

Notas de Lançamento de *Assassinato na Mansão Karlov*

Compilado por Eric Levine

Última modificação em sexta-feira, 2 de novembro de 2023.

As Notas de Lançamento incluem informações sobre o lançamento de uma nova coleção de *Magic: The Gathering*, assim como uma compilação de esclarecimentos e regras relacionadas aos cards da coleção. Seu intuito é facilitar a introdução dos cards novos no jogo, esclarecendo as confusões comuns que inevitavelmente ocorrem com novas mecânicas e interações. Conforme as coleções futuras forem lançadas, as atualizações nas regras de *Magic* podem fazer com que partes dessas informações se tornem obsoletas. Acesse [Magic.Wizards.com/Rules](https://magic.wizards.com/rules) para a versão mais atualizada das regras.

A seção “Notas Gerais” inclui informações sobre a validade dos cards e explica algumas das mecânicas e conceitos da coleção.

A seção “Notas Sobre Cards Específicos” contém respostas às dúvidas mais importantes, mais comuns e que causam mais confusão para os jogadores quanto aos cards da coleção. Os itens da seção “Notas Sobre Cards Específicos” trazem os textos de regras completos para consulta. Nem todos os cards desta coleção estão listados.

NOTAS GERAIS

Validade dos cards

Cards de *Assassinato na Mansão Karlov* com o código de coleção MKM são permitidos nos formatos Padrão, Pioneiro e Moderno, assim como em Commander e em outros formatos. No lançamento, as seguintes coleções de cards serão permitidas no formato Padrão: *Innistrad: Caçada à Meia-noite*, *Innistrad: Voto Carmesim*, *Ruas de Nova Capenna*, *Kamigawa: Dinastia Neon*, *Dominária Unida*, *A Guerra dos Irmãos*, *Phyrexia: Tudo Será Um*, *Marcha das Máquinas*, *Marcha das Máquinas: Consequências*, *Terras Selvagens de Eldraine*, *As Cavernas Perdidas de Ixalan* e *Assassinato na Mansão Karlov*.

Os cards de Commander de *Assassinato na Mansão Karlov* com o código de coleção MKC e numerados de 1 a 48 (e suas versões alternativas numeradas de 312 a 358) são permitidos nos formatos Commander, Legado e Vintage. Os cards com o código de coleção MKC numerados de 53 a 311 são válidos para jogo em qualquer formato que permita cards com o mesmo nome.

Novos cards do produto *Ravnica: Clue Edition* com o código de coleção CLU e numerados de 1 a 6 e de 12 a 51 são permitidos nos formatos Commander, Legado e Vintage. Os cards com o código de coleção CLU numerados de 7 a 11 e de 52 a 283 são válidos para jogo em qualquer formato que permita cards com o mesmo nome.

Os Convidados Especiais são cards já impressos antes, de diversas origens, que estão fazendo uma visita à coleção. Você nunca sabe quem nem o que vai aparecer! Há 10 cards de Convidados Especiais em *Assassinato na Mansão Karlov*. Eles têm o código de coleção SPG e são válidos para jogo em qualquer formato que permita cards com o mesmo nome.

Quaisquer cards obtidos em Boosters de Jogo de *Assassinato na Mansão Karlov* em um evento de Deck Selado são parte de sua reserva de cards. O mesmo é válido para cards draftados em um evento de Draft. Isso pode incluir cards de Convidados Especiais ou cards da *Lista*.

Acesse Magic.Wizards.com/Formats para obter a lista completa de formatos e coleções permitidas e listas de banimentos.

Acesse Magic.Wizards.com/Commander para obter mais informações sobre a variante Commander.

Acesse Locator.Wizards.com para encontrar o evento ou a loja mais perto de você.

Mecânica que retorna: Cards com a face voltada para baixo

Nova habilidade de palavra-chave: disfarce

Nova ação de palavra-chave: ocultar

Todo bom tira tem identidades secretas, e os cards com a face voltada para baixo são as identidades secretas definitivas de *Magic! Assassinato na Mansão Karlov* conta com duas palavras-chave que viram a face dos cards para baixo: *disfarce* e *ocultar*.

Decodificador Fugitivo

{1}{R}

Criatura — Goblin Ladino

2/1

Destreza, ímpeto

Disfarce {5}{R}. Este custo é reduzido em {1} por cada card de magia instantânea e feitiço em seu cemitério.

(Você pode conjurar este card com a face para baixo por {3} como uma criatura 2/2 com salvaguarda {2}.

Volte sua face para cima a qualquer momento pagando seu custo de disfarce.)

Quando Decodificador Fugitivo for voltado para cima, descarte sua mão e depois compre três cards.

- Uma habilidade disfarce permite-lhe conjurar um card com a face para baixo pagando {3} e anunciando que vai usar uma habilidade disfarce. Sempre que você tem prioridade, você pode voltar para cima a face de uma permanente voltada para baixo com disfarce pagando seu custo de disfarce.
- A magia voltada para baixo não tem custo de mana e tem valor de mana 0. Ao conjurar uma magia voltada para baixo, coloque-a na pilha voltada para baixo para que nenhum outro jogador saiba o que é e pague {3}. Este é um custo alternativo.
- A magia de criatura é uma 2/2 com salvaguarda {2} que não tem nome, custo de mana ou tipo de criatura. A criatura resultante é uma 2/2 com salvaguarda {2} que não tem nome, custo de mana ou tipo de criatura. Tanto a magia quanto a criatura resultante são incolores e têm valor de mana 0. Outros efeitos que se apliquem à magia ou criatura ainda podem conceder quaisquer características que ela não tenha ou alterar as características que ela tem.
- Sempre que você tem prioridade, pode virar a face da criatura para cima revelando qual é o seu custo de disfarce e pagando aquele custo. Essa é uma ação especial. Ela não usa a pilha e não pode ser respondida. Somente uma permanente voltada para baixo pode ser voltada para cima desta forma; uma magia voltada para baixo não pode.

Capote Enigmático

{2} {U}

Artefato — Equipamento

Quando Capote Enigmático entrar no campo de batalha, oculte o card do topo de seu grimório e depois anexe Capote Enigmático a ele. *(Para ocultar um card, coloque-o no campo de batalha com a face para baixo como uma criatura 2/2 com salvaguarda {2}. Volte sua face para cima a qualquer momento pagando seu custo de mana se for um card de criatura.)*

A criatura equipada recebe +1/+0 e não pode ser bloqueada.

{1} {U}: Devolva Capote Enigmático à mão de seu dono.

- Para ocultar um card, coloque-o no campo de batalha com a face para baixo. Ele torna-se um card de criatura com a face para baixo 2/2 com salvaguarda {2} sem nome, custo de mana ou tipo de criatura. Ela é incolor e tem valor de mana 0. Outros efeitos que se aplicam à permanente ainda podem concedê-la quaisquer características que não tem ou alterar as que tem.
- Sempre que você tem prioridade, pode virar a face de uma permanente oculta que você controla para cima revelando que é um card de criatura (ignorando quaisquer efeitos de copiar ou de alterar tipo que podem estar aplicados nela) e pagando seu custo de mana. Essa é uma ação especial. Ela não usa a pilha e não pode ser respondida.
- Se uma criatura oculta teria disfarce (ou metamorfose) se estivesse com a face para cima, você também pode virar sua face para cima pagando seu custo de disfarce (ou de metamorfose).
- Diferentemente de uma criatura com a face para baixo que foi conjurada usando uma habilidade disfarce ou metamorfose, uma criatura oculta ainda pode ter sua face voltada para cima depois que perder suas habilidades, se for um card de criatura.
- Se um card dupla face está oculto, ele é colocado no campo de batalha com a face para baixo. Enquanto estiver com a face para baixo, ele não poderá se transformar. Se a face frontal do card for um card de criatura, você poderá voltar sua face para cima pagando o custo de mana. Se fizer isso, a face frontal ficará para cima.

Notas gerais sobre cards com a face para baixo:

- Conjurando uma mágica de criatura com a face para baixo usando uma habilidade metamorfose agora requer que você declare que está usando uma habilidade metamorfose. (Você provavelmente já estava fazendo isso, mas agora é necessário para distinguir entre metamorfose e disfarce.)
- A qualquer momento, você pode olhar uma permanente ou mágica voltada para baixo sob seu controle. Não é possível olhar permanentes ou mágicas com a face para baixo que você não controla, a menos que um efeito instrua ou permita que o faça.
- Caso uma criatura com a face para baixo perca suas habilidades, ela não pode ter a face voltada para cima com uma habilidade disfarce, já que não terá mais a habilidade disfarce (ou um custo de disfarce) quando estiver com a face para cima.
- Como a permanente estava no campo de batalha antes e depois de ser voltada para cima, voltar sua face para cima não desencadeia nenhuma habilidade de entrada no campo de batalha.
- Como as criaturas voltadas para baixo não têm nome, elas não podem ter o mesmo nome de nenhuma outra criatura, nem mesmo outra voltada para baixo.
- Uma permanente que é voltada para cima ou para baixo muda suas características, mas, fora isso, ainda é a mesma permanente. Mágicas e habilidades que tinham como alvo aquela permanente e Auras e

Equipamentos que estavam anexadas àquela permanente não são afetadas, a menos que as novas características do objeto mudem a validade daqueles alvos ou anexos.

- Voltar uma permanente para cima ou para baixo não muda o fato dela estar virada ou desvirada.
- Se uma mágica voltada para baixo deixar a pilha e for para qualquer outra zona que não seja o campo de batalha (se for anulada, por exemplo), você precisa revelá-la. De modo similar, se uma permanente voltada para baixo deixar o campo de batalha, você precisa revelá-la. Você também deve revelar todas as mágicas com a face para baixo que você controla se deixar o jogo ou se ele acabar.
- Você deve garantir que suas mágicas e permanentes com a face para baixo possam ser facilmente distinguíveis. Você não pode misturar os cards que as representam no campo de batalha para confundir outros jogadores. A ordem na qual entraram no campo de batalha deve ser clara, assim como a habilidade que as fez ter a face voltada para baixo. (Isso inclui disfarce, ocultar e, em jogos envolvendo cards mais antigos, metamorfose e manifestar, assim como alguns outros efeitos que deixam cards com a face para baixo.) Métodos comuns para fazer isso incluem usar marcadores ou dados, ou simplesmente colocá-las em ordem no campo de batalha.
- Se algo tenta voltar para cima a face de um card de mágica instantânea ou de feitiço no campo de batalha voltado para baixo, revele aquele card para mostrar a todos os jogadores que se trata de um card de mágica instantânea ou de feitiço. A permanente permanece no campo de batalha com a face para baixo. As habilidades que são desencadeadas quando uma permanente é voltada para cima não são desencadeadas, pois embora você tenha revelado o card, ele nunca foi voltado para cima.

Novo tipo de encantamento: Caso

Um homicídio, é? Bem, boas notícias: os muitos detetives de Ravnica estão no *Caso*! Em vários Casos, na verdade. Temos alguns registros. Talvez você possa ajudar; nós temos alguns Casos não solucionados para você dar uma olhada e, se você conseguir solucioná-los, nossos cidadãos ficarão gratos e poderão até te recompensar.

Caso do Pulso Carmesim

{2} {R}

Encantamento — Caso

Quando este Caso entrar no campo de batalha, descarte um card e depois compre dois cards.

Para Solucionar — Você não tem nenhum card na mão.
(*Se o Caso não tiver sido solucionado, solucione-o no início de sua etapa final.*)

Solucionado — No início de sua manutenção descarte sua mão e depois compre dois cards.

- Cada Caso tem duas habilidades de palavra-chave especiais: *Para solucionar* e *Solucionado*.
- “Para solucionar — [condição]” significa “No início de sua etapa final, se [condição] e este Caso não estiver solucionado, ele se torna solucionado”.
- O significado de “solucionado” difere com base no tipo de habilidade que o segue. “Solucionado — [habilidade ativada]” significa “[Habilidade ativada]. Ative apenas se este caso estiver solucionado”. As habilidades ativadas possuem um sinal de dois pontos. Geralmente, elas seguem a estrutura “[Custo]: [Efeito]”.
- “Solucionado — [Habilidade desencadeada]” significa “[Habilidade desencadeada]. Essa habilidade só será desencadeada se este Caso estiver solucionado”. Uma habilidade desencadeada usa as expressões

“quando”, “toda vez que” ou “em/no/na”. Elas costumam ser escritas na seguinte estrutura: “[Condição de desencadeamento], [efeito]”.

