (con un'unica restrizione; vedi sotto), anche se non hai la priorità. Questa azione non usa la pila. Conoscere quella carta diventa parte delle informazioni alle quali hai accesso normalmente, proprio come conoscere le carte nella tua mano. Quando l'effetto finisce nella tua sottofase di cancellazione, non puoi più guardare la prima carta.
- Se la prima carta del tuo grimorio cambia mentre stai lanciando una magia, giocando una terra, attivando un'abilità o compiendo un'azione speciale, non puoi guardare la nuova prima carta finché non hai terminato di compiere quell'azione. Questo significa che, se lanci la prima carta del tuo grimorio, non puoi guardare la successiva finché non hai terminato di pagare per quella magia.
- Devi seguire tutte le normali regole sulla tempistica quando giochi una terra o lanci una magia in questo modo.

- Puoi giocare una carta terra dalla cima del tuo grimorio solo se potresti giocarne una normalmente.
 - 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 lancerla per alcun costo alternativo. Puoi comunque pagare i costi addizionali, come un costo di potenziamento. Se la carta ha dei costi addizionali obbligatori, devono essere pagati per lancerla.
-

Hydro-Man, Criminale Fluido
{U}{U}
Creatura Leggendaria — Nemico Elementale
2/2
Ogniqualvolta lancia una magia blu, se Hydro-Man è una creatura, prende +1/+1 fino alla fine del turno.
All'inizio della tua sottofase finale, STAPpa Hydro-Man.
Fino al tuo prossimo turno, diventa una terra e ha “{T}”:
Aggiungi {U}. (Non è una creatura durante quel periodo.)

- L'effetto dell'ultima abilità di Hydro-Man termina quando inizia il tuo turno. Non c'è possibilità di TAPPare Hydro-Man per attingere {U} una volta che il tuo turno è iniziato.
 - Dopo che l'abilità innescata si è risolta durante la tua sottofase finale, però, puoi TAPParlo per attingere {U}, anche se è entrato nel campo di battaglia in questo turno.
-

I Superiori Nemici di Spider-Man
{2}{R}
Creatura — Nemico Farabutto Umano
3/3
Travolgere
Ogniqualvolta lancia una magia con valore di mana pari o superiore a 4, puoi esiliare la prima carta del tuo grimorio. Se lo fai, puoi giocare quella carta finché non esili un'altra carta con questa creatura.

- Devi seguire tutte le normali regole sulla tempistica quando giochi una terra o lanci una magia in questo modo.
-

J. Jonah Jameson
{2}{R}
Creatura Leggendaria — Cittadino Umano
2/2
Quando J. Jonah Jameson entra, sospetta fino a una creatura bersaglio. (Una creatura sospettata ha minacciare e non può bloccare.)
Ogniqualvolta una creatura con minacciare che controlli attacca, crea una pedina Tesoro.

- 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.
 - Sebbene JJJ sospetti solo una creatura quando entra, in generale non c’è limite al numero di creature che possono essere sospettate. Sospettare una nuova creatura non fa sì che altre creature smettano di essere sospettate.
-

Kraven, Predatore Orgoglioso
{1}{R}{G}
Creatura Leggendaria — Nemico Guerriero Umano
*/4
Cautela
Apice della catena alimentare — La forza di Kraven è pari al valore di mana maggiore tra i permanenti che controlli.

- Se un permanente sul campo di battaglia ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0 quando si determina il suo valore di mana.
-

La Damage Control
{3}{G}
Creatura — Cittadino Umano
3/3
Quando questa creatura entra, scegli uno —

- *Riparare* — Riprendi in mano una carta bersaglio con valore di mana pari o superiore a 4 dal tuo cimitero.
- *Sequestrare* — Esilia un artefatto o un incantesimo bersaglio.

- Se una carta in un cimitero ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0 quando si determina il suo valore di mana.
-

Lady Octopus, Inventrice Ispirata
{U}
Creatura Leggendaria — Nemico Scienziato Umano
0/2
Ogniqualvolta peschi la tua prima o seconda carta in ogni turno, metti un segnalino ingegno su Lady Octopus.
{T}: Puoi lanciare dalla tua mano una magia artefatto con valore di mana pari o inferiore al numero di segnalini ingegno su Lady Octopus senza pagare il suo costo di mana.

- La magia viene lanciata mentre si risolve l'ultima abilità di Lady Octopus. Non puoi aspettare e lancerla in un secondo momento.
 - Non devi lanciare necessariamente una magia mentre quell'abilità si risolve. Se per qualche motivo scegli di non farlo, non lasciare che nessuno giudichi i tuoi piani geniali.
-

Lizard, Maledizione di Connors
{2}{G}{G}
Creatura Leggendaria — Nemico Lucertola
5/5
Travolgere
Formula Lizard — Quando Lizard, Maledizione di Connors entra, fino a un'altra creatura bersaglio perde tutte le abilità e diventa una creatura Lucertola verde con forza e costituzione base 4/4.

- L'effetto dell'abilità innescata di Lizard non termina alla fine del turno.
-

Lucertole in Agguato
{1}{G}
Creatura — Nemico Lucertola
1/3
Travolgere
Ogniqualvolta lancia una magia con valore di mana pari o superiore a 4, metti un segnalino +1/+1 su questa creatura.

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

Macchia, Portale Vivente
{3}{W}{B}
Creatura Leggendaria — Nemico Scienziato Umano
4/4
Quando Macchia entra, esilia fino a un permanente non terra bersaglio e fino a una carta permanente non terra bersaglio da un cimitero.
Quando Macchia muore, mettilo in fondo al grimorio del suo proprietario. Se lo fai, fai tornare le carte esiliate in mano ai rispettivi proprietari.

- Se Macchia è una pedina, non è possibile spostarla dal cimitero quando muore, quindi le carte esiliate non torneranno in mano ai rispettivi proprietari.
-

Macchina Fotografica di Peter Parker

{1}

Artefatto

Questo artefatto entra con tre segnalini pellicola.

{2}, {T}, Rimuovi un segnalino pellicola da questo artefatto: Copia un'abilità attivata o innescata bersaglio che controlli. Puoi scegliere nuovi bersagli per la copia.

- Le abilità attivate contengono due frasi separate dai due punti. Generalmente la formulazione è “[Costo]: [Effetto]”. Alcune abilità definite da parola chiave (ad esempio equipaggiare) sono abilità attivate e hanno i due punti nel testo di richiamo. Un'abilità di mana attivata è un'abilità che produce mana mentre si risolve, non una che prevede un costo di mana per essere attivata.
- Le abilità innescate usano le espressioni “quando”, “ogniqualvolta” o “all'inizio di”. Spesso sono formulate come “[condizione di innesco], [effetto]”. Alcune abilità definite da parola chiave, ad esempio prodezza, sono abilità innescate e includono le espressioni “quando”, “ogniqualvolta” o “all'inizio di” nel testo di richiamo.
- L'abilità della Macchina Fotografica di Peter Parker bersaglia un'abilità che si trova in pila e crea un'altra istanza di quell'abilità in pila. Non fa guadagnare un'abilità ad alcun oggetto.
- La fonte della copia è la stessa dell'abilità originale.
- Se l'abilità è modale (cioè, se dice “Scegli uno —” o simili), il modo viene copiato e non può essere cambiato.
- Se l'abilità copiata ha una X il cui valore è stato determinato mentre veniva attivata, la copia ha lo stesso valore di X.
- Se l'abilità divide il danno o distribuisce segnalini tra un numero di bersagli, la divisione e il numero di bersagli non possono essere cambiati. Se scegli nuovi bersagli, devi scegliere lo stesso numero di bersagli.
- Non puoi scegliere di pagare alcun costo di attivazione per la copia. Tuttavia, gli effetti basati sui costi pagati per l'abilità originale saranno copiati come se gli stessi costi fossero stati pagati per la copia.
- Qualsiasi scelta effettuata quando l'abilità si risolve non sarà ancora stata effettuata quando viene copiata. Le scelte di questo tipo verranno effettuate separatamente quando la copia si risolve. Se un'abilità innescata ti chiede di pagare un costo, paghi quel costo separatamente per la copia.
- Se un'abilità è collegata a una seconda abilità, anche le copie di quell'abilità sono collegate a quella seconda abilità. Se la seconda abilità si riferisce a “la carta esiliata”, fa riferimento a tutte le carte esiliate dall'abilità e dalla copia. Ad esempio, se viene copiata l'abilità “entra” di Macchia, Portale Vivente e vengono esiliate quattro carte, torneranno tutte in mano ai rispettivi proprietari quando Macchia, Portale Vivente muore.
- 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. Se un'abilità tenta di creare una pedina che è una copia della “carta esiliata”, crea una pedina per ogni carta esiliata in questo modo che è una copia di quella carta esiliata.

Madame Web, Chiaroveggente

{4}{U}{U}

Creatura Leggendaria — Consigliere Mutante

4/4

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

Puoi lanciare le magie Ragno e le magie non creatura dalla cima del tuo grimorio.

Ogniqualvolta attacchi, puoi macinare una carta. (*Puoi mettere nel tuo cimitero la prima carta del tuo grimorio.*)

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

Maximum Carnage

{4}{R}

Incantesimo — Saga

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

I — Fino al tuo prossimo turno, ogni creatura attacca in ogni combattimento un giocatore diverso da te, se può farlo.

II — Aggiungi {R}{R}{R}.

III — Questa Saga infligge 5 danni a ogni avversario.

- La prima abilità capitolo di Maximum Carnage influenza tutte le creature fino al tuo prossimo turno, indipendentemente dal fatto che fossero o meno sul campo di battaglia quando si è risolta l'abilità.
- Se una creatura sotto gli effetti della prima abilità capitolo non può attaccare per qualsiasi motivo (ad esempio, perché è TAPpata o è entrata sotto il tuo controllo in quel turno), allora non attacca. Se è necessario pagare un costo per farla attaccare, non sei obbligato a pagare quel costo, quindi non deve attaccare per forza neanche in questo caso.
- Tuttavia, se una tale creatura non può attaccare giocatori diversi da te, deve attaccare te (a meno che tu non la controlli) o un planeswalker o una battaglia che può attaccare.
- Sebbene gli effetti della prima abilità capitolo siano gli stessi dell'azione definita da parola chiave spronare, quell'abilità non fa spronare alcuna creatura. Gli effetti che si riferiscono alle "creature spronate" non si applicheranno.

Mister Negativo

{5}{W}{B}

Creatura Leggendaria — Nemico Umano

5/5

Cautela, legame vitale

Inversione della Forza Oscura — Quando Mister

Negativo entra, puoi scambiare i punti vita con un avversario bersaglio. Se hai perso punti vita in questo modo, peschi altrettante carte.

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

Molten, Inferno Incarnato

{2}{R}

Creatura Leggendaria — Nemico Elementale

0/0

Quando Molten entra, passa in rassegna il tuo grimorio per una carta Montagna base, mettila sul campo di battaglia TAPPata, poi rimescola.

Molten prende +1/+1 per ogni Montagna che controlli.

Quando Molten lascia il campo di battaglia, sacrifica una terra.

- Se Molten lascia il campo di battaglia prima che la sua abilità innescata “entra” si sia risolta, si risolverà prima l’abilità innescata lascia-il-campo di battaglia, e tu sacrificherai una terra prima di passare in rassegna il tuo grimorio per una Montagna.

Mysterio, Maestro delle Illusioni

{3}{U}

Creatura Leggendaria — Nemico Umano

3/3

Quando Mysterio entra, crea una pedina creatura Nemico Illusione 3/3 blu per ogni Nemico non pedina che controlli. Esilia quelle pedine quando Mysterio lascia il campo di battaglia.

- Se Mysterio lascia il campo di battaglia prima che le pedine vengano create, l’abilità che le rimuove non si innescherà mai.

Nascondersi sul Soffitto

{X} {U}

Istantaneo

Esilia X artefatti e/o creature bersaglio. Rimetti sul campo di battaglia le carte esiliate sotto il controllo dei rispettivi proprietari all'inizio della prossima sottofase finale.

- Se una carta bifronte viene esiliata in questo modo, viene rimessa sul campo di battaglia con il lato frontale a faccia in su, indipendentemente da quale lato fosse a faccia in su quando è stata esiliata.
-

Norman Osborn

{1} {U}

Creatura Leggendaria — Nemico Scienziato Umano

1/1

Norman Osborn non può essere bloccato.

Ogniqualvolta Norman Osborn infligge danno da combattimento a un giocatore, complotta. (*Pesca una carta, poi scarta una carta. Se hai scartato una carta non terra, metti un segnalino +1/+1 su questa creatura.*)

{1} {U} {B} {R}: Trasforma Norman Osborn. Attiva solo come una stregoneria.

//

Green Goblin

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

Creatura Leggendaria — Nemico Umano Goblin

3/3

Volare, minacciare

Le magie che lanci dal tuo cimitero costano {2} in meno per essere lanciate.

Formula Goblin — Ogni carta non terra nel tuo cimitero ha pandemonio. Il costo di pandemonio è pari al suo costo di mana. (*Puoi lanciare una carta dal tuo cimitero pagando il suo costo di pandemonio se l'hai scartata in questo turno. Le regole sulla tempistica si applicano comunque.*)

- L'abilità di riduzione del costo di Green Goblin riduce solo la componente di mana generico del costo di una magia. Per esempio, se lanci una magia dal tuo cimitero che normalmente costerebbe {1} {B}, dovrà pagare {B} per lanciarla.
 - L'abilità di riduzione del costo di Green Goblin non permette di per sé di lanciare magie dal cimitero. Riduce solo il costo delle magie che un altro effetto (come quello dell'ultima abilità di Green Goblin) ti ha permesso di lanciare.
-

Oscorp Industries
Terra
Questa terra entra TAPPATA.
Quando questa terra entra da un cimitero, perdi 2 punti
vita.
{T}: Aggiungi {U}, {B} o {R}.
Pandemonio (*Puoi giocare questa carta dal tuo cimitero
se l'hai scartata in questo turno. Le regole sulla
tempistica si applicano comunque.*)

- Puoi giocare le Oscorp Industries usando la loro abilità Pandemonio solo se hai ancora la possibilità di giocare delle terre. Non c'è alcun costo per giocare una terra; la stai semplicemente giocando dal tuo cimitero.
-

Quartiere Amichevole
{3}{W}
Incantesimo — Aura
Incanta terra
Quando quest'Aura entra, crea tre pedine creatura
Cittadino Umano 1/1 verdi e bianche.
La terra incantata ha “{1}, {T}: Una creatura bersaglio
prende +1/+1 fino alla fine del turno per ogni creatura
che controlli. Attiva solo come una stregoneria”.