- “Solucionado — [habilidade estática]” significa “Desde que esse Caso esteja resolvido, [habilidade estática]”. Habilidades estáticas são escritas como afirmações, como “Criaturas que você controla recebem +1/+1” ou “Mágicas instantâneas e feitiços que você conjura custam {1} a menos para conjurar”.
- As habilidades “Para solucionar” vão verificar por sua condição duas vezes: quando a habilidade seria desencadeada e quando ela for resolvida. Se a condição não for verdadeira no início de sua etapa final, a habilidade não será desencadeada. Se a condição não for verdadeira quando a habilidade for resolvida, o Caso não será solucionado.
- Assim que um Caso se torna solucionado, ele fica solucionado até deixar o campo de batalha.
- Os Casos não perdem suas outras habilidades quando se tornam solucionados.
- Estar solucionado não é parte dos valores copiáveis de uma permanente. Uma permanente que se torna uma cópia de um Caso solucionado não é solucionada. Um Caso solucionado que de alguma forma se torna uma cópia de um Caso diferente fica solucionado.

Nova ação de palavra-chave: obter indícios

Em Ravnica, não resolvemos casos apenas palpitando. Detetives aspirantes como você vão a campo para *obter indícios* e descobrir o que aconteceu. Para “obter indícios N”, exile cards com valor de mana total N ou superior de seu cemitério.

Inspetora de Vitu-Ghazi
{1}{G}
Criatura — Elfo Detetive
1/3
Como custo adicional para conjurar esta mágica, você pode obter indícios 6. (*Exile de seu cemitério cards com valor de mana total igual ou superior a 6.*)
Alcance
Quando Inspetora de Vitu-Ghazi entrar no campo de batalha, se você obteve indícios, coloque um marcador +1/+1 na criatura alvo e você ganha 2 pontos de vida.

- Se você não pode exilar cards suficientes para cumprir ou exceder o valor de mana exigido, não pode escolher obter indícios.
- Uma vez anunciado que vai conjurar uma mágica, jogadores não podem realizar ações até que você tenha terminado de fazê-lo. Notavelmente, os oponentes podem tentar remover cards de seu cemitério para impedi-lo de obter indícios.

Nova ação de palavra-chave: suspeitar

Então você está bem certo de quem foi, é? Não precisa trazer o sujeito para ser interrogado ainda; fique à vontade para *suspeitar* de quem quiser. Algumas mágicas e habilidades lhe permitirão suspeitar de uma criatura. Criaturas suspeitas têm ameaçar e não podem bloquear.

Elemento Suspeito

{3}{R}

Criatura — Humano Ladino

2/2

Quando Elemento Suspeito entrar no campo de batalha, suspeite dele. Crie uma ficha de criatura Detetive branca e azul 2/2. *(Uma criatura suspeita tem ameaçar e não pode bloquear).*

- Quando um efeito suspeita de uma criatura, ela se torna suspeita. Ela ganha ameaçar e “Esta criatura não pode bloquear” enquanto estiver suspeita. Ela fica suspeita até deixar o campo de batalha ou até outro efeito fazê-la deixar de ser suspeita.
- Se uma criatura suspeita perde todas as habilidades, ela perde ameaçar e “Esta criatura não pode bloquear”, mas não deixa de ser suspeita.
- Ser suspeito não é um valor copiável. Se uma permanente torna-se uma cópia de uma criatura suspeita, ela não passa a ser suspeita.
- Se uma criatura já é suspeita, suspeitar dela de novo não terá efeito.
- Não há limite para o número de criaturas que podem ser suspeitas simultaneamente. Suspeitar de uma nova criatura não faz com que as outras deixem de ser suspeitas.

Mecânica regressante: fichas de Pista

Ação de palavra-chave regressante: investigar

Mas como você sabe quem foi? Como eu disse antes, palpites não bastam. Você terá que ir descobrir pelo menos uma *pista*. Claro, de preferência, mais. Toda vez que você *investiga*, você cria uma ficha de Pista.

Resolvedora de Casos Arquivados

{3}{U}

Criatura — Espírito Detetive

3/3

Voar

Quando Resolvedora de Casos Arquivados morrer, investigue. *(Crie uma ficha de Pista. Ela é um artefato com “{2}, sacrifique este artefato: Compre um card”.)*

- Pista é um tipo de artefato. Ainda que apareça em alguns cards com outros tipos de permanente, ela nunca é um tipo de criatura, um tipo de terreno, ou qualquer coisa além de um tipo de artefato.
- Se um efeito refere-se a uma Pista, significa qualquer artefato de Pista, não só uma ficha de artefato de Pista. Por exemplo, você pode sacrificar Chave Ajustável para pagar a habilidade ativada de Alquist Profit, Investigador Mestre.
- Você não pode sacrificar uma Pista para pagar múltiplos custos. Por exemplo, não pode sacrificar uma ficha de Pista para ativar sua própria habilidade e também para ativar a habilidade de Alquist Profit, Investigador Mestre.
- Algumas mágicas e habilidades que investigam podem precisar de alvos. Se nenhum dos alvos escolhidos for válido conforme aquela mágica ou habilidade tentar ser resolvida, ela não será resolvida. Você não vai criar fichas de Pista.

- Algumas habilidades são desencadeadas “toda vez que você sacrifica uma Pista”. Essas habilidades são desencadeadas toda vez que você sacrifica uma Pista por qualquer motivo, não só por ativar a habilidade ativada de uma Pista.

Mecânica regressante: cards duplos

Os detetives de Ravnica têm muitas escolhas a fazer, assim como você quando conjurar cards duplos! Cada card duplo tem duas faces, e cada uma representa uma mágica que você pode conjurar.

Cessar
{1} {B/G}
Mágica Instantânea
Exile até dois cards alvo de um único cemitério. O jogador alvo ganha 2 pontos de vida e compra um card.
//
Desistir
{4} {G/W} {G/W}
Feitiço
Destrua todos os artefatos e encantamentos.

- Para conjurar um card duplo, escolha uma de suas metades para conjurar. Não há como conjurar ambas as metades de nenhum dos cards duplos desta coleção.
- Os cards duplos apresentam duas faces em um único card. As características da metade que você não conjurou são ignoradas quando a mágica está na pilha.
- Cada card duplo é um único card. Por exemplo, se você descartar um card duplo, você descartou um card, não dois. Se um efeito contar o número de mágicas instantâneas e feitiços em seu cemitério, Cessar // Desistir conta uma vez, não duas.
- Cada card duplo tem dois nomes. Se um efeito instruir você a escolher o nome de um card, você poderá escolher um desses nomes, mas não ambos.
- As características de um card duplo são uma combinação de suas duas metades enquanto ele não está na pilha. Por exemplo, Cessar // Desistir tem valor de mana 8 enquanto não estiver em seu grimório. Se um efeito lhe permitir procurar no grimório por um card com valor de mana 4 ou inferior, você não encontra Cessar // Desistir.
- Se um efeito permitir que você conjure uma mágica com certas características, considere somente as características da metade que você está conjurando. Por exemplo, se um efeito lhe permitir conjurar uma mágica instantânea ou feitiço com valor de mana 2 ou inferior entre os cards em seu cemitério, você poderia conjurar Cessar dessa maneira, mas não Desistir.

Mecânica regressante: suspender

Os decks de Commander de *Assassinato na Mansão Karlov* incluem cards com a mecânica *suspender*, a qual lhe permite pagar um custo menor e exilar um card por alguns turnos para que possa conjurá-lo depois. Suspender recebeu uma atualização funcional em seu lançamento: quando o último marcador temporal é removido de um card suspenso, conjurar aquela mágica agora é opcional. Se não conjurá-la, ela permanecerá em exílio por tempo indefinido.

Vigia das Horas

{5}{U}

Criatura — Esfinge

6/6

Voar, salvaguarda {3}

Toda vez que você remover um marcador temporal de

Vigia das Horas enquanto está exilado, use vigiar 1.

Suspender 6 — {1}{U} *(Em vez de conjurar este card de sua mão, você pode pagar {1}{U} para exilá-lo com seis marcadores temporais. No início de sua manutenção, remova um marcador temporal. Quando remover o último, você pode conjurá-lo sem pagar seu custo de mana. Ele tem ímpeto.)*

- Suspender é uma palavra-chave que representa três habilidades. A primeira é uma habilidade estática que permite que você exile o card de sua mão com o número específico de marcadores temporais (o número antes do travessão) pagando o custo de suspender (listado depois do travessão). A segunda é uma habilidade desencadeada que remove um marcador temporal do card suspenso no início de cada uma de suas manutenções. A terceira é uma habilidade desencadeada que lhe dá a opção de conjurar o card quando o último marcador temporal for removido.
- Você pode exilar um card de sua mão usando suspender a qualquer momento em que poderia conjurar aquele card. Considere o tipo do card, quaisquer efeitos que modificam quando você poderia conjurá-lo (como lampejo) e que impedem-no de conjurá-lo (como a habilidade de Mago Interferidor) para determinar se e quando pode fazer isso. O fato de você ser ou não capaz de completar todas as etapas da conjuração do card é irrelevante. Por exemplo, você pode exilar um card com suspender que não tenha custo de mana ou exija um alvo mesmo que nenhum alvo válido esteja disponível naquele momento.
- Os cards exilados com suspender são exilados com a face para cima.
- Exilar um card com suspender não é conjurá-lo. Essa ação não usa a pilha e não pode ser respondida.
- Se a mágica exigir alvos, aqueles alvos são escolhidos quando a mágica é conjurada, e não quando ela é exilada.
- Se um efeito se referir a um “card suspenso”, isso significa um card que (1) tem suspender, (2) está no exílio e (3) tem um ou mais marcadores temporais.
- Se a primeira habilidade desencadeada de suspender (a que remove os marcadores temporais) for anulada, nenhum marcador temporal será removido. A habilidade será desencadeada novamente no início da próxima manutenção do dono do card.
- Quando o último marcador temporal é removido, a segunda habilidade desencadeada de suspender (a que permite que você conjure o card) é desencadeada. Não importa porque o último marcador temporal foi removido nem qual efeito o removeu.
- Se a segunda habilidade desencadeada for anulada, o card não poderá ser conjurado. Ele permanecerá exilado sem marcadores temporais e não estará mais suspenso.
- Por conta de uma alteração recente às regras de suspender, você não precisa mais conjurar o card suspenso quando a segunda habilidade desencadeada de suspender for resolvida. Em vez disso, quando a segunda habilidade desencadeada é resolvida, você pode conjurar o card. As permissões de tempo baseadas no tipo do card são ignoradas. Se você não conjurar o card, ele permanecerá exilado sem marcadores temporais e não estará suspenso.
- Se você conjura um card “sem pagar seu custo de mana”, como com suspender, você não pode escolher conjurá-lo por nenhum custo alternativo. Você pode, todavia, pagar custos adicionais. Se o card tiver custos adicionais obrigatórios, você precisará pagá-los se quiser conjurá-lo.

- Se o card tem {X} em seu custo de mana, você precisa escolher 0 como valor de X quando o conjura sem pagar seu custo de mana.
- O valor de mana de uma mágica conjurada sem pagar seu custo de mana é determinado pelo custo de mana, mesmo que aquele custo não tenha sido pago.
- Uma criatura conjurada com *suspend* entrará no campo de batalha com ímpeto. Ela terá ímpeto até que outro jogador ganhe o controle dela. (Em alguns raros casos, outro jogador pode ganhar o controle da própria mágica de criatura. Se isso acontecer, a criatura não entrará no campo de batalha com ímpeto.)

Ação de palavra-chave regressante: aticar

Os decks de Commander de *Assassinato na Mansão Karlov*, assim como os de *Ravnica: Clue Edition* (*Ravnica: Cluedo Edition*), têm cards que *aticam* criaturas. Tem alguém deixando suas principais criaturas para bloquear? Em vez disso, “encoraje-as” a atacar!

Havoc Eater
 {5} {R} {R}
 Criatura — Elemental
 3/3
 Voar
 Quando Havoc Eater entrar no campo de batalha, por cada oponente, atice até uma criatura alvo que o oponente controla. Coloque X marcadores +1/+1 em Havoc Eater, sendo X o poder total de criaturas aticadas dessa forma.

- Se, durante a etapa de declaração de atacantes de um jogador, uma criatura que aquele jogador controla que tenha sido aticada for virada, afetada por uma mágica ou habilidade que diz que ela não pode atacar, ou não esteve sob o controle daquele jogador de modo contínuo desde o início do turno (e não tiver ímpeto), ela não atacará. Se houver um custo associado a fazer uma criatura atacar um jogador, seu controlador não será forçado a pagar aquele custo, de modo que ela não precisará atacar aquele jogador.
- Se a criatura não se enquadrar em nenhuma das exceções acima e puder atacar, ela precisará atacar um jogador que não seja o controlador da mágica ou habilidade que a aticou se estiver apta. Se a criatura não puder atacar nenhum daqueles jogadores, mas de outra forma puder atacar, ela precisa atacar um planeswalker que um oponente controla, uma batalha que um oponente protege ou o jogador que a aticou.
- Estar aticada não é uma habilidade que a criatura tenha. Depois que ela tiver sido aticada, ela precisará atacar conforme detalhado acima, mesmo que perca todas as habilidades.
- Atacar com uma criatura aticada não faz com que ela deixe de estar aticada. Se houver uma fase de combate adicional naquele turno ou se outro jogador ganhar o controle daquela criatura antes que ela deixe de estar aticada, ela deverá atacar novamente se estiver apta.