- Il numero di creature che controlli viene determinato mentre l'abilità attivata si risolve.
-

Ragno Rosso, Ben Reilly
{1}{R}{G}
Creatura Leggendaria — Eroe Umano Ragno
4/3
Lancia-ragnatele {R}{G} (*Puoi lanciare questa magia
pagando {R}{G} se fai anche tornare una creatura
TAPPATA che controlli in mano al suo proprietario.*)
Travolgere
Salvataggio sensazionale — Se Ragno Rosso è stato
lanciato con lancia-ragnatele, entra con X segnalini
+1/+1, dove X è il valore di mana della creatura ripresa
in mano.

- Per determinare il valore di X, usa il valore di mana della creatura quando ha lasciato il campo di battaglia.
Se aveva {X} nel costo di mana, X viene considerato 0 quando si determina il suo valore di mana.
-

Ragnorologio Interdimensionale

{4}

Artefatto

Quando questo artefatto entra, esilia le prime due carte del tuo grimorio. Fino alla fine del tuo prossimo turno, puoi giocare quelle carte.

{T}: Aggiungi due mana in qualsiasi combinazione di colori. Spendi questo mana solo per lanciare magie dall'esilio.

- Devi seguire tutte le normali regole sulla tempistica quando giochi una terra o lanci una magia in questo modo.
 - Il mana dell'ultima abilità del Ragnorologio Interdimensionale può essere speso per qualsiasi magia lanciata dall'esilio, non solo per le magie lanciate dall'esilio con la sua prima abilità.
-

Ragnoverso

{3}{R}{R}

Incantesimo

La "regola delle leggende" non si applica ai Ragni che controlli.

Ogniqualvolta lanci una magia da una zona diversa dalla tua mano, puoi copiarla. Se lo fai, puoi scegliere nuovi bersagli per la copia. Se la copia è una magia permanente, ha rapidità. Fallo solo una volta per turno.

- Se, mentre controlli il Ragnoverso, controlli anche un permanente Ragno leggendario e un singolo permanente non Ragno leggendario con lo stesso nome, la regola delle leggende non ti farà mettere nessuno dei due nel tuo cimitero.
 - Se, mentre controlli il Ragnoverso, controlli anche più di un permanente non Ragno leggendario e almeno un permanente Ragno leggendario tutti con lo stesso nome, la regola delle leggende si applica solo ai permanenti non Ragno. Devi scegliere uno dei permanenti non Ragno da tenere e mettere gli altri permanenti non Ragno con quel nome nel tuo cimitero. Non puoi scegliere uno dei permanenti Ragno da tenere e non puoi mettere nessuno dei Ragni nel tuo cimitero in questo modo.
 - Dopo che hai scelto di copiare una magia con l'ultima abilità del Ragnoverso, quell'abilità non si innescherà di nuovo per la durata del turno. Qualsiasi istanza dell'abilità già in pila quando scegli di copiare una magia non avrà effetto.
 - Se la magia copiata ha una X il cui valore è stato determinato mentre veniva lanciata, la copia ha lo stesso valore di X.
-

Ritrovo degli Eroi

{R}

Stregoneria

Scegli uno —

- *Serata romantica* — Esilia le prime due carte del tuo grimorio. Scegli una di quelle carte. Fino alla fine del tuo prossimo turno, puoi giocare quella carta.
- *Pattuglia notturna* — Una o due creature bersaglio prendono +1/+0 e hanno attacco improvviso fino alla fine del turno.

- Per il primo modo, scegli quale carta potrai giocare mentre l'abilità si risolve. L'altra carta rimarrà in esilio a tempo indeterminato.
 - Devi seguire tutte le normali regole sulla tempistica quando giochi una terra o lanci una magia in questo modo.
 - Se scegli il secondo modo, scegli se il Ritrovo degli Eroi ha uno o due bersagli quando lo lanci. Se scegli due bersagli, ognuno di essi prende +1/+0 e ha attacco improvviso fino alla fine del turno.
-

Sciacallo, Genetista Geniale
{G} {U}
Creatura Leggendaria — Nemico Scienziato Umano
1/1
Travolgere
Ogniqualvolta lanci una magia creatura con valore di mana pari alla forza di Sciacallo, copia quella magia, tranne che la copia non è leggendaria. Poi metti un segnalino +1/+1 su Sciacallo. (*La copia diventa una pedina.*)

- Se una magia ha {X} nel costo di mana, usa il valore scelto per quella X per determinare il valore di mana di quella magia.
 - Se la magia copiata ha una X il cui valore è stato determinato mentre veniva lanciata, la copia ha lo stesso valore di X.
-

Sensi di Ragno
{1} {U}
Istantaneo
Lancia-ragnatele {U} (*Puoi lanciare questa magia pagando {U} se fai anche tornare una creatura TAppata che controlli in mano al suo proprietario.*)
Neutralizza una magia istantaneo, magia stregoneria o abilità innescata bersaglio.

- Le abilità innescate usano le espressioni “quando”, “ogniqualvolta” o “all'inizio di”. Spesso sono formulate come “[condizione di innesco], [effetto]”. Alcune abilità definite da parola chiave, ad esempio prodezza, sono abilità innescate e includono le espressioni “quando”, “ogniqualvolta” o “all'inizio di” nel testo di richiamo.
-

Simbiosi Alienia
{1} {B}
Incantesimo — Aura
Incanta creatura
La creatura incantata prende +1/+1, ha minacciare ed è un Simbionte in aggiunta ai suoi altri tipi.
Puoi lanciare questa carta dal tuo cimitero scartando una carta oltre a pagare i suoi altri costi.

- Devi seguire tutte le normali regole sulla tempistica quando lanci la Simbiosi Alienia usando la sua ultima abilità.

Sindrome dell’Impostore

{4} {U} {U}

Incantesimo

Ogniqualvolta una creatura non pedina che controlli infligge danno da combattimento a un giocatore, crei una pedina che è una copia di quella creatura, tranne che non è leggendaria.

- A parte non essere leggendaria, la pedina copia esattamente ciò che è stampato sulla creatura originale e nulla di più (a meno che quel permanente non stia a sua volta copiando qualcos’altro; vedi sotto). Non copia 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 la creatura copiata stava copiando qualcos’altro, allora la pedina entra come ciò che quella creatura ha copiato, con le eccezioni indicate.
 - Se la creatura copiata ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0.
 - Eventuali abilità “entra” della creatura copiata si innescheranno quando la pedina entra nel campo di battaglia. Funzionerà anche ogni abilità “mentre [questa creatura] entra” o “[questa creatura] entra con” della creatura.
 - Se qualcosa diventa una copia della pedina, neppure la copia sarà leggendaria.
-

Spider-Punk

{1} {R}

Creatura Leggendaria — Eroe Umano Ragno

2/1

Tumulto (*Questa creatura entra con un segnalino +1/+1 o rapidità a tua scelta.*)

Gli altri Ragni che controlli hanno tumulto.

Magie e abilità non possono essere neutralizzate.

Il danno non può essere prevenuto.

- Tumulto è un effetto di sostituzione. I giocatori non possono rispondere alla tua scelta di un segnalino +1/+1 o di rapidità.
 - Se una creatura che entra nel campo di battaglia ha tumulto, ma non può ricevere segnalini +1/+1, guadagna rapidità.
 - Se scegli di fornire rapidità a una creatura con tumulto, ha rapidità a tempo indeterminato. Non la perde alla fine del turno o se un altro giocatore ne prende il controllo.
 - Mentre Spider-Punk è sul campo di battaglia, le magie e le abilità possono ancora essere bersaglio di un’altra magia o abilità che normalmente le neutralizzerebbe, ma non saranno neutralizzate mentre quella magia o abilità si risolve.
-

Spinneret e Spiderling

{R}

Creatura Leggendaria — Eroe Umano Ragno

1/2

Ogniqualvolta attacchi con due o più Ragni, metti un segnalino +1/+1 su Spinneret e Spiderling.