NOTAS SOBRE CARDS ESPECÍFICOS DA COLEÇÃO PRINCIPAL DE ASSASSINATO NA MANSÃO KARLOV:

Abocanhar a Criminalidade

{3} {G}

Feitiço

Como custo adicional para conjurar esta mágica, você pode obter indícios 6. Esta mágica custa {2} a menos para ser conjurada se você obteve indícios. *(Para obter indícios 6, exile de seu cemitério cards com valor de mana total igual ou superior a 6.)*

A criatura alvo que você controla recebe +2/+0 até o final do turno. Ela causa uma quantidade de dano igual ao próprio poder à criatura alvo que você não controla.

- Se qualquer um dos alvos não for válido quando Abocanhar a Criminalidade tentar ser resolvido, a criatura que você controla não causará dano.
-

Acobertamento Mortal

{3} {B} {B}

Feitiço

Como custo adicional para conjurar esta mágica, você pode obter indícios 6.

Destrua todas as criaturas. Se você obteve indícios, exile um card do cemitério de um oponente. Depois, procure um número qualquer de cards com aquele nome no cemitério, na mão e no grimório do dono e exile-os.

Aquele jogador embaralha e, em seguida, compra um card por cada card exilado da própria mão desta forma.

- Diferente de muitos outros efeitos do tipo, Acobertamento Mortal permite que seu controlador exile um terreno básico.
-

Acusação Dramática

{2} {U}

Encantamento — Aura

Encantar criatura

Quando Acusação Dramática entrar no campo de batalha, vire a criatura encantada.

A criatura encantada não desvira durante a etapa de desvirar de seu controlador.

{U} {U}: Embaralhe a criatura encantada no grimório de seu dono.

- Somente o controlador de Acusação Dramática pode ativar sua habilidade.
-

Alvo Conveniente

{R}

Encantamento — Aura

Encantar criatura

Quando Alvo Conveniente entrar no campo de batalha, suspeito da criatura encantada. *(Ela tem ameaçar e não pode bloquear.)*

A criatura encantada recebe +1/+1.

{2} {R}: Devolva Alvo Conveniente do seu cemitério à sua mão.

- Se Alvo Conveniente deixar o campo de batalha, a criatura que ele estava encantando ainda será um suspeito até que aquela criatura deixe o campo de batalha ou até que outro efeito faça ela não ser mais um suspeito.

Amarras Improvisadas

{2} {W}

Encantamento

Quando Amarras Improvisadas entrar no campo de batalha, exile a criatura alvo que um oponente controla até Amarras Improvisadas deixar o campo de batalha.

Você ganha 2 pontos de vida.

- Se Amarras Improvisadas deixa o campo de batalha antes que sua habilidade desencadeada seja resolvida, a criatura alvo não será exilada, mas você ainda ganhará 2 pontos de vida.
- Se a criatura alvo não for válida quando a habilidade de Amarras Improvisadas tenta ser resolvida, ela não será resolvida e nenhum dos seus efeitos ocorrerá. Você não ganha pontos de vida.

Amuleto do Arquidruída

{G} {G} {G}

Mágica Instantânea

Escolha um —

- Procure em seu grimório um card de terreno ou criatura e revele-o. Coloque-o no campo de batalha virado se ele for um card de terreno. Caso contrário, coloque-o em sua mão. Depois, embaralhe.
 - Coloque um marcador +1/+1 na criatura alvo que você controla. Ela causa uma quantidade de dano igual ao próprio poder à criatura alvo que você não controla.
 - Exile o artefato ou encantamento alvo.
- Você não pode escolher o segundo modo de Amuleto do Arquidruída a menos que você e outro jogador tenham criaturas para escolher como alvo.
 - Caso escolha o segundo modo e sua criatura não seja um alvo válido quando Amuleto do Arquidruída for resolvido, você não colocará um marcador +1/+1 nele e não será causado dano.
 - Caso escolha o segundo modo e a criatura que você não controla não for um alvo válido quando Amuleto do Arquidruída for resolvido, você ainda coloca um marcador +1/+1 na sua criatura.
-

Análise das Manchas de Sangue

{B} {R}

Encantamento

Quando Análise das Manchas de Sangue entra no campo de batalha, ela causa 3 pontos de dano à criatura alvo que um oponente controla.

Toda vez que uma ou mais criaturas morrerem, triture um card e coloque um marcador de mancha de sangue em Análise das Manchas de Sangue. Em seguida, sacrifique-a se ela tiver cinco ou mais marcadores de mancha de sangue. Quando fizer isso, devolva o card de criatura alvo de seu cemitério para sua mão.

- Análise das Manchas de Sangue é sacrificado por ter cinco ou mais marcadores de mancha de sangue nele apenas enquanto sua segunda habilidade está sendo resolvida. Caso coloque um quinto marcador nele de alguma forma, ele não será sacrificado imediatamente.
- Você não escolhe uma criatura alvo para devolver do seu cemitério à sua mão no momento em que a segunda habilidade de Análise das Manchas de Sangue é desencadeada. Em vez disso, uma segunda habilidade “reflexiva” se desencadeia quando você sacrifica Análise das Manchas de Sangue dessa maneira. Você escolhe um alvo para aquela habilidade conforme ela vai para a pilha. Cada jogador pode responder àquela habilidade desencadeada normalmente.
- A habilidade desencadeada reflexiva de Análise das Manchas de Sangue se desencadeia e devolve um card de criatura à sua mão somente se você o sacrifica enquanto resolve sua segunda habilidade. Ela não será desencadeada se você sacrificá-la por qualquer outro motivo.

Analisar o Pólen

{G}

Feitiço

Como custo adicional para conjurar esta mágica, você pode obter indícios 8. (*Exile de seu cemitério cards com valor de mana total igual ou superior a 8.*)

Procure em seu grimório um card de terreno básico. Se você obteve indícios, em vez disso, procure em seu grimório um card de criatura ou terreno. Revele aquele card, coloque-o em sua mão e depois embaralhe.

- A habilidade obter indícios de Analisar o Pólen permite que você encontre um terreno não básico.

Anzrag, o Toupeiremoto

{2} {R} {G}

Criatura lendária — Toupeira Deus

8/4

Toda vez que Anzrag, o Toupeiremoto, tornar-se bloqueado, desvire cada criatura que você controla.

Depois dessa fase de combate, há uma fase de combate adicional.

{3} {R} {R} {G} {G}: Anzrag deve ser bloqueado a cada combate neste turno, se possível.

- Se várias criaturas bloqueiam Anzrag, o Toupeiremoto, sua primeira habilidade ainda é desencadeada apenas uma vez.
- A primeira habilidade de Anzrag, o Toupeiremoto, pode ser desencadeada várias vezes no mesmo turno. Cada vez que for resolvida, você cria uma fase de combate adicional.
- Caso você ative a última habilidade de Anzrag, o Toupeiremoto, apenas uma criatura é necessária para bloqueá-lo a cada combate neste turno. Outras criaturas também podem bloqueá-lo, e estão livres para bloquear outras criaturas ou não bloquear.
- Caso ative a última habilidade de Anzrag, o Toupeiremoto, mas cada criatura controlada pelo jogador defensor não possa bloquear por qualquer motivo, Anzrag não é bloqueado. Caso haja um custo associado a bloquear Anzrag, o jogador defensor não é obrigado a pagar aquele custo, portanto, também não precisa ser bloqueado nesse caso.

Arenque Vermelho

{1} {R}

Criatura Artefato — Pista Peixe

2/2

Ímpeto

Arenque Vermelho ataca a cada combate se estiver apto.

{2}, sacrifique Arenque Vermelho: compre um card.

- Se Arenque Vermelho não puder atacar por qualquer motivo (como por estar virado), então ele não ataca. Se houver um custo associado a fazê-lo atacar, seu controlador não será forçado a pagar aquele custo, portanto, ele também não precisará atacar naquele caso.

Arma Oculta

{1} {R}

Artefato — Equipamento

A criatura equipada recebe +3/+0.

Disfarce {2} {R} (*Você pode conjurar este card com a face para baixo por {3} como uma criatura 2/2 com salvaguarda {2}. Volte sua face para cima a qualquer momento pagando seu custo de disfarce.*)

Quando Arma Oculta for voltada para cima, anexe-a à criatura alvo que você controla.

Equipar {1} {R}

- Anexar Arma Oculta com sua habilidade desencadeada não é a mesma coisa que usar sua habilidade equipar. Você não paga mana pela anexação, e as restrições de tempo de habilidades equipar não se aplicam.
- Se uma criatura alvo torna-se um alvo não válido, Arma Oculta permanece no campo de batalha solta.
- Você pode voltar a face de Arma Oculta para cima caso não controle criaturas.

Artista Pirotécnica

{1} {R}

Criatura — Viashino Assassino

3/2

Disfarce {R} (*Você pode conjurar este card com a face para baixo por {3} como uma criatura 2/2 com salvaguarda {2}. Volte sua face para cima a qualquer momento pagando seu custo de disfarce.*)

Toda vez que Artista Pirotécnica ou outra criatura que você controla for voltada para cima, aquela criatura causará dano igual ao próprio poder a cada oponente.

- Se uma criatura que está com a face voltada para cima deixa o campo de batalha antes da habilidade desencadeada de Artista Pirotécnica ser resolvida, use o poder daquela criatura conforme sua última existência no campo de batalha para determinar o dano que causará.

Audiência com Trostani

{2} {G}

Feitiço

Crie uma ficha de criatura Planta verde 0/1 e depois compre uma quantidade de cards igual ao número de fichas de criatura com nomes diferentes que você controla.

- Para determinar o número de fichas de criatura com nome diferente que você controla, conte cada ficha de criatura que você controla uma vez, mas apenas se seu nome em inglês não for exatamente o mesmo que o de outra ficha de criatura que você já contou dessa maneira.
- A menos que uma ficha seja uma cópia de outra permanente ou tenha explicitamente recebido um nome pelo efeito que a criou, seu nome será os subtipos recebidos quando foi criada, além de “Ficha de”. Por exemplo, a ficha de criatura Planta verde 0/1 criada por Audiência com Trostani é nomeada “Ficha de Planta”.

Auditora de Arquivos de Caso

{2} {W}

Criatura — Humano Detetive

1/4

Quando Auditora de Arquivos de Caso entrar no campo de batalha e toda vez que você solucionar um Caso, olhe os seis cards do topo de seu grimório. Você pode revelar um card de encantamento entre eles e colocá-lo em sua mão. Coloque o restante no fundo de seu grimório em ordem aleatória.

Você pode gastar mana como se fosse de qualquer cor para conjurar mágicas de Caso.

- A primeira habilidade de Auditora de Arquivos de Caso é desencadeada toda vez que uma habilidade “para solucionar” que você controla é resolvida.
-

Aurélia, A Lei das Alturas

{3} {R} {W}

Criatura Lendária — Anjo

4/4

Voar, vigilância, ímpeto

Toda vez que um jogador ataca com três ou mais criaturas, você compra um card.

Toda vez que um jogador ataca com cinco ou mais criaturas, Aurélia, A Lei das Alturas, causa 3 pontos de dano a cada um de seus oponentes e você ganha 3 pontos de vida.

- Para ambas as habilidades desencadeadas, não importa o que aconteça às criaturas atacantes em resposta. Desde que um jogador tenha atacado com pelo menos o número adequado de criaturas, os efeitos das habilidades desencadeadas de Aurélia ainda ocorrerão.
-

Brotador Florescente

{1} {G}

Criatura — Planta Elemental

0/0

Brotador Florescente recebe +1/+1 por cada Floresta que você controla.

Disfarce {4} {G}

Quando Brotador Florescente for voltado para cima, procure em seu grimório até dois cards de Floresta e revele-os. Coloque um deles no campo de batalha virado e o outro em sua mão. Depois, embaralhe.

- Se você encontrar apenas um card de Floresta com a última habilidade de Brotador Florescente, você o colocará no campo de batalha virado. Você não terá a opção de colocá-lo em sua mão.
-

Burburinho

{U/R}

Mágica Instantânea

A criatura alvo ataca ou bloqueia neste turno se estiver apta.