Ogniqualvolta Spinneret e Spiderling infliggono 4 o più danni, esilia la prima carta del tuo grimorio. Fino alla fine del tuo prossimo turno, puoi giocare quella carta.

- Spinneret e Spiderling contano come un Ragno per le regole del gioco.
- Spinneret e Spiderling non devono essere uno dei due o più Ragni con cui attacchi per far innescare la loro prima abilità.
- Devi seguire tutte le normali regole sulla tempistica quando giochi una terra o lanci una magia in questo modo.

Superior Spider-Man

{2} {U} {B}

Creatura Leggendaria — Eroe Umano Ragno

4/4

Scambio mentale — Puoi far entrare Superior Spider-Man come una copia di qualsiasi carta creatura in un cimitero, tranne che il suo nome è Superior Spider-Man ed è un Eroe Umano Ragno 4/4 in aggiunta ai suoi altri tipi. Quando lo fai, esilia quella carta.

- Se la carta copiata ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0.
- Considera Superior Spider-Man come se fosse la carta scelta che entra (con le eccezioni indicate). Funzionerà ogni abilità “Mentre questa creatura entra”, “Questa creatura entra con” e “Quando questa creatura entra” della carta scelta.

Tentacoli di Doc Ock

{1}

Artefatto — Equipaggiamento

Ogniqualvolta una creatura che controlli con valore di mana pari o superiore a 5 entra, puoi assegnarle questo Equipaggiamento.

La creatura equipaggiata prende +4/+4.

Equipaggiare {5}

- Se una creatura ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0 quando determini il suo valore di mana.

Uomo Sabbia, Furfante Mutevole
{1}{G}{G}
Creatura Leggendaria — Nemico Elementale Sabbia
*/
La forza e la costituzione dell’Uomo Sabbia sono pari al numero di terre che controlli.
L’Uomo Sabbia non può essere bloccato da creature con forza pari o inferiore a 2.
{3}{G}{G}: Rimetti sul campo di battaglia TAPPate questa carta e una carta terra bersaglio dal tuo cimitero.

- La prima abilità dell’Uomo Sabbia funziona in tutte le zone, non solo sul campo di battaglia.
- La seconda abilità dell’Uomo Sabbia si applica solo durante la dichiarazione delle creature bloccanti. Per esempio, se l’Uomo Sabbia viene bloccato da una creatura con forza 4 e poi un effetto fa prendere a quella creatura -3/-0, non smetterà di bloccare l’Uomo Sabbia.

NOTE SPECIFICHE SULLE CARTE MATERIALE FONTE SENZA BORDI DI MAGIC: THE GATHERING | MARVEL’S SPIDER-MAN:

Agente dell’Opposizione
{2}{B}
Creatura — Farabutto Umano
3/2
Lampo
Controlli i tuoi avversari mentre passano in rassegna i propri grimori.
Mentre un avversario passa in rassegna il suo grimorio, esilia ogni carta che trova. Puoi giocare quelle carte fintanto che rimangono esiliate e puoi spendere mana come se fosse mana di qualsiasi colore per lanciarle.

- Mentre controlli un avversario, effettuerai tutte le scelte e le decisioni per quel giocatore. Tuttavia, poiché l’effetto di controllo è limitato al momento in cui l’avversario passa in rassegna il suo grimorio, è improbabile che al giocatore sia concesso di prendere decisioni al di là delle carte da trovare passando in rassegna il grimorio.
- Non puoi far sì che il giocatore trovi carte nel suo grimorio non richieste dalle istruzioni di ricerca. Ad esempio, se l’avversario sta passando in rassegna il suo grimorio per una carta terra base, non puoi fargli trovare una carta diversa, come una carta creatura.
- Se le istruzioni di ricerca stabiliscono una qualità della carta da trovare, come il colore o il tipo di carta, puoi far sì che l’avversario non trovi alcuna carta. Se la ricerca stabilisce di trovare soltanto un numero di carte senza specificare una qualità, devi far in modo che il giocatore trovi altrettante carte (o quante più possibile, se il suo grimorio non ne contiene abbastanza).
- Mentre controlli un avversario, non puoi effettuare scelte o decisioni per quel giocatore relative alle regole da torneo. Non puoi far sì che conceda la partita o che concordi un pareggio intenzionale.
- Le carte trovate nella ricerca verranno esiliate invece di essere messe ovunque la magia o l’abilità dica all’avversario di metterle dopo averle trovate. Qualsiasi altro effetto della magia o dell’abilità si applicherà comunque. Se tale effetto si riferisce alle carte trovate, non può vederle in esilio.

- Se una magia o abilità richiede che un avversario che controlli passi in rassegna più zone incluso il grimorio, decidi tu quali carte troverà in tutte le zone. L'avversario esilia tutte le carte che trova in ognuna di quelle zone.
 - Se più di un giocatore controlla un Agente dell'Opposizione e un altro giocatore passa in rassegna il suo grimorio, il controllore dell'Agente dell'Opposizione che è entrato nel campo di battaglia più di recente controlla quel giocatore durante la ricerca. Poiché l'ultima abilità di ogni Agente dell'Opposizione tenta di esiliare la carta e dare il permesso di giocarla, il proprietario della carta esiliata sceglie quale effetto vince. Tuttavia, quel proprietario sarà sotto il controllo di un altro giocatore, perciò sarà il giocatore che controlla quel proprietario a prendere in realtà la decisione. In altre parole, il giocatore che controlla l'Agente dell'Opposizione il cui effetto si applica (e dunque controlla l'avversario) può scegliere di assegnarsi tutti i permessi di gioco, a meno che non si senta particolarmente generoso.
 - Devi seguire i normali vincoli e restrizioni temporali per ogni carta esiliata. Se una di esse è una terra, puoi giocarla se hai ancora la possibilità di giocare terre.
 - Pagherai comunque tutti i costi di una magia lanciata in questo modo, compresi i costi addizionali. Puoi anche pagare i costi alternativi, se disponibili.
 - In una partita multiplayer, se un giocatore lascia la partita, tutte le carte di cui quel giocatore è proprietario lasciano a loro volta la partita.
-

Aggrovigliare

{1}{G}

Istantaneo

Previeni tutto il danno da combattimento che verrebbe inflitto in questo turno.

Ogni creatura attaccante non STAPpa durante il prossimo STAP del suo controllore.

- Le creature che non STAPperanno vengono determinate nel momento in cui questa magia si risolve.
-

Alibou, Testimone Antico

(Nome alternativo: Iron Spider, Guerriero Civile)

{3}{R}{W}

Creatura Artefatto Leggendaria — Golem

4/5

Le altre creature artefatto che controlli hanno rapidità.

Ogniqualvolta una o più creature artefatto che controlli attaccano, Iron Spider infligge X danni a un qualsiasi bersaglio e tu profetizzi X, dove X è il numero di artefatti TAPpati che controlli.

- Se Alibou lascia il campo di battaglia, le creature artefatto che controlli perdono rapidità. Se non sono sotto il tuo controllo dall'inizio del turno e non hanno rapidità in altro modo, non potranno attaccare in quel turno. Se hanno già attaccato, perdere rapidità non le rimuoverà dal combattimento e rimarranno attaccanti.
- Scegli un bersaglio mentre l'abilità innescata di Alibou viene messa in pila. Se quel bersaglio non è legale mentre l'abilità innescata tenta di risolversi, non si risolve e tu non profetizzi.
- Se non controlli alcun artefatto TAPpato quando l'abilità innescata si risolve (magari perché sono stati distrutti o avevano cautela), non verrà inflitto alcun danno e non profetizzerai.

Anatema
{4}{B}{B}
Stregoneria
Distruggi sei creature bersaglio.

- Devi bersagliare sei creature diverse. Se non puoi farlo, non puoi lanciare l'Anatema. Se alcune delle creature diventano bersagli illegali prima che la magia si risolva, l'Anatema distruggerà comunque le altre.
-

Anello Nuziale
{2}{W}{W}
Artefatto
Quando questo artefatto entra, se è stato lanciato, un avversario bersaglio crea una pedina che è una sua copia.
Ogniqualvolta un avversario che controlla un artefatto chiamato Anello Nuziale pesca una carta durante il proprio turno, tu peschi una carta.
Ogniqualvolta un avversario che controlla un artefatto chiamato Anello Nuziale guadagna punti vita durante il proprio turno, tu guadagni altrettanti punti vita.

- Le condizioni di innesco della seconda e della terza abilità dell'Anello Nuziale verificano gli avversari che controllano qualsiasi artefatto chiamato Anello Nuziale, non solo la pedina che è una copia creata dalla sua prima abilità.
-

Arasta della Ragnatela Infinita
(Nome alternativo: Maestro Tessitore, Protettore della Ragnatela)
{2}{G}{G}
Creatura Incantesimo Leggendaria — Ragno
3/5
Raggiungere
Ogniqualvolta un avversario lancia una magia istantaneo o stregoneria, crea una pedina creatura Ragno 1/2 verde con raggiungere.

- Un'abilità che si innesca quando un giocatore lancia una magia si risolverà prima della magia che l'ha fatta innescare. Si risolverà anche se quella magia viene neutralizzata.
-

Assalto Implacabile
{2}{R}{R}
Stregoneria
STAPpa tutte le creature che hanno attaccato in questo turno. Dopo questa fase principale, c'è una fase di combattimento addizionale seguita da una fase principale addizionale.

- Se riesci a lanciare questa carta durante una fase principale del turno del tuo avversario, le sue creature verranno STAPpate e lui potrà attaccare di nuovo. Non ti permetterà di attaccare durante il suo turno.

- Le abilità che si innescano quando una creatura attacca, blocca o viene bloccata si innescano durante ogni combattimento di quel turno.
 - Una creatura che attacca in ogni turno, se può farlo, deve attaccare solo una volta in quel turno. Non è costretta a eseguire ogni attacco di quel turno. Tuttavia, una creatura che attacca in ogni combattimento, se può farlo, deve attaccare di nuovo se può.
 - L'Assalto Implacabile crea una fase di combattimento e una fase principale addizionali solo se si risolve durante una fase principale.
-

Bestia Interiore

{2}{G}

Istantaneo

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

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

Brivido della Possibilità

{1}{R}

Istantaneo

Come costo addizionale per lanciare questa magia, scarta una carta.
Pesca due carte.

- Devi scartare esattamente una carta per lanciare il Brivido della Possibilità; non puoi lanciarlo senza scartare una carta e non puoi scartare carte addizionali.
-

Castigo Meritato

{3}{W}

Istantaneo

Previene tutto il danno che verrebbe inflitto in questo turno a te e ai planeswalker che controlli da fonti che non controlli. Se viene prevenuto in questo modo il danno da una fonte creatura, il Castigo Meritato infligge altrettanti danni a quella creatura. Se viene prevenuto in questo modo il danno da una fonte non creatura, il Castigo Meritato infligge altrettanti danni al controllore di quella fonte.

- L'effetto del Castigo Meritato non è un effetto di deviazione. Se previene danno, il Castigo Meritato (non la fonte originale) infligge danno al permanente o al giocatore come parte di quell'effetto di prevenzione. Il Castigo Meritato è la fonte del nuovo danno, quindi le caratteristiche della fonte originale (come il colore o se aveva legame vitale o tocco letale) non influenzano il nuovo danno. Il nuovo danno non è danno da combattimento, neppure se lo era il danno prevenuto.
-

Confluenza Mistica

{3}{U}{U}

Istantaneo

Scegli tre. Puoi scegliere lo stesso modo più di una volta.

- Neutralizza una magia bersaglio a meno che il suo controllore non paghi {3}.
- Fai tornare una creatura bersaglio in mano al suo proprietario.
- Pesca una carta.

- Indipendentemente dalla combinazione di modi che scegli, segui sempre le istruzioni nell'ordine in cui sono scritte.
- Se scegli il secondo modo più di una volta, decidi il relativo ordine in cui far tornare le creature bersaglio in mano al proprietario.
- Nessun giocatore può lanciare magie o attivare abilità tra un modo e l'altro di una magia che si sta risolvendo. Eventuali abilità innescate non verranno messe in pila finché la Confluenza Mistica non avrà terminato di risolversi.
- Se la Confluenza Mistica viene copiata, l'effetto che crea la copia di norma ti permetterà di scegliere nuovi bersagli, ma non potrai scegliere nuovi modi.
- Se scegli il primo e/o il secondo modo, ma tutti i bersagli diventano illegali prima che la Confluenza Mistica si risolva, la magia non si risolve. Se hai anche scelto l'ultimo modo una o due volte, non pescherai carte. Se almeno un bersaglio è ancora legale, la magia si risolverà, ma non avrà alcun effetto sui bersagli illegali.

Costrizione della Leyline

{5}{W}

Incantesimo

Lampo

Dominio — Questa magia costa {1} in meno per essere lanciata per ogni tipo di terra base tra le terre che controlli.

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

- L'abilità dominio della Costrizione della Leyline non cambia il suo valore di mana, che è sempre 6.

Impostore Scaltro

{2}{U}{U}

Creatura — Polimorfo

0/0

Puoi far entrare questa creatura come una copia di qualsiasi permanente non terra sul campo di battaglia.

- Scegli quale permanente non terra verrà eventualmente copiato dall'Impostore Scaltro mentre quest'ultimo entra nel campo di battaglia. L'Impostore Scaltro non bersaglia quel permanente non terra.
- Ricorda che, se controlli più di un permanente leggendario con lo stesso nome, dovrà sceglierne uno che resta sul campo di battaglia e mettere gli altri nei cimiteri dei rispettivi proprietari.

- Se l’Impostore Scaltro entra nel campo di battaglia come una copia di un planeswalker, entra nel campo di battaglia con un numero di segnalini fedeltà pari alla fedeltà stampata nell’angolo in basso a destra della carta planeswalker. Non copierà il numero di segnalini fedeltà sul planeswalker originale.
- L’Impostore Scaltro copia esattamente ciò che è stampato sul permanente scelto (a meno che quel permanente non stia copiando qualcos’altro o sia una pedina; vedi sotto). Non copia se quel permanente è TAPpato o STAPpato, se ha dei segnalini, se ha Aure e/o Equipaggiamenti assegnati, né qualsiasi effetto non di copia che abbia modificato la forza, la costituzione, i tipi, il colore, le abilità di quel permanente, e così via.
- Se il permanente scelto ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0.
- Se il permanente scelto è una copia di qualcos’altro (ad esempio, se il permanente scelto è un altro Impostore Scaltro), allora il tuo Impostore Scaltro entra nel campo di battaglia come ciò che il permanente scelto ha copiato.
- Se il permanente scelto è una pedina, l’Impostore Scaltro copia le caratteristiche originali di quella pedina come definite dall’effetto che l’ha messa sul campo di battaglia. L’Impostore Scaltro non è una pedina.
- Eventuali abilità “entra” del permanente scelto si innescheranno quando l’Impostore Scaltro entra nel campo di battaglia. Funzionerà anche ogni abilità “mentre [questo permanente] entra” o “[questo permanente] entra con” del permanente scelto.
- Se l’Impostore Scaltro entra nel campo di battaglia contemporaneamente a un altro permanente, non può diventare una copia di quel permanente. Puoi scegliere solo un permanente non terra che sia già sul campo di battaglia.
- Puoi anche scegliere di non copiare niente. In questo caso, l’Impostore Scaltro entra nel campo di battaglia come una creatura 0/0 e viene immediatamente messo nel cimitero (a meno che qualcosa non aumenti la sua costituzione a un valore superiore a 0).