//

Agitação

{4} {R/G} {R/G}

Feitiço

As criaturas que você controla recebem +2/+2 e ganham atropelar até o final do turno. Você pode voltar para cima uma criatura que você controla.

- Se a criatura escolhida como alvo por Burburinho estiver virada ou afetada por uma mágica ou habilidade que diga que não pode atacar ou bloquear, ela não atacará nem bloqueará neste turno. Se houver um custo associado a fazer aquela criatura atacar ou bloquear, seu controlador não será forçado a pagar aquele custo, de modo que ela não precisará atacar aquele jogador.
-

Cão-de-guarda dos Karlov

{3}{W}

Criatura — Cão

3/2

Vigilância

As permanentes que seus oponentes controlam não podem ser voltadas para cima durante o seu turno.

Toda vez que você ataca com três ou mais criaturas, as criaturas que você controla recebem +1/+1 até o final do turno.

- Enquanto Cão-de-guarda dos Karlov estiver no campo de batalha, oponentes não podem tentar voltar a face de criaturas para cima, seja pagando custo de disfarce ou de metamorfose, ou pagando o custo de uma criatura oculta ou manifestada.
- O que acontece às criaturas em resposta não é importante. Desde que você tenha atacado com ao menos três criaturas, as criaturas que você controla receberão +1/+1 até o final do turno, quando a habilidade desencadeada de Cão-de-guarda dos Karlov for resolvida.

Capote Enigmático

{2}{U}

Artefato — Equipamento

Quando Capote Enigmático entrar no campo de batalha, oculte o card do topo de seu grimório e depois anexe

Capote Enigmático a ele. *(Para ocultar um card, coloque-o no campo de batalha com a face para baixo como uma criatura 2/2 com salvaguarda {2}. Volte sua face para cima a qualquer momento pagando seu custo de mana se for um card de criatura.)*

A criatura equipada recebe +1/+0 e não pode ser bloqueada.

{1}{U}: Devolva Capote Enigmático à mão de seu dono.

- Você ainda irá ocultar o card do topo de seu grimório, mesmo que Capote Enigmático não esteja no campo de batalha enquanto sua primeira habilidade for resolvida.
- Capote Enigmático não tem a habilidade equipar. Sem assistência de outros cards, não há como anexá-lo a uma criatura a não ser com sua primeira habilidade desencadeada. Que enigmático!

Caso da Estufa Trancada

{3}{G}

Encantamento — Caso

Você pode jogar um terreno adicional em cada um de seus turnos.

Para Solucionar — Você controla sete ou mais terrenos.

(Se o Caso não tiver sido solucionado, solucione-o no início de sua etapa final.)

Solucionado — Você pode olhar o card do topo de seu grimório a qualquer momento, e você pode jogar terrenos e conjurar mágicas de criatura e encantamento do topo de seu grimório.

- O efeito de Caso da Estufa Trancada que lhe permite jogar um terreno adicional é cumulativo com efeitos similares. Por exemplo, caso controle dois Caso da Estufa Trancada, você poderá jogar três terrenos durante cada um dos seus turnos.
-

Caso das Máscaras Ardentes

{1} {R} {R}

Encantamento — Caso

Quando este Caso entra no campo de batalha, ele causa 3 pontos de dano à criatura alvo que um oponente controla.

Para Solucionar — Três ou mais fontes que você controla causaram dano neste turno. *(Se o Caso não tiver sido solucionado, solucione-o no início de sua etapa final.)*

Solucionado — Sacrifique este Caso: Exile os três cards do topo de seu grimório. Escolha um deles. Você pode jogar aquele card neste turno.

- Você precisa controlar as fontes que causaram dano apenas nos momentos em que causaram dano. Se morrerem ou mudarem de controle depois daquele ponto, a habilidade “para solucionar” ainda será desencadeada no início da sua etapa final, desde que você ainda controle Caso das Máscaras Ardentes.
 - Habilidades ativadas e desencadeadas não são as fontes de dano em si. A fonte de uma habilidade ativada é o objeto cuja habilidade foi ativada, e a fonte de uma habilidade desencadeada (que não seja uma habilidade desencadeada retardada) é o objeto cuja habilidade foi desencadeada.
 - Se várias criaturas que você controla causarem dano de combate, cada uma conta como uma fonte daquele dano causado naquele turno. Uma única criatura que causa dano de combate diversas vezes em um turno (por conta de golpe duplo ou combates adicionais) ainda conta como apenas uma fonte.
 - Algo que altera zonas torna-se um novo objeto naquela zona e, portanto, será uma nova fonte. Por exemplo, caso você conjure Kavú de Língua Flamejante, cause dano com sua habilidade de entrada no campo de batalha, exile-o e devolva-o ao campo de batalha com Piscadela Momentânea, cause dano novamente e conjure Piscadela Momentânea com recapitular no Kavú de Língua Flamejante para repetir o processo mais uma vez, você cumpriu a condição de desencadeamento “para solucionar” de Caso das Máscaras Ardentes.
 - Uma permanente que causa dano várias vezes sem trocar de zona ainda conta como uma única fonte. Por exemplo, caso ataque com Incinerador dos Culpados e cause dano de combate com ele, use sua habilidade desencadeada para causar dano e, em seguida, use Pergunta Contudente para fazê-lo causar dano a outra criatura, ele ainda é considerado uma única fonte, embora tenha causado dano três vezes durante o turno.
 - Você paga todos os custos e segue todas as regras normais de tempo para o card jogado do exílio com a última habilidade de Caso das Máscaras Ardentes. Por exemplo, se o card exilado for um card de terreno, você só poderá jogá-lo durante sua fase principal enquanto a pilha estiver vazia.
-

Caso do Beijo da Górgona

{B}

Encantamento — Caso

Quando este Caso entrar no campo de batalha, destrua até uma criatura alvo que tenha sofrido dano neste turno. Para Solucionar — Três ou mais cards de criatura foram colocados em cemitérios vindos de qualquer lugar neste turno. *(Se o Caso não tiver sido solucionado, solucione-o no início de sua etapa final.)*

Solucionado — Este Caso é uma criatura Górgona 4/4 com toque mortífero e vínculo com a vida além de seus outros tipos.

- A habilidade “para solucionar” de Caso do Beijo da Górgona observa quais são os tipos dos cards depois que forem para o cemitério para determinar se a habilidade deve ser desencadeada, independentemente de quaisquer tipos que eles possam ter tido antes de irem para o cemitério. Por exemplo, um card de criatura que se tornou uma permanente não criatura será contabilizada na condição da habilidade quando for colocada em um cemitério. Em contraste, um card não de criatura que se tornou uma criatura no campo de batalha não será contabilizado na condição da habilidade quando for colocado em um cemitério.
 - Fichas não são cards e, portanto, não são contabilizadas para a habilidade “para solucionar” de Caso do Beijo da Górgona.
-

Caso do Falcão Furtado

{U}

Encantamento — Caso

Quando este Caso entrar no campo de batalha, investigue. *(Crie uma ficha de Pista. Ela é um artefato com “{2}, sacrifique este artefato: Compre um card”.)* Para Solucionar — Você controla três ou mais artefatos. *(Se o Caso não tiver sido solucionado, solucione-o no início de sua etapa final.)*

Solucionado — {2}{U}, sacrifique este Caso: Coloque quatro marcadores +1/+1 no artefato não criatura alvo. Ele se torna uma criatura Ave 0/0 com voar além de seus outros tipos.

- O artefato retém quaisquer tipos, subtipos ou supertipos que tenha.
 - Se o artefato alvo for um Equipamento anexado, ele será solto. Se um Equipamento sem reconfigurar se tornar uma criatura artefato, ele não poderá ser anexado a outra criatura.
 - Se o artefato não criatura alvo for um Veículo, seu poder e sua resistência serão definidos como 0/0. Tripular aquele Veículo não restaurará seu poder e sua resistência.
 - A criatura artefato resultante poderá atacar no seu turno se estiver sob seu controle continuamente desde o início do turno. Ou seja, não importa desde quando ela é uma criatura, somente desde quando ela está no campo de batalha.
-

Caso do Pulso Carmesim

{2} {R}

Encantamento — Caso

Quando este Caso entrar no campo de batalha, descarte um card e depois compre dois cards.

Para Solucionar — Você não tem nenhum card na mão.

(Se o Caso não tiver sido solucionado, solucione-o no início de sua etapa final.)

Solucionado — No início de sua manutenção descarte sua mão e depois compre dois cards.

- Caso não tenha cards em mão quando a primeira habilidade de Caso do Pulso Carmesim for resolvida, você não descartará o card, mas ainda comprará dois cards. De maneira semelhante, caso não tenha cards em mão quando a última habilidade de Caso do Pulso Carmesim for resolvida, você não descartará quaisquer cards, mas ainda comprará dois cards.

Centopeia Mortífera da Podridão

{3} {B}

Criatura — Inseto

3/4

Toda vez que um ou mais cards de criatura deixam seu cemitério, Centopeia Mortífera da Podridão recebe +1/+0 e ganha ameaçar e vínculo com a vida até o final do turno.

- Se diversos cards de criatura deixarem seu cemitério ao mesmo tempo, a habilidade de Centopeia Mortífera da Podridão será desencadeada apenas uma vez.

Coagido a Matar

{3} {U} {B}

Encantamento — Aura

Encantar criatura

Você controla a criatura encantada.

A criatura encantada tem poder e resistência básicos 1/1, tem toque mortífero e é um Assassino além de seus outros tipos.

- Coagido a Matar sobrescreve todos os efeitos anteriores que definem o poder e resistência básicos de uma criatura a valores específicos. Quaisquer efeitos que definem poder ou resistência aplicados após a habilidade ser resolvida substituem esse efeito.
 - Efeitos que modificam o poder e/ou resistência de uma criatura, como o efeito de chegada Auspiciosa, serão aplicados à criatura, não importando quando começaram a ter efeito. O mesmo é válido para quaisquer marcadores que modifiquem seu poder e/ou resistência e efeitos que invertam o poder e a resistência.
-

Coletor de Amostras

{2}{G}

Criatura — Trol Detetive

2/3

Toda vez que Coletor de Amostras ataca, você pode obter indícios 3. Quando fizer isso, coloque um marcador +1/+1 na criatura alvo que você controla. *(Para obter indícios 3, exile de seu cemitério cards com valor de mana total igual ou superior a 3.)*

- Você não escolhe um alvo para a habilidade de Coletor de Amostras no momento em que ela é desencadeada. Em vez disso, uma segunda habilidade “reflexiva” é desencadeada quando você obtém indícios 3 dessa maneira. Você escolhe um alvo para aquela habilidade conforme ela vai para a pilha. Cada jogador pode responder àquela habilidade desencadeada normalmente.

Consultora Experiente

{1}{W}

Criatura — Humano Detetive

1/3

Toda vez que você ataca com três ou mais criaturas, Consultora Experiente recebe +2/+0 até o final do turno.

- O que acontece às criaturas em resposta não é importante. Desde que você tenha atacado com ao menos três criaturas, Consultora Experiente ainda receberá +2/+0 até o final do turno, quando sua habilidade desencadeada for resolvida.

Corda

{G}

Artefato — Pista Equipamento

A criatura equipada recebe +1/+2, tem alcance e não pode ser bloqueada por mais de uma criatura.

{2}, sacrifique Corda: compre um card.

Equipar {3}

- Se a criatura equipada também tem ameaçar, ela não pode ser bloqueada.

Coxa de Krovod

{W}

Artefato — Comida Equipamento

A criatura equipada recebe +2/+0.

{2}, {T}, sacrifique Coxa de Krovod: você ganha 3 pontos de vida.

Quando Coxa de Krovod é colocado em um cemitério vindo do campo de batalha, você pode pagar {1}{W}. Se fizer isso, crie duas fichas de criatura Cão branca 1/1.

Equipar {2}

- Se um efeito se refere a Comida, isso significa qualquer artefato do tipo Comida, e não somente uma ficha de artefato do tipo Comida. Por exemplo, você pode virar Coxa de Krovod para pagar pela habilidade ativada de Apothecary White.

Criptex

{2}

Artefato

{T}, obter indícios 3: adicione um mana de qualquer cor.

Coloque um marcador de destravamento em Criptex.

(Para obter indícios 3, exile de seu cemitério cards com valor de mana total igual ou superior a 3.)

Sacrifique Criptex: Use vigiar 3 e depois compre três cards. Ative somente se Criptex tiver cinco ou mais marcadores de destravamento.

- A primeira habilidade de Criptex é uma habilidade de mana. Ela não usa a pilha e não pode ser respondida.

Dar uma Ajudinha

{G}

Mágica Instantânea

Até o final do turno, a criatura alvo recebe +1/+1 por cada criatura que você controla e ganha alcance.