Intervento Eroico

{1}{G}

Istantaneo

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

- Un planeswalker con indistruttibile perde comunque segnalini fedeltà se gli viene inflitto danno. Se non ha più alcun segnalino fedeltà, verrà messo nel cimitero del suo proprietario.
- Una battaglia con indistruttibile perde comunque segnalini difesa se le viene inflitto danno. Se è un Assedio, verrà comunque esiliato quando l’ultimo segnalino difesa viene rimosso da esso e il suo controllore può comunque lanciarlo trasformato senza pagare il suo costo di mana.

Lorthos, lo Spostamaree

(Nome alternativo: Doc Ock, Armato e Pericoloso)

{5}{U}{U}{U}

Creatura Leggendaria — Piovra

8/8

Ogniqualvolta Doc Ock attacca, puoi pagare {8}. Se lo fai, TAPpa fino a otto permanenti bersaglio. Quei permanenti non STAPpano durante il prossimo STAP dei rispettivi controllori.

- Puoi bersagliare otto (o meno) permanenti qualsiasi. Puoi bersagliarli anche se sono già TAPpati o se non sono controllati dal giocatore in difesa.
 - Se un permanente bersaglio è STAPpato all'inizio del prossimo STAP del suo controllore, questa abilità non avrà alcun effetto su di esso. Non potrà essere applicata in seguito quando il permanente bersaglio viene TAPpato.
 - Se un permanente influenzato cambia controllore prima del prossimo STAP del suo controllore precedente, questa abilità gli impedirà di STAPpare durante il prossimo STAP del suo nuovo controllore.
-

Najeela, il Bocciolo Affilato

(Nome alternativo: *Spider-Gwen, Guerriera della Ragnatela*)

{2}{R}

Creatura Leggendaria — Guerriero Umano

3/2

Ogniqualvolta un Guerriero attacca, puoi far creare al suo controllore una pedina creatura Guerriero 1/1 bianca TAPpata e attaccante.

{W}{U}{B}{R}{G}: STAPpa tutte le creature attaccanti. Hanno travolgere, legame vitale e rapidità fino alla fine del turno. Dopo questa fase, c'è una fase di combattimento addizionale. Attiva solo durante il combattimento.

- Il controllore di ogni pedina Guerriero creata da Najeela sceglie quale giocatore o planeswalker viene attaccato. Le pedine non devono necessariamente attaccare lo stesso giocatore o planeswalker attaccato dalla creatura che ha fatto innescare l'abilità. Possono anche attaccare giocatori o planeswalker che non erano stati attaccati.
 - Sebbene le pedine create dalla prima abilità di Najeela stiano attaccando, non sono mai state dichiarate come creature attaccanti (ai fini di abilità che si innescano ogniqualvolta una creatura attacca, ad esempio).
 - STAPpare una creatura attaccante non la rimuove dal combattimento.
 - Prima della fase di combattimento addizionale non ci sarà una fase principale. Questo significa che, ad esempio, non puoi attivare un'abilità equipaggiare tra un combattimento e l'altro.
-

Nove Vite

{1}{W}{W}

Incantesimo

Anti-malocchio

Se una fonte sta per infliggerti danno, previeni quel danno e metti un segnalino incarnazione su questo incantesimo.

Quando ci sono nove o più segnalini incarnazione su questo incantesimo, esilialo.

Quando questo incantesimo lascia il campo di battaglia, perdi la partita.

- Se più di una fonte ti infligge danno nello stesso momento, previeni il danno e metti un segnalino incarnazione sulle Nove Vite per ognuna delle fonti, anche se questo porta ad avere più di nove segnalini incarnazione sulle Nove Vite.

- Se il danno che sta per infliggerti una fonte non può essere prevenuto, metti comunque un segnalino incarnazione sulle Nove Vite.
 - Una volta che la prima abilità innescata è in pila, non si innescherà di nuovo, anche se viene prevenuto altro danno e vengono messi altri segnalini incarnazione sulle Nove Vite.
 - Se neutralizzi la prima abilità innescata o la rimuovi dalla pila in qualche modo, si innescherà di nuovo immediatamente se le Nove Vite hanno ancora nove o più segnalini incarnazione.
 - L'ultima abilità delle Nove Vite si innesca indipendentemente da come lasciano il campo di battaglia.
-

Nutrire lo Sciame

{1}{B}

Stregoneria

Distruggi una creatura o incantesimo bersaglio sotto il controllo di un avversario. Perdi punti vita pari al valore di mana di quel permanente.

- Se il permanente bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui Nutrire lo Sciame tenta di risolversi, la magia non si risolve. Non perderai punti vita. Se il bersaglio è legale, ma non viene distrutto (probabilmente perché ha indistruttibile), perderai punti vita.
 - L'ammontare di punti vita persi è determinato dal valore di mana che il permanente aveva quando ha lasciato il campo di battaglia.
 - Se un permanente sul campo di battaglia ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0 quando si determina il suo valore di mana.
-

Percosse Brutali

{3}{R}{R}

Istantaneo

Lancia questa magia solo durante il tuo turno e solo durante il combattimento.

Scegli uno —

- Le creature che controlli hanno doppio attacco fino alla fine del turno.
- STAPPa tutte le creature che controlli. Dopo questa fase, c'è una fase di combattimento addizionale.

Intrecciare {1}{R}

- La fase di combattimento addizionale avviene subito dopo la fase di combattimento in cui le Percosse Brutali sono state lanciate. Tra le due fasi di combattimento non ci sarà una fase principale.
-

Ponderare

{U}

Stregoneria

Guarda le prime tre carte del tuo grimorio, poi rimettile a posto in qualsiasi ordine. Puoi rimescolare.

Pesca una carta.

- Se scegli di rimescolare il tuo grimorio, rimescoli anche le tre carte che hai appena guardato e rimesso in cima a esso.
-

Rianimare

{B}

Stregoneria

Metti sul campo di battaglia sotto il tuo controllo una carta creatura bersaglio da un cimitero. Perdi punti vita pari al valore di mana di quella carta.

- Se una carta in un cimitero ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0.
 - L'ammontare di punti vita persi è determinato dal valore di mana della carta nel tuo cimitero, non della creatura dopo che viene messa sul campo di battaglia.
 - Perdi punti vita dopo che la creatura è già sul campo di battaglia. Tutte le sue abilità che interagiscono con la perdita di punti vita, come quella dell'Imperion di Platino, si applicano a quella perdita di punti vita.
 - Se si innesca qualsiasi abilità quando la creatura entra nel campo di battaglia, quelle abilità si risolvono dopo che hai perso punti vita. Se perdendo punti vita perdi la partita, quelle abilità non si risolveranno.
 - In una partita multiplayer, se un giocatore lascia la partita, tutte le carte di cui quel giocatore è proprietario lasciano a loro volta la partita. Se lasci la partita, la creatura che controlli grazie a Rianimare viene esiliata.
-

Riposa in Pace

{1} {W}

Incantesimo

Quando questo incantesimo entra, esilia tutti i cimiteri.