- O número de criaturas que você controla é verificado apenas uma vez, quando Dar uma Ajudinha for resolvido. O bônus não mudará se o número de criaturas que você controla mudar posteriormente no turno.
- Se você escolher como alvo uma criatura sob seu controle com Dar uma Ajudinha, lembre-se de contar aquela criatura.

Decodificador Fugitivo

{1} {R}

Criatura — Goblin Ladino

2/1

Destreza, ímpeto

Disfarce {5} {R}. Este custo é reduzido em {1} por cada card de mágica instantânea e feitiço em seu cemitério.

(Você pode conjurar este card com a face para baixo por {3} como uma criatura 2/2 com salvaguarda {2}.

Volte sua face para cima a qualquer momento pagando seu custo de disfarce.)

Quando Decodificador Fugitivo for voltado para cima, descarte sua mão e depois compre três cards.

- Caso não tenha cards em mão quando a última habilidade de Decodificador Fugitivo for resolvida, você não descartará quaisquer cards, mas ainda comprará três cards.
-

Delney, Sentinela das Ruas
{2}{W}
Criatura Lendária — Humano Batedor
2/2

As criaturas que você controla com poder igual ou inferior a 2 não podem ser bloqueadas por criaturas com poder igual ou superior a 3.

Se uma habilidade de uma criatura que você controla com poder igual ou inferior a 2 for desencadeada, ela será desencadeada uma vez adicional.

- Quando uma criatura que você controla for bloqueada, reduzir seu poder para 2 ou menos e/ou aumentar o poder da criatura bloqueando-a para 3 ou mais não a tornará não bloqueada.
- Habilidades desencadeadas usam as expressões “quando, toda vez que, em/no/na”. Elas costumam ser escritas na seguinte estrutura: “[Condição de desencadeamento], [efeito].” Algumas habilidades de palavra-chave são habilidades desencadeadas e têm “quando”, “toda vez que” ou “no início de” no texto explicativo.
- Efeitos de substituição não são afetados pela última habilidade de Delney, Sentinela das Ruas. Por exemplo, uma criatura 1/1 que entrar no campo de batalha sob seu controle com um marcador +1/+1 não receberá outro marcador +1/+1.
- Habilidades que se aplicam “conforme [esta criatura] entra no campo de batalha” ou “conforme [esta criatura] tem sua face voltada para cima” também não são afetadas.
- A última habilidade de Delney, Sentinela das Ruas, não copia a habilidade desencadeada; ela só faz com que a habilidade seja desencadeada mais uma vez. Quaisquer escolhas feitas conforme você coloca a habilidade na pilha, como modos e alvos, são feitas separadamente para cada ocorrência da habilidade. Quaisquer escolhas feitas na resolução, como colocar ou não marcadores em uma permanente, também são feitas individualmente.
- Se, de alguma forma, você controla dois Delney, Sentinela das Ruas, habilidades de criaturas que você controla com poder 2 ou menos são desencadeadas três vezes. Um terceiro Delney faz com que tais habilidades sejam desencadeadas quatro vezes, uma quarta faz com que tais habilidades sejam desencadeadas cinco vezes, e assim por diante.
- Se uma habilidade desencadeada está ligada a uma segunda habilidade, as ocorrências adicionais daquela habilidade desencadeada também estão ligadas àquela segunda habilidade. Se a segunda habilidade se refere ao “card exilado”, ela se refere a todos os cards exilados por quaisquer ocorrências da habilidade desencadeada.
- Em alguns casos envolvendo habilidades vinculadas, uma habilidade requer informações sobre “o card exilado”. Quando isto acontecer, a habilidade receberá múltiplas respostas. Se essas respostas são usadas para determinar o valor de uma variável, a soma é usada. Por exemplo, se a habilidade de entrada no campo de batalha de Arcanista de Elite for desencadeada duas vezes, dois cards serão exilados. O valor de X no custo de ativação da outra habilidade de Arcanista de Elite é a soma dos valores de mana dos dois cards. Conforme a habilidade é resolvida, você cria cópias de ambos os cards e conjura nenhuma, uma ou ambas as cópias em qualquer ordem.
- Habilidades que se aplicam “quando [esta criatura] tem sua face voltada para cima” serão desencadeadas mais uma vez somente se o poder daquela criatura for 2 ou menos depois de ter sua face voltada para cima.
- Quando uma habilidade de uma criatura que você controla for desencadeada, diminuir seu poder para 2 ou menos não fará com que a habilidade seja desencadeada outra vez. De forma similar, quando uma habilidade de uma criatura que você controla com poder 2 ou menos for desencadeada outra vez por causa da última habilidade de Delney, Sentinela das Ruas, aumentar seu poder para 3 ou mais não removerá aquela habilidade desencadeada adicional da pilha.

Desvendadora da Conspiração

{5} {U} {U}

Criatura — Esfinge Detetive

6/6

Voar

Você pode obter indícios 10 em vez de pagar o custo de mana das mágicas que você conjura. *(Para obter indícios 10, exile de seu cemitério cards com valor de mana total igual ou superior a 10.)*

- Se uma mágica tem {X} em seu custo de mana, você precisa escolher 0 como valor de X quando a conjura sem pagar seu custo de mana.
- Caso conjure uma mágica para outro custo “em vez de pagar seu custo de mana”, você não pode escolher conjurá-la por quaisquer custos alternativos. Você pode, todavia, pagar custos adicionais. Caso a mágica tenha custo adicional obrigatório, como em Exigir Respostas, o custo adicional deve ser pago para conjurar o card.
- Caso esteja conjurando uma mágica do seu cemitério (por exemplo, uma mágica com recapitular), você também não pode exilar aquele card para pagar o custo alternativo de obter indícios oferecido por Desvendadora da Conspiração.
- Caso conjure uma mágica com o custo alternativo de obter indícios oferecido por Desvendadora da Conspiração e também obtenha indícios como um custo adicional para conjurar aquela mágica, as habilidades de permanentes que são desencadeadas “toda vez que que você obtiver indícios” serão desencadeadas duas vezes. Isso também vale para habilidades que são desencadeadas “toda vez que um ou mais cards deixam seu cemitério”. Por exemplo, digamos que você controla Desvendadora da Conspiração e Examinadora de Indícios. Você conjura Sílfide Anticrime e escolhe obter indícios 10 em vez de pagar seu custo de mana. Você também escolhe obter indícios 6 como um custo adicional. Cada um desses fará com que a última habilidade de Examinadora de Indícios seja desencadeada e você acabará investigando duas vezes.
- Caso uma mágica tenha um custo adicional que inclua obter indícios, como em Analisar o Pólen, quaisquer efeitos adicionais que ocorrem “se você obteve indícios” ocorrerão somente se aquele custo adicional foi pago. Usar o custo alternativo de Desvendadora da Conspiração não fará com que os efeitos adicionais ocorram.

Detonação Suspeita

{4} {R}

Feitiço

Esta mágica custa {3} a menos para ser conjurada caso tenha sacrificado um artefato neste turno.

Esta mágica não pode ser anulada. *(Isto inclui a habilidade salvaguarda.)*

Detonação Suspeita causa 4 pontos de dano à criatura alvo.

- Caso escolha como alvo uma criatura com salvaguarda, você ainda pode pagar o custo de salvaguarda, mas Detonação Suspeita não será anulado, mesmo que você não o faça.
-

Devida Diligência

{2}{W}

Encantamento — Aura

Encantar criatura

Quando Devida Diligência entra no campo de batalha, a criatura alvo que você controla que não seja a criatura encantada recebe +2/+2 e ganha vigilância até o final do turno.

A criatura encantada recebe +2/+2 e tem vigilância.

- No raro caso de que a segunda habilidade de Devida Diligência seja desencadeada e, em seguida, devida Diligência seja anexada ao alvo de sua própria habilidade desencadeada antes que aquela habilidade seja resolvida, quando a habilidade desencadeada tentar ser resolvida, ela não será resolvida e nenhum dos seus efeitos ocorrerá.

Dezzztruidor de Krenko

{2}{R}{R}

Criatura Artefato — Inseto Tóptero

4/4

Voar, atropelar

Quando Dezzztruidor de Krenko entrar no campo de batalha, por cada jogador, destrua até um terreno não básico que aquele jogador controla. Para cada terreno destruído desse modo, seu controlador pode procurar no próprio grimório um card de terreno básico, colocá-lo no campo de batalha virado e depois embaralhar.

- Nenhum dos terrenos não básicos são alvo da habilidade desencadeada de Dezzztruidor de Krenko.

Dilema Vivo

{4}{U}

Criatura — Elemental

2/5

Resistência a magia

Se você compraria um card enquanto seu grimório está vazio, em vez disso, pule aquela compra.

Enquanto não houver nenhum card em seu grimório,

Dilema Vivo terá poder e resistência básicos 10/10 e terá voar e vigilância.

- Caso seja instruído a comprar mais de um card e tenha menos cards em seu grimório, você compra cada card de seu grimório e pula as compras restantes.
 - Se dois ou mais efeitos de substituição se aplicariam a um evento de compra de card, o jogador que compra o card escolhe a ordem na qual aplicá-los.
-

Doppelgange

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

Feitiço

Para cada uma de X permanentes alvo, crie X fichas que sejam cópias daquela permanente.

- As fichas copiam exatamente o que foi impresso na permanente original e nada mais (a menos que aquela permanente esteja copiando algo ela mesma; veja a seguir). Elas não copiam se aquela permanente estiver virada ou desvirada, se tiver marcadores ou Auras anexadas, ou efeitos não cópias que alteraram seu poder, resistência, tipos, cor, e assim por diante.
 - Se a permanente copiada estiver copiando alguma outra coisa, as fichas entram no campo de batalha na forma do que quer que aquela permanente tenha copiado.
 - Se a permanente copiada tem {X} em seu custo de mana, X é 0.
 - Quaisquer habilidades “entrar no campo de batalha” da permanente copiada serão desencadeadas quando as fichas entrarem no campo de batalha. Qualquer habilidade do tipo “conforme [esta permanente] entra no campo de batalha” ou “[esta permanente] entra no campo de batalha com” da permanente também funcionará.
-

Dúvida Razoável

{1}{U}

Mágica Instantânea

Anule a mágica alvo, a menos que seu controlador pague {2}.

Suspeite de até uma criatura alvo. (*Uma criatura suspeita tem ameaçar e não pode bloquear*).

- Você não pode conjurar Dúvida Razoável para suspeitar de uma criatura. Deve haver uma mágica na pilha que seja um alvo válido para Dúvida Razoável.
-

Elemento Suspeito

{3}{R}

Criatura — Humano Ladino

2/2

Quando Elemento Suspeito entrar no campo de batalha, suspeite dele. Crie uma ficha de criatura Detetive branca e azul 2/2. (*Uma criatura suspeita tem ameaçar e não pode bloquear*).

- Se Elemento Suspeito não estiver mais no campo de batalha quando sua habilidade desencadeada for resolvida, você ainda criará uma ficha de Detetive.
-

Eliminadora do Submundo
{3} {B} {B}
Criatura — Górgona Assassino
3/3

Quando Eliminadora do Submundo entra no campo de batalha, você pode sacrificar um artefato ou uma criatura. Quando fizer isso, exile a criatura alvo que um oponente controla.

- Você não escolhe um alvo no momento em que a habilidade de Eliminadora do Submundo é desencadeada. Em vez disso, uma segunda habilidade “reflexiva” se desencadeia quando você sacrifica um artefato ou uma criatura dessa maneira. Você escolhe um alvo para aquela habilidade conforme ela vai para a pilha. Cada jogador pode responder àquela habilidade desencadeada normalmente.

Eliminar o Impossível
{1} {U}
Mágica Instantânea
Investigue. As criaturas que seus oponentes controlam recebem -2/-0 até o final do turno. Se quaisquer delas eram suspeitas, elas não são mais suspeitas. *(Para investigar, crie uma ficha de Pista. Ela é um artefato com “{2}, sacrifique este artefato: Compre um card”.)*

- Eliminar o Impossível afeta somente criaturas controladas pelos oponentes no momento em que for resolvida. Criaturas que eles começam a controlar posteriormente no turno não ganharão -2/-0 e não deixarão de ser suspeitas.

Emboscador das Galerias
{3} {G} {G}
Criatura — Vorme Horror
4/5

Quando Emboscador das Galerias entra no campo de batalha ou é voltado para cima, a criatura alvo bloqueia neste turno se estiver apta.

Disfarce {4} {G} *(Você pode conjurar este card com a face para baixo por {3} como uma criatura 2/2 com salvaguarda {2}. Volte sua face para cima a qualquer momento pagando seu custo de disfarce.)*

- Se a criatura alvo estiver virada ou afetada por uma mágica ou habilidade que diga que ela não pode bloquear, então ela não bloqueará. Se houver um custo associado a fazer aquela criatura bloquear, seu controlador não será forçado a pagar aquele custo, portanto, ela também não precisará bloquear naquele caso.
-

Enervação da Alma

{3}{B}

Encantamento

Lampejo

Quando Enervação da Alma entra no campo de batalha, a criatura alvo recebe -4/-4 até o final do turno.

Toda vez que um ou mais cards de criatura deixam seu cemitério, cada oponente perde 1 ponto de vida e você ganha 1 ponto de vida.

- Se diversos cards de criatura deixarem seu cemitério ao mesmo tempo, a última habilidade de Enervação da Alma será desencadeada apenas uma vez.

Engenhoqueira Forense

{2}{U}

Criatura — Vedalkeano Artesão Detetive

2/3

Toda vez que você conjurar uma mágica de artefato, investigue. (*Crie uma ficha de Pista. Ela é um artefato com "{2}, sacrifique este artefato: Compre um card".*)

Habilidades ativadas de artefatos controlados por você custam {1} a menos para ativar. Este efeito não pode reduzir o mana daquele custo a menos de um mana.

- As habilidades ativadas possuem um sinal de dois pontos. Geralmente, elas seguem a estrutura “[Custo]: [Efeito]”. Algumas palavras-chave são habilidades ativadas e têm um sinal de dois pontos em seu texto explicativo. Habilidades desencadeadas (que começam com “quando, toda vez que ou em/no/na”) não são afetadas pela habilidade de redução de custo de Engenhoqueira Forense.
- A última habilidade de Engenhoqueira Forense afeta somente artefatos controlados por você no campo de batalha. Os custos de habilidades ativadas que funcionam em outras zonas, como reciclar, não serão reduzidos.

Enterrado no Jardim

{2}{G}{W}

Encantamento — Aura

Encantar terreno

Quando Enterrado no Jardim entrar no campo de batalha, exile a permanente não de terreno alvo que você não controla até que Enterrado no Jardim deixe o campo de batalha.

Toda vez que o terreno encantado é virado para gerar mana, seu controlador adiciona um mana extra de qualquer cor.

- Se enterrado no Jardim deixa o campo de batalha antes de sua primeira habilidade desencadeada ser resolvida, a permanente alvo não será exilada.
- As Auras anexadas à permanente exilada serão colocadas nos cemitérios de seus donos. Quaisquer Equipamentos serão soltos e permanecerão no campo de batalha. Quaisquer marcadores na permanente exilada deixarão de existir. Quando o card retornar ao campo de batalha, ele será um novo objeto, sem conexão com o card que foi exilado.

- Se uma ficha for exilada dessa forma, ela deixará de existir e não voltará ao campo de batalha.
-

Errante Presunçoso

{2} {G}

Criatura — Humano Cidadão

4/2

Errante Presunçoso terá resistência a magia enquanto for o seu turno.

Errante Presunçoso não pode ser bloqueado por criaturas que não tenham nome.

- As criaturas voltadas para baixo não têm nomes, a menos que um efeito diga o contrário.
 - Uma vez que Errante Presunçoso tenha sido bloqueado por uma criatura, voltar a face daquela criatura para baixo ou fazer com que perca seu nome não a fará parar de bloquear Errante Presunçoso.
-

Erudito Âmago de Vapor

{2} {U}

Criatura — Bizarro Detetive

2/2

Voar, vigilância

Quando Erudito Âmago de Vapor entrar no campo de batalha, compre dois cards. Depois, descarte dois cards, a menos que você descarte um card de magia instantânea ou feitiço ou um card de criatura com voar.

- Você pode descartar um card de magia instantânea, de feitiço ou de criatura com voar, ou quaisquer dois cards, mesmo que um ou ambos tenham as características listadas.
-

Especialista em Saídas

{1} {U}

Criatura — Humano Detetive

2/1

Especialista em Saídas não pode ser bloqueada por criaturas de poder igual ou superior a 3.

Disfarce {1} {U} (*Você pode conjurar este card com a face para baixo por {3} como uma criatura 2/2 com salvaguarda {2}. Volte sua face para cima a qualquer momento pagando seu custo de disfarce.*)

Quando Especialista em Saídas for voltada para cima, devolva outra criatura alvo à mão de seu dono.

- Depois que Especialista em Saídas é bloqueada, aumentar o poder da criatura bloqueadora para 3 ou mais não fará com que Especialista em Saídas torne-se não bloqueada.
 - Se Especialista em Saídas for bloqueada enquanto estiver voltada para baixo, voltar sua face para cima não fará com que ela não seja bloqueada.
-

Espectador Inocente

{1}{R}

Criatura — Goblin Cidadão

2/1

Toda vez que Espectador Inocente sofrer 3 ou mais pontos de dano, investigue. (*Crie uma ficha de Pista. Ela é um artefato com "{2}, sacrifique este artefato: Compre um card".*)

- A habilidade de Espectador Inocente será desencadeada somente se ele sofrer 3 pontos de dano ou mais de uma vez só. Ela não desencadeia se o dano que é somado até 3 ou mais for causado em momentos diferentes.

Etrata, Fugitiva Mortífera

{1}{U}{B}

Criatura Lendária — Vampiro Assassino

1/4

Toque mortífero

As criaturas voltadas para baixo que você controla têm "{2}{U}{B}": Volte a face desta criatura para cima. Se não puder, exile-a. Em seguida, você pode conjurar o card exilado sem pagar seu custo de mana".

Toda vez que um Assassino que você controla causar dano de combate a um oponente, oculte o card do topo do grimório daquele oponente.

- Talvez você não possa voltar para cima uma criatura voltada para baixo por ser uma magia instantânea ou feitiço. Como alternativa, habilidades como a de Cão-de-guarda dos Karlov podem impedi-lo totalmente de voltar para cima a face de criaturas voltadas para baixo. Nesses casos, você exilará aquela criatura e, em seguida, escolherá se quer ou não conjurar aquele card sem pagar seu custo de mana.
- Se uma magia é conjurada "sem pagar seu custo de mana", não é possível escolher conjurá-la por nenhum custo alternativo. Você pode, entretanto, pagar custos adicionais, como custos de reforçar. Caso o card tenha um custo adicional obrigatório, como em Exigir Respostas, o custo adicional deve ser pago para conjurar a magia.
- Se a magia que você conjura tem {X} em seu custo de mana, você precisa escolher 0 como valor de X quando a conjura sem pagar seu custo de mana.
- Seus oponentes não podem ver seus próprios cards ocultados por você.
- Em uma partida com vários participantes, se um oponente deixar o jogo, todos os cards que ele tinha ocultados por você também sairão do jogo. Se você deixar o jogo, as criaturas que você ocultou com a habilidade desencadeada de Etrata, Fugitiva Mortífera, serão exiladas.

Exame de Consciência

{W}{B}

Feitiço

O oponente alvo revela a própria mão. Você escolhe um card não de terreno da mão dele. Exile aquele card. Se o valor de mana do card for igual ou inferior a 1, crie uma ficha de criatura Espírito branca e preta 1/1 com voar.

- Se o card exilado tem {X} em seu custo de mana, X é 0.
 - Se o card exilado não possui custo de mana, seu valor de mana é 0.
-

Examinadora de Indícios

{G}{U}

Criatura — Tritão Detetive

2/2

No início do combate no seu turno, você pode obter indícios 4. (*Exile de seu cemitério cards com valor de mana total igual ou superior a 4.*)

Toda vez que você obtiver indícios, investigue. (*Crie uma ficha de Pista. Ela é um artefato com "{2}, sacrifique este artefato: Compre um card".*)

- A última habilidade de Examinadora de Indícios será desencadeada se você obtiver indícios por qualquer razão, não só quando obtiver indícios com sua primeira habilidade.
-

Explosão Mal Sincronizada

{2}{U}{R}

Feitiço

Compre dois cards. Em seguida, você pode descartar dois cards. Quando você faz isso, Explosão Mal Sincronizada causa X pontos de dano a cada criatura, sendo X o maior valor de mana entre os dois cards descartados dessa forma.

- Se um card descartado dessa maneira tiver {X} no seu custo de mana, X é 0.
-

Extrair uma Confissão

{1}{B}

Feitiço

Como custo adicional para conjurar esta mágica, você pode obter indícios 6. (*Exile de seu cemitério cards com valor de mana total igual ou superior a 6.*)

Cada oponente sacrifica uma criatura. Se você obteve indícios, em vez disso, cada oponente sacrifica uma criatura com o maior poder entre as que ele controla.

- A partir do próximo oponente na ordem de turnos (ou, se você conjurar Extrair uma Confissão no turno de um oponente, a partir do oponente do turno atual) e continuando com a ordem do turno, cada oponente escolhe uma criatura controlada por ele para sacrificar. Depois, aquelas criaturas são sacrificadas ao mesmo tempo.
 - Se você obteve indícios e um oponente tem várias criaturas ligadas pelo maior poder, aquele jogador escolhe qual vai sacrificar.
-

Falcão Cobiçado
{1}{U}{U}
Criatura Artefato — Ave
1/4

Voar

Toda vez que Falcão Cobiçado atacar, ganhe o controle da permanente alvo que você possui, mas não controla.

Disfarce {1}{U}

Quando Falcão Cobiçado é voltado para cima, o oponente alvo ganha o controle de qualquer número de permanentes alvo que você controla. Compre um card por cada uma das permanentes de que ele tenha ganho o controle dessa forma.

- O dono de uma ficha é o jogador que a criou.
-

Familiar do Fórum

{W}

Criatura — Felino

1/1

Disfarce {1}{W} (*Você pode conjurar este card com a face para baixo por {3} como uma criatura 2/2 com salvaguarda {2}. Volte sua face para cima a qualquer momento pagando seu custo de disfarce.*)

Quando Familiar do Fórum for voltado para cima, devolva outra permanente alvo que você controla à mão de seu dono e coloque um marcador +1/+1 em Familiar do Fórum.

- Se o alvo da última habilidade de Familiar do Fórum não for válido quando a habilidade tenta ser resolvida, ela não será resolvida e nenhum dos seus efeitos ocorrerá. Você não colocará um marcador +1/+1 em Familiar do Fórum.
-

Fantasma Vigia do Mercado

{1}{W}

Criatura — Espírito Detetive

2/2

Toda vez que outra criatura com poder igual ou inferior a 2 entra no campo de batalha sob seu controle, Fantasma Vigia do Mercado ganha voar até o final do turno.

- A habilidade de Fantasma Vigia do Mercado verifica o poder de uma criatura somente no momento em que entra no campo de batalha. Se ela entra com marcadores, aqueles marcadores são incluídos. Se o poder daquela criatura for igual ou inferior a 2 quando entrar no campo de batalha, mas se tornar superior a 2 depois que a habilidade for desencadeada, Fantasma Vigia do Mercado ainda ganhará voar até o final do turno.
-

Farejador Magnético

{5}

Criatura Artefato — Constructo

4/4

Quando Farejador Magnético entrar no campo de batalha, devolva ao campo de batalha anexado a Farejador Magnético o card de Equipamento alvo de seu cemitério.

Toda vez que você sacrificar um artefato, coloque um marcador +1/+1 em Farejador Magnético.

- Você pode escolher como alvo um card de Equipamento que não é válido para ser anexado a Farejador Magnético com sua primeira habilidade. Se fizer isso, ele entrará no campo de batalha solto.

Fênix de Lampião

{1}{R}{R}

Criatura — Fênix

3/3

Voar

Quando Fênix de Lampião morre, você pode exilá-la e obter indícios 4. Se fizer isso, devolva Fênix de Lampião ao campo de batalha virada. *(Para obter indícios 4, exile de seu cemitério cards com valor de mana total igual ou superior a 4.)*

- Você não pode exilar Fênix de Lampião de seu cemitério para pagar o custo de obter indícios de sua habilidade desencadeada.

Flotsam

{1}{G/U}

Mágica Instantânea

Triture três cards. Investigue. *(Crie uma ficha de Pista.*

Ela é um artefato com “{2}, sacrifique este artefato:

Compre um card”.)

//

Refugio

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

Feitiço

Cada oponente tritura três cards, depois você pode conjurar uma mágica do cemitério de cada oponente sem pagar seu custo de mana. Se uma mágica conjurada dessa forma seria colocada em um cemitério, em vez disso exile-a.