Se una carta o una pedina sta per essere messa in un cimitero da qualsiasi zona, invece esiliala.

- Mentre Riposa in Pace è sul campo di battaglia, le abilità che si innescano ogniqualvolta una creatura muore non si innescheranno, perché le carte e le pedine non vengono mai messe nel cimitero di un giocatore.
 - Se Riposa in Pace viene distrutto da una magia, Riposa in Pace viene esiliato e poi la magia viene messa nel cimitero del suo proprietario.
 - Se una carta viene scartata mentre Riposa in Pace è sul campo di battaglia, le abilità che funzionano quando una carta è scartata (per esempio follia) funzionano comunque, anche se quella carta non raggiunge un cimitero. Inoltre, le magie o abilità che verificano le caratteristiche di una carta scartata (ad esempio, la prima abilità di Chandra in Fiamme) possono trovare quella carta in esilio.
-

Rito di Riproduzione

{2} {U} {U}

Stregoneria

Potenziamento {5}

Crea una pedina che è una copia di una creatura bersaglio. Se questa magia è stata potenziata, crea invece cinque di quelle pedine.

- “Potenziamento [costo]” significa “Puoi pagare [costo] addizionale mentre lanci questa magia”.
- Se il costo di potenziamento di una magia è stato pagato, la magia è “potenziata”.
- L’abilità potenziamento non ti permette di pagare un costo di potenziamento più di una volta.
- Se copi una magia potenziata in pila, anche la copia si considera potenziata.
- Per determinare il costo totale di una magia, inizia con il costo di mana (o un costo alternativo, se l’effetto di un’altra carta ti consente invece di pagarne uno), aggiungi eventuali aumenti (come potenziamento) e infine applica le riduzioni. Il valore di mana della magia resta immutato, a prescindere dal costo totale pagato per lanciarla.
- Le pedine copiano esattamente ciò che è stampato sulla creatura originale e nulla di più (a meno che quel permanente non stia a sua volta copiando qualcos’altro; vedi oltre). Non copia 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 la creatura copiata sta copiando qualcos’altro, allora le pedine entrano nel campo di battaglia come ciò che la creatura ha copiato.
- Se la creatura copiata è una pedina, le pedine che vengono create copiano le caratteristiche originali di quella pedina come descritte dall’effetto che l’ha creata.
- Se la creatura copiata ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0.
- Eventuali abilità “entra” della creatura copiata si innescheranno quando la pedina entra nel campo di battaglia. Funzionerà anche ogni abilità “mentre [questa creatura] entra” o “[questa creatura] entra con” della creatura.

Segare in Due

{2} {B}

Istantaneo

Distruggi una creatura bersaglio. Se quella creatura muore in questo modo, il suo controllore crea due pedine che sono sue copie, tranne che la loro forza è la metà della forza di quella creatura e la loro costituzione è la metà della costituzione di quella creatura. Arrotonda per eccesso ogni volta.

- Se la creatura non viene distrutta (probabilmente perché ha indistruttibile), il suo controllore non crea alcuna pedina. Lo stesso vale se la creatura viene distrutta ma, invece di finire nel cimitero del suo proprietario, un effetto di sostituzione la sposta altrove, ad esempio in esilio.
- Per determinare la forza e la costituzione delle pedine, usa la forza e la costituzione della creatura nel momento in cui ha lasciato il campo di battaglia.
- Ad eccezione di forza e costituzione, le pedine copiano esattamente ciò che è stampato sulla creatura originale e nulla di più (a meno che quella creatura non stia copiando qualcos’altro o sia una pedina; vedi sotto). Non copiano se quella creatura era TAPpata o STAPpata, se aveva dei segnalini o Aure ed Equipaggiamenti assegnati e così via.
- Se la creatura originale aveva un’abilità che definisce le caratteristiche che determinava la sua forza e/o la sua costituzione, quell’abilità non viene copiata.
- Se la creatura copiata aveva {X} nel costo di mana, X viene considerato 0.

- Se la creatura copiata era una pedina, le nuove pedine copiano le caratteristiche originali di quella pedina come descritte dall'effetto che l'ha creata, con le eccezioni indicate.
 - Se la creatura copiata stava copiando qualcos'altro, allora le pedine entrano nel campo di battaglia come ciò che quella creatura ha copiato, con le eccezioni indicate.
 - Eventuali abilità “entra” della creatura copiata si innescano quando le pedine entrano nel campo di battaglia. Funzionerà anche ogni abilità “mentre [questa creatura] entra” o “[questa creatura] entra con” della creatura copiata.
-

Sentiero dell'Esilio

{W}

Istantaneo

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

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

Skithiryx, il Drago Maligno

(Nome alternativo: *Venom, Re in Nero*)

{3} {B} {B}

Creatura Leggendaria — Scheletro Drago Phyrexiano

4/4

Volare, infettare

{B}: Venom ha rapidità fino alla fine del turno.

{B} {B}: Rigenera Venom.

- Una creatura con infettare che infligge danno non fa rimanere danno su una creatura o perdere punti vita a un giocatore. Invece, fa sì che vengano messi altrettanti segnalini -1/-1 su quella creatura o altrettanti segnalini veleno su quel giocatore. Il danno inflitto a un planeswalker fa comunque perdere altrettanti segnalini fedeltà a quel planeswalker. Il danno inflitto a una battaglia fa comunque perdere altrettanti segnalini difesa a quella battaglia.
- Un giocatore con dieci o più segnalini veleno perde la partita. Questa è un'azione di stato.
- I segnalini -1/-1 rimangono sulla creatura a tempo indeterminato. Non vengono rimossi se la creatura rigenera o il turno finisce.
- Il danno da una fonte con infettare è danno sotto tutti gli aspetti. Se la fonte con infettare ha anche legame vitale, il danno inflitto da quella fonte fa anche guadagnare altrettanti punti vita al suo controllore. Il danno da una fonte con infettare può essere prevenuto o deviato. Le abilità che si innescano quando viene inflitto danno si innescheranno se una fonte con infettare infligge danno, se appropriato.
- L'attivazione dell'abilità rigenerazione crea un effetto di sostituzione che agisce come uno scudo, sostituendosi alla prossima volta che Skithiryx verrebbe distrutto in quel turno. Lo scudo funziona contro gli effetti che tentano di distruggere Skithiryx o il danno letale che verrebbe inflitto a Skithiryx.

- Se viene utilizzato lo scudo di rigenerazione, Skithiryx non viene distrutto, tutti i danni su Skithiryx vengono guariti, viene TAPpato e viene rimosso dal combattimento (se applicabile).
 - Skithiryx può rigenerare anche se non è in combattimento, se è già TAPpato o se non ha danni.
-

Sollievo
{1}{W}
Istantaneo
Fai tornare una magia bersaglio in mano al suo proprietario.
Pesca una carta.

- Se una magia torna in mano al suo proprietario, viene rimossa dalla pila, quindi non si risolve. Questo effetto funziona anche su una magia che non può essere neutralizzata.
-

Trappola Rompicapo
{2}{U}{U}
Istantaneo — Trappola
Se un avversario ha lanciato tre o più magie in questo turno, puoi pagare {0} invece di pagare il costo di mana di questa magia.
Esilia un qualsiasi numero di magie bersaglio.

- La condizione del costo alternativo della Trappola Rompicapo verifica se un avversario ha lanciato tre o più magie in questo turno, non se quelle magie si sono risolte.
 - Affinché si applichi il costo alternativo della Trappola Rompicapo, un singolo avversario deve lanciare tre o più magie. Tre avversari che lanciano ciascuno una singola magia non funzionerebbe, ad esempio.
 - Se una magia viene esiliata, viene rimossa dalla pila, quindi non si risolverà. La magia non viene neutralizzata; semplicemente non esiste più. Questo effetto funziona su magie che non possono essere neutralizzate.
-

Venti di Cambiamento
{R}
Stregoneria
Ogni giocatore rimescola le carte della propria mano nel proprio grimorio, poi pesca altrettante carte.

- Ogni giocatore pesca carte pari al numero di carte che ha rimescolato nel proprio grimorio.
-

Vite Parallelle
{3}{G}
Incantesimo
Se un effetto sta per creare una o più pedine sotto il tuo controllo, invece ne crea il doppio.

- Tutto ciò che è specificato dall'effetto che crea la pedina o le pedine originali sarà vero anche per la pedina o le pedine addizionali create dall'effetto di sostituzione delle Vite Parallelle. Ad esempio, se un effetto ti

dice di creare una pedina “TAPpata e attaccante”, anche le pedine addizionali saranno TAPpate e attaccanti.

- Se controlli due Vite Parallelle, il numero di pedine create sarà quattro volte il numero originale. Se ne controlli tre, il numero di pedine create sarà otto volte il numero originale e così via.
-

NOTE SPECIFICHE SULLE CARTE DEL MAZZO DI BENVENUTO DI *MAGIC: THE GATHERING | MARVEL'S SPIDER-MAN*:

Doppio Guaio
{4}{R}
Instantaneo
Raddoppia la forza di ogni creatura che controlli fino alla fine del turno.

- Per raddoppiare la forza di una creatura, quella creatura prende +X/+0, dove X è la forza di quella creatura mentre Doppio Guaio si risolve.
-

Ghost-Spider, Gwen Stacy
{3}{R}{R}
Creatura Leggendaria — Eroe Umano Ragno
4/4
Minacciare (*Questa creatura non può essere bloccata tranne che da due o più creature.*)
Ogniqualvolta Ghost-Spider attacca, infligge X danni al giocatore in difesa, dove X è il numero di creature attaccanti.

- Conta il numero di creature attaccanti mentre l'abilità di Ghost-Spider si risolve. Se un giocatore risponde all'abilità rimuovendo creature dal combattimento, questo numero può essere diverso dal numero di creature che stavano attaccando quando l'abilità si è innescata.
-

MJ, Astro Nascente
{2}{W}
Creatura Leggendaria — Artista Umano
2/3
Cautela (*Questa creatura attacca senza TAPpare.*)
Ogniqualvolta guadagni punti vita, metti un segnalino +1/+1 su MJ.

- Se a MJ, Astro Nascente viene inflitto danno letale nello stesso istante in cui tu guadagni punti vita, non riceverà un segnalino dalla sua abilità in tempo per salvarsi.
- L'abilità di MJ, Astro Nascente si innesca solo una volta per ogni evento di guadagno di punti vita, indipendentemente da quanti punti vita vengono guadagnati.
- Ogni creatura con legame vitale che infligge danno da combattimento costituisce un evento di guadagno di punti vita distinto. Ad esempio, se due creature con legame vitale che controlli infliggono danno da combattimento contemporaneamente, l'abilità di MJ, Astro Nascente si innescherà due volte. Tuttavia, se una singola creatura con legame vitale che controlli infligge danno da combattimento a più creature,

giocatori, planeswalker e/o battaglie contemporaneamente (ad esempio, perché ha travolgere o è stata bloccata da più di una creatura), l'abilità si innescherà una sola volta.

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

Prowler, Mentore Fuorviato

{2}{G}

Creatura Leggendaria — Nemico Farabutto Umano

3/3

Prowler non può essere bloccato da creature con forza pari o inferiore a 2.

Ogniqualvolta Prowler infligge danno da combattimento a un giocatore, metti un segnalino +1/+1 su un'altra creatura bersaglio che controlli.

- La prima abilità di Prowler si applica solo durante la dichiarazione delle creature bloccanti. Per esempio, se Prowler viene bloccato da una creatura con forza 4, e poi un effetto fornisce a quella creatura -3/-0, non smetterà di bloccare Prowler.
-

Spider-Man, Miles Morales

{4}{G}{G}

Creatura Leggendaria — Eroe Umano Ragno

5/5

Cautela, travolgere (*Questa creatura attacca senza TAPPARE. Può infliggere il danno da combattimento in eccesso al giocatore che sta attaccando.*)

Ogniqualvolta Spider-Man entra o attacca, metti un segnalino +1/+1 su ogni altra creatura che controlli. Quelle creature hanno travolgere fino alla fine del turno.

- L'ultima abilità di Spider-Man, Miles Morales si innesca solo quando lui entra o attacca, non quando qualsiasi altra creatura chiamata Spider-Man entra o attacca.
-

NOTE SPECIFICHE SULLE CARTE DELLA CONFEZIONE SCENA DI *MAGIC: THE GATHERING | MARVEL'S SPIDER-MAN*:

Bombe Zucca

{1}{R}

Artefatto

{T}, Scarta due carte: Pesca tre carte, poi metti un segnalino miccia su questo artefatto. Infligge danno pari al numero di segnalini miccia su di esso a un avversario bersaglio. L'avversario prende il controllo di questo artefatto.

- Scartare due carte è parte del costo dell'abilità, quindi non puoi attivare l'abilità se non hai almeno due carte in mano.
 - Se le Bombe Zucca non sono più sul campo di battaglia mentre la loro abilità si risolve, usa il numero di segnalini miccia su di esse quando hanno lasciato il campo di battaglia per determinare quanti danni vengono inflitti.
-

Sensational Spider-Man

{1}{W}{U}

Creatura Leggendaria — Eroe Umano Ragno

3/3

Ogniqualvolta Sensational Spider-Man attacca, TAPpa una creatura bersaglio controllata dal giocatore in difesa e metti un segnalino stordimento su di essa. Poi puoi rimuovere fino a tre segnalini stordimento fra tutti i permanenti. Pesca carte pari al numero di segnalini stordimento rimossi in questo modo.

- Puoi rimuovere i segnalini stordimento sia dai permanenti che controlli che da quelli controllati dai tuoi avversari.
 - I segnalini stordimento non devono essere necessariamente rimossi dallo stesso permanente. Ad esempio, se un avversario controlla tre permanenti con due segnalini stordimento ciascuno, puoi rimuovere un segnalino stordimento da ciascuno di quei permanenti.
 - Uno o più segnalini stordimento su un permanente creano un solo effetto di sostituzione che impedisce al permanente di STAPpare. Quell'effetto è “Se un permanente con un segnalino stordimento sta per essere STAPPato, rimuovi invece un segnalino stordimento da esso”.
-

© 2025 MARVEL. Magic: The Gathering, Magic, Eldraine, Ixalan, Crocevia Tonante, Bloomburrow, Duskmourn e Tarkir sono proprietà di Wizards of the Coast LLC negli USA e in altri Paesi. © 2025 Wizards. Gli altri marchi sono proprietà dei rispettivi detentori.