- Você escolhe se quer conjurar mágicas do cemitérios dos oponentes enquanto Refugio é resolvido. Se o fizer, isso ocorrerá como parte da resolução de Jetsam. Você não pode esperar para conjurá-los posteriormente no turno. Restrições de tempo com base nos tipos de card são ignoradas.
- Se uma mágica é conjurada “sem pagar seu custo de mana”, não é possível escolher conjurá-la por nenhum custo alternativo. Você pode, entretanto, pagar custos adicionais, como custos de reforçar. Se o card tem quaisquer custos adicionais obrigatórios, eles precisam ser pagos para que a mágica seja conjurada.

- Se uma mágica que você conjurou tem {X} em seu custo de mana, você deve escolher 0 como valor de X ao conjurá-la sem pagar seu custo de mana.
-

Fúria de Anzrag

{3} {R} {R}

Feitiço

Destrua todos os artefatos que você não controla, depois exile os X cards do topo de seu grimório, sendo X o número de artefatos que foram colocados em cemitérios vindos do campo de batalha neste turno. Você pode colocar no campo de batalha um card de criatura exilado dessa forma. Ele ganha ímpeto. Devolva-o à sua mão no início da próxima etapa final.

- Fúria de Anzrag conta o número de artefatos que foram colocados nos cemitérios vindos do campo de batalha neste turno por qualquer motivo, não só os que foram destruídos por Fúria de Anzrag. Isso inclui quaisquer fichas de artefato que foram colocadas em cemitérios vindos do campo de batalha nesse turno, como fichas de Pista, de Comida e de Tesouro.
-

Garota-massacre, Assassina Renomada

{2} {B} {B}

Criatura Lendária — Humano Assassino

4/4

Ameaçar

As criaturas que você controla têm murchar. (*Elas causam dano a criaturas na forma de marcadores -1/-1.*)

Toda vez que uma criatura que um oponente controla morrer, se a resistência dela era menor que 1, compre um card.

- Murchar aplica-se a qualquer dano causado a criaturas por criaturas que você controla. Isso inclui dano de combate e qualquer coisa que faça com que criaturas que você controla causem dano não de combate, como a habilidade desencadeada reflexiva de Incinerador dos Culpados ou o efeito de Pergunta Contundente.
 - Use a resistência da criatura de acordo com sua última existência no campo de batalha para determinar se a habilidade de Garota-massacre é desencadeada ou não.
-

Ganância Traiçoeira

{1} {W} {B}

Mágica Instantânea

Como custo adicional para conjurar esta mágica, sacrifique uma criatura que tenha causado dano neste turno.

Compre três cards. Cada oponente perde 3 pontos de vida e você ganha 3 pontos de vida.

- Você pode sacrificar qualquer criatura sob seu controle que causou dano neste turno para pagar o custo adicional de Ganância Traiçoeira, mesmo que a permanente à qual causou dano não esteja mais no campo de batalha ou se o jogador a quem causou dano não esteja mais no jogo.

Guardiã do Controle de Multidões

{3}{G}{W}

Criatura — Centauro Soldado

4/4

Conforme Guardiã do Controle de Multidões entrar no campo de batalha ou for voltada para cima, coloque X marcadores +1/+1 nela, sendo X o número de outras criaturas que você controla.

Disfarce {3}{G/W}{G/W} (*Você pode conjurar este card com a face para baixo por {3} como uma criatura 2/2 com salvaguarda {2}. Volte sua face para cima a qualquer momento pagando seu custo de disfarce.*)

- Se Guardiã do Controle de Multidões entrar no campo de batalha no mesmo momento que uma ou mais criaturas, essas criaturas não serão contadas para fins da primeira habilidade de Guardiã do Controle de Multidões.

Guardião da Vizinhança

{1}{W}

Criatura — Unicórnio

2/2

Toda vez que outra criatura com poder igual ou inferior a 2 entra no campo de batalha sob seu controle, a criatura alvo que você controla recebe +1/+1 até o final do turno.

- A habilidade de Guardiã da Vizinhança verifica o poder de uma criatura somente no momento em que entrar no campo de batalha. Se ela entra com marcadores, aqueles marcadores são incluídos. Se o poder daquela criatura for igual ou inferior a 2 quando entrar no campo de batalha, mas se tornar superior a 2 depois que a habilidade for desencadeada, a criatura alvo ainda ganhará +1/+1 até o final do turno.

Hélice de Raios

{R}{W}

Mágica Instantânea

Hélice de Raios causa 3 pontos de dano a qualquer alvo e você ganha 3 pontos de vida.

- Se o alvo escolhido não for válido quando Hélice de Raios tenta ser resolvida, ela não será resolvida e nenhum dos seus efeitos ocorrerá. Você não ganhará 3 pontos de vida.

Herança Facilitada

{R}{R}

Encantamento

Toda vez que uma criatura sofre dano, seu controlador pode exilar aquela quantidade de cards do topo do próprio grimório. Ele pode jogar aqueles cards até o final do próprio turno seguinte.

- Os jogadores pagam todos os custos e seguem todas as regras normais de tempo para cards jogados do exílio com permissão de Herança Facilitada. Por exemplo, se um dos cards exilados for um terreno, ele pode jogá-lo somente durante a fase principal enquanto a pilha está vazia.
-

Heroína do Décimo Distrito

{1}{W}

Criatura — Humano

2/3

{1}{W}, obter indícios 2: Heroína do Décimo Distrito torna-se um Humano Detetive com poder e resistência básicos 4/4 e ganha vigilância.

{2}{W}, obter indícios 4: Se Heroína do Décimo Distrito é um Detetive, ela se torna uma criatura lendária com o nome Mileva, a Resoluta, tem poder e resistência básicos 5/5 e ganha “As outras criaturas que você controla têm indestrutível”.

- Nenhuma dessas habilidades tem durações. Se nenhuma delas for resolvida, ela permanecerá efetiva até o fim do jogo, até Heroína do Décimo Distrito deixar o campo de batalha ou até algum efeito posterior alterar suas características, o que ocorrer primeiro.
 - Geralmente, as habilidades de Heroína do Décimo Distrito são ativadas na ordem em que aparecem no card. No entanto, se Heroína do Décimo Distrito for um card lendário Humano Detetive 5/5 de nome Mileva, a Resoluta, com vigilância e “outras criaturas que você controla têm indestrutível” e você ativar a primeira habilidade dela novamente, ela se tornará um card lendário Humano Detetive 4/4 de nome Mileva, a Resoluta, com as mesmas habilidades e uma instância adicional (e quase redundante) de vigilância.
 - Você pode ativar a segunda habilidade de Heroína do Décimo Distrito, independentemente do tipo de criatura. A habilidade verifica os tipos de criatura de Heroína do Décimo Distrito quando for resolvida. Se Heroína do Décimo Distrito não for Detetive naquele momento, a habilidade não faz nada.
 - A segunda habilidade de Heroína do Décimo Distrito verifica se ela é Detetive. Não é importante a maneira como ela se tornou Detetive.
 - Os efeitos das habilidades de Heroína do Décimo Distrito sobrescrevem outros efeitos que definem o poder e/ou a resistência se, e apenas se, aqueles efeitos existiam antes da habilidade ser resolvida. Eles não sobrescreverão efeitos que modificam o poder ou a resistência sem defini-los (seja por conta de uma habilidade estática, marcadores ou uma mágica ou habilidade resolvida), nem sobrescreverão efeitos que definem o poder e a resistência que passam a existir após serem resolvidos. Efeitos que alteram o poder e a resistência da criatura são sempre aplicados depois de quaisquer outras alterações de efeito de poder ou de resistência, incluindo esses dois, independentemente da ordem em que foram criados.
-

Incinerador dos Culpados

{4} {R} {R}

Criatura — Dragão

6/6

Voar, atropelar

Toda vez que Incinerador dos Culpados causa dano de combate a um jogador, você pode obter indícios X.

Quando você faz isso, Incinerador dos Culpados causa X pontos de dano a cada criatura e cada planeswalker que aquele jogador controla. *(Para obter indícios X, exile de seu cemitério cards com valor de mana total igual ou superior a X.)*

- Você pode obter indícios 0, mas seria um detetive preguiçoso sem culpados promissores. Ainda assim, caso escolha fazê-lo, as habilidades que são desencadeadas “toda vez que você obtiver indícios”, como as de Monitor de Segurança e Examinadora de Indícios, ainda serão desencadeadas.
-

Inconsciente

{3} {U}

Mágica Instantânea

Esta mágica não pode ser anulada. *(Isto inclui a habilidade salvaguarda.)*

Vire até duas criaturas alvo e coloque um marcador de atordoamento em cada uma delas. Investigue. *(Se uma permanente com um marcador de atordoamento se tornaria desvirada, em vez disso, remova um marcador de atordoamento dela.)*

- Caso escolha como alvo uma criatura com salvaguarda, você ainda pode pagar o custo de salvaguarda, mas Inconsciente não será anulado, mesmo que você não o faça.
 - Você não precisa escolher alvos para Inconsciente. No entanto, se o fizer e todas aquelas criaturas forem alvos não válidos no momento em que Inconsciente tenta ser resolvida, ela não será resolvida e nenhum dos seus efeitos acontecerá. Você não investigará.
-

Informante dos Túneis

{1} {G}

Criatura — Toupeira Batedor

1/1

No início de sua etapa final, se uma criatura com a face voltada para baixo tiver entrado no campo de batalha sob seu controle neste turno, coloque um marcador +1/+1 em Informante dos Túneis.

{T}: Adicione {G}.

- A primeira habilidade de Informante dos Túneis será desencadeada desde que uma criatura com a face voltada para baixo tenha entrado no campo de batalha sob seu controle neste turno, mesmo que aquela criatura tenha sido voltada para cima ou deixado o campo de batalha desde aquele momento. Uma criatura que entrar no campo de batalha com a face voltada para cima e depois tenha a face voltada para baixo não fará com que a primeira habilidade de Informante dos Túneis se desencadeie.
-

Inspetora de Vitu-Ghazi
{1}{G}
Criatura — Elfo Detetive
1/3

Como custo adicional para conjurar esta mágica, você pode obter indícios 6. (*Exile de seu cemitério cards com valor de mana total igual ou superior a 6.*)

Alcance

Quando Inspetora de Vitu-Ghazi entrar no campo de batalha, se você obteve indícios, coloque um marcador +1/+1 na criatura alvo e você ganha 2 pontos de vida.

- Se a criatura alvo não for válida quando a habilidade desencadeada de Inspetora de Vitu-Ghazi tenta ser resolvida, ela não será resolvida e nenhum dos seus efeitos ocorrerá. Você não ganhará pontos de vida.

Interrogatório Exaustivo

{W}{U}

Mágica Instantânea

Esta mágica custa {W}{U} a mais para ser conjurada por cada alvo além do primeiro.

Escolha qualquer número de jogadores alvo. Investigue X vezes, sendo X o número total de criaturas que aqueles jogadores controlam.

- Quaisquer jogadores alvo que não forem mais alvos válidos no momento em que Interrogatório Exaustivo for resolvido não terão suas criaturas contabilizadas para determinar quantas fichas você criará.
- Você pode escolher quantos alvos Interrogatório Exaustivo tem e o que esses alvos são ao conjurá-la. Você não pode escolher o mesmo alvo mais de uma vez. É válido conjurar Interrogatório Exaustivo sem alvos, embora essa opção deva ser submetida a uma exame minucioso.
- O valor de mana de Interrogatório Exaustivo não muda, independentemente de quantos alvos ela tenha.
- Se a mágica for copiada e o efeito que a copiou permitir escolher novos alvos para a cópia, o número de alvos não poderá ser alterado. O jogador pode alterar quaisquer alvos, incluindo-se todos ou nenhum deles. Se o jogador não puder escolher um novo alvo válido para um dos alvos, ele permanecerá inalterado (mesmo que o alvo atual não seja válido).
- Se uma mágica ou habilidade permite-lhe conjurar Interrogatório Exaustivo sem pagar seu custo de mana, você ainda deve pagar o custo adicional para quaisquer alvos além do primeiro.

Intrusão na Mente

{3}{U}{U}

Mágica Instantânea

Releve os cinco cards do topo de seu grimório e separe-os em dois montes. Um oponente escolhe um dos montes. Coloque aquele monte em sua mão e o outro em seu cemitério. Crie uma ficha de criatura artefato Tóptero incolor 0/0 com voar e, depois, coloque um marcador +1/+1 nela por cada card colocado em seu cemitério dessa forma.

- Você decide qual oponente escolhe o monte enquanto resolve Intrusão na Mente.

- Você pode escolher colocar todos os cards em um monte e deixar o outro vazio. Se o fizer, o oponente decidirá se quer colocar os cards revelados em sua mão ou em seu cemitério.
-

Jovens Intrometidos

{3} {R} {W}

Criatura — Humano Detetive

4/5

Ímpeto

Toda vez que você atacar com três ou mais criaturas, investigue. (*Crie uma ficha de Pista. Ela é um artefato com “{2}, sacrifique este artefato: Compre um card”.*)

- O que acontece às criaturas em resposta não é importante. Desde que tenha atacado com ao menos três criaturas, você investigará quando a habilidade desencadeada de Jovens Intrometidos for resolvida.
-

Judith, Especialista em Carnificina

{3} {B} {R}

Criatura Lendária — Humano Xamã

3/4

Toda vez que você conjurar uma mágica instantânea ou um feitiço, escolha um —

- Aquela mágica ganha toque mortífero e vínculo com a vida.
- Crie uma ficha de criatura Diabrete vermelha 2/2 com “Quando esta criatura morre, ela causa 2 pontos de dano a cada oponente”.

- A habilidade desencadeada de Judith, Especialista em Carnificina, é resolvida antes da mágica que a desencadeou. A habilidade será resolvida mesmo que a mágica seja anulada.
 - Uma mágica instantânea ou feitiço com toque mortífero deve causar dano a uma criatura para que ela seja destruída. Se a mágica instruir outro objeto a causar dano (por exemplo, Pergunta Contundente), a mágica não causa dano e sua instância de toque mortífero não se aplica. Causar 0 pontos de dano não é causar dano.
 - De maneira similar, uma mágica instantânea ou um feitiço com vínculo com a vida deve causar dano para fazer com que seu controlador ganhe pontos de vida. Se a mágica instruir outro objeto a causar dano, seu controlador não ganhará pontos de vida quando for causado dano.
-

Kaya, Justiça dos Espíritos
{2}{W}{B}
Planeswalker Lendário — Kaya
3

Toda vez que uma ou mais criaturas que você controla e/ou cards de criatura em seu cemitério são colocados no exílio, você pode escolher um card de criatura dentre eles. Até o final do turno, a ficha alvo que você controla se torna uma cópia dela, exceto por ter voar.

+2: Use vigiar 2 e depois exile um card de um cemitério.

+1: Crie uma ficha de criatura Espírito branca e preta 1/1 com voar.

-2: Exile a criatura alvo que você controla. Por cada outro jogador, exile até uma criatura alvo que aquele jogador controla.

- A ficha alvo copia os valores informados no card em exílio, com a exceção indicada. Não importa se aquele card era uma cópia de alguma outra coisa quando estava no campo de batalha.
- Se um card de criatura que foi exilado não estiver mais no exílio quando a primeira habilidade de Kaya, Justiça dos Espíritos, for resolvida (talvez por causa de Arrancar da Eternidade ou efeito similar), você não pode escolher aquele card de criatura com aquela habilidade.
- Você escolhe todos os alvos para a última habilidade de Kaya, Justiça dos Espíritos.

Kellan, Prodígio Curioso
{2}{G}{U}
Criatura Lendária — Humano Fada Detetive
3/4

Voar, vigilância

Toda vez que Kellan, Prodígio Curioso, atacar, destrua até um artefato alvo. Se você controlava aquela permanente, compre um card.

//ADV//

Na Cola do Suspeito

{G}{U}

Feitiço — Aventura

Investigue. Você pode jogar um terreno adicional neste turno. *(Depois, exile este card. Você pode conjurar a criatura posteriormente do exílio.)*

- Se o artefato que você escolher como alvo com a habilidade desencadeada de Kellan, Prodígio Curioso, não for destruído (talvez por ser indestrutível), você ainda comprará um card, desde que controle o artefato.
 - O efeito de Na Cola do Suspeito que lhe permite jogar um terreno adicional é cumulativo com efeitos similares. Por exemplo, em um turno em que conjurar dois Na Cola do Suspeito, você poderá jogar três terrenos.
-

Krenko, Barão da Rua do Estanho

{2} {R}

Criatura Lendária — Goblin

3/3

Ímpeto

{T}, sacrifique um artefato: coloque um marcador +1/+1 em cada Goblin que você controla.

Toda vez que um artefato é colocado em um cemitério vindo do campo de batalha, você pode pagar {R}. Se fizer isso, crie uma ficha de criatura Goblin vermelha 1/1. Ele ganha ímpeto até o final do turno.

- Se Krenko, Barão da Rua do Estanho, morre ao mesmo tempo que um ou mais artefatos são colocados em um cemitério vindos do campo de batalha, sua última habilidade ainda será desencadeada para cada um daqueles artefatos.
-

Kylox, Inventor Visionário

{5} {U} {R}

Criatura Lendária — Viashino Artesão

4/4

Ameaçar, salvaguarda {2}, ímpeto

Toda vez que Kylox, Inventor Visionário, atacar, sacrifique qualquer número de outras criaturas e depois exile os X cards do topo de seu grimório, sendo X seu total de poder. Você pode conjurar qualquer número de mágicas instantâneas e/ou feitiços dentre os cards exilados sem pagar seus custos de mana.

- Use o poder das criaturas sacrificadas de acordo com sua última existência no campo de batalha para determinar o valor de X.
 - Você escolhe quais mágicas conjurar (se escolher alguma) conforme a última habilidade de Kylox, Inventor Visionário, é resolvida. Se escolher conjurar mágicas, você faz isso como parte da resolução daquela habilidade. Você não pode esperar para conjurá-los posteriormente no turno. Restrições de tempo com base nos tipos de card são ignoradas.
 - Se uma mágica é conjurada “sem pagar seu custo de mana”, não é possível escolher conjurá-la por nenhum custo alternativo. Você pode, entretanto, pagar custos adicionais, como custos de reforçar. Se o card tem quaisquer custos adicionais obrigatórios, eles precisam ser pagos para que a mágica seja conjurada.
 - Se a mágica que você conjura tem {X} em seu custo de mana, você precisa escolher 0 como valor de X quando a conjura sem pagar seu custo de mana.
-

Lammasu da Absolvição

{4} {W}

Criatura — Lammasu

4/3

Voar

Quando Lammasu da Absolvição entra no campo de batalha, todas as criaturas suspeitas não são mais suspeitas.

Quando Lammasu da Absolvição morre, você ganha 3 pontos de vida e suspeita de até uma criatura alvo que um oponente controla. *(Uma criatura suspeita tem ameaçar e não pode bloquear).*

- Você não precisa escolher um alvo para a última habilidade de Lammasu da Absolvição. No entanto, se o fizer e aquela permanente for um alvo não válido no momento em que a habilidade tenta ser resolvida, ela não será resolvida e nenhum dos seus efeitos acontecerá. Você não ganhará pontos de vida.

Lazav, Usuário dos Rostos

{U} {B}

Criatura Lendária — Metamorfo Detetive

2/3

Toda vez que Lazav, Usuário dos Rostos, atacar, exile o card alvo de um cemitério e depois investigue. *(Crie uma ficha de Pista. Ela é um artefato com "{2}, sacrifique este artefato: Compre um card".)*

Toda vez que você sacrifica uma Pista, você pode fazer com que Lazav se torne uma cópia de um card de criatura exilado com ele até o final do turno.

- Se o alvo da primeira habilidade de Lazav, Usuário dos Rostos, não for válido conforme a habilidade tenta ser resolvida, ela não será resolvida e nenhum dos seus efeitos ocorrerá. Você não investigará.

Ligando os Pontos

{1} {R}

Encantamento

Toda vez que uma criatura que você controla atacar, exile com a face para baixo o card do topo de seu grimório. *(Você não pode olhá-lo.)*

{1\} {R}, descarte sua mão, sacrifique Ligando os

Pontos: Coloque todos os cards exilados com Ligando os Pontos nas mãos de seus donos.

- Cada Ligando os Pontos que você controla tem seu próprio conjunto de cards exilados com a face para baixo. A última habilidade de Ligando os Pontos coloca apenas aqueles cards na sua mão, não os de qualquer outro Ligando os Pontos.
- Se Ligando os Pontos deixa o campo de batalha antes de você ativar sua última habilidade, quaisquer cards exilados por sua habilidade desencadeada permanecem exilados com a face para baixo pelo resto do jogo. *(Você não pode olhá-los.)* Se, de alguma forma, você devolver o mesmo Ligando os Pontos ao campo de batalha, ele será um objeto diferente sem ligação com aqueles cards com a face para baixo.
- Você pode pagar o custo de “descarte sua mão” mesmo que sua não tenha zero cards.

Limo Contra a Humanidade

{2} {G}

Feitiço

Crie uma ficha de criatura Lodo verde 0/0 com atropelar.

Coloque X marcadores +1/+1 nela, sendo X dois mais o número total de cards que você possui no exílio e em seu cemitério que sejam Lodos ou tenham o nome Limo

Contra a Humanidade.

Um deck pode ter qualquer número de cards com o nome Limo Contra a Humanidade.

- Limo Contra a Humanidade não é colocado em seu cemitério até que termine de ser resolvido, portanto, não se contabiliza para seu próprio efeito.
- Caso possua cards com a face para baixo em exílio, eles não serão contabilizados no valor de X, mesmo que você tenha permissão de olhá-los e saiba que são cards Lodo ou cards com o nome Limo Contra a Humanidade.
- A última habilidade de Limo Contra a Humanidade lhe permite ignorar a regra “quatro de”. Ela não permite que você ignore a validade no formato. Por exemplo, em um evento Limitado de *Assassinato na Mansão Karlov*, você não pode adicionar Limo Contra a Humanidade da sua coleção pessoal.
- A última habilidade de Limo Contra a Humanidade também lhe permite ignorar a regra “Singleton” em formatos como Commander.

Linha de Força do Pacto das Guildas

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

Encantamento

Se Linha de Força do Pacto das Guildas estiver em sua mão de abertura, você poderá começar o jogo com ela no campo de batalha.

Cada permanente não de terreno que você controla é de todas as cores.

Os terrenos que você controla têm todos os tipos de terreno básico além de seus outros tipos.

- A “mão de abertura” de um jogador é a mão de cards que o jogador tem depois de todos os jogadores terem terminado de fazer mulligans. Se os jogadores tiverem na mão quaisquer cards que permitam que ações sejam realizadas com eles da mão de abertura de um jogador, o jogador que começa realiza todas essas ações primeiro em qualquer ordem, seguido por cada outro jogador na ordem dos turnos. Em seguida, o primeiro turno começa.
 - Cada terreno que você controla terá os tipos de terreno Planície, Ilha, Pântano, Montanha e Floresta. Eles também terão a habilidade de mana de cada tipo de terreno básico (por exemplo, Florestas têm “{T}: Adicione {G}.”). Eles ainda terão seus outros subtipos e habilidades.
 - Dar a um terreno tipos de terreno básico adicionais não altera o seu nome ou se ele é lendário ou básico.
-

Longo Adeus

{1} {B}

Mágica Instantânea

Esta mágica não pode ser anulada. *(Isto inclui a habilidade salvaguarda.)*

Destrua a criatura ou o planeswalker alvo com valor de mana igual ou inferior a 3.

- Caso escolha como alvo uma criatura ou um planeswalker com salvaguarda, você ainda pode pagar o custo de salvaguarda, mas Longo Adeus não será anulado, mesmo que você não o faça.
-

Malabarista das Flamirrunas

{B} {R}

Criatura — Humano Xamã

2/2

Quando Malabarista das Flamirrunas entrar no campo de batalha, suspeite de até uma criatura alvo que você controla. *(Uma criatura suspeita tem ameaçar e não pode bloquear).*

{3} {B} {R}, sacrifique uma criatura suspeita: a criatura alvo recebe -5/-5 até o final do turno.

- Se Malabarista das Flamirrunas for suspeito, você pode sacrificá-lo para pagar sua própria última habilidade.
-

Mascaramento Ilícito

{3} {B}

Encantamento

Lampejo

Quando Mascaramento Ilícito entrar no campo de batalha, coloque um marcador de impostor em cada criatura que você controla.

Toda vez que uma criatura que você controla com um marcador de impostor morrer, exile-a. Devolva até um outro card de criatura alvo de seu cemitério ao campo de batalha.

- A última habilidade de Mascaramento Ilícito afeta todas as criaturas que você controla com marcadores de impostor, não só as que tinham marcadores de impostor colocados nelas com a segunda habilidade de Mascaramento Ilícito.
-

Memória Eidética de Proft

{1}{U}

Encantamento Lendário

Quando Memória Eidética de Proft entrar no campo de batalha, compre um card.

Não há limite para o número máximo de cards em sua mão.

No início do combate no seu turno, se você tiver comprado mais de um card neste turno, coloque X marcadores +1/+1 na criatura alvo que você controla, sendo X o número de cards que você comprou neste turno menos um.

- Se você não comprou mais de um card no momento em que uma etapa de início do combate inicia no seu turno, a última habilidade de Memória Eidética de Proft não será desencadeada.
 - A última habilidade de Memória Eidética de Proft olha quantos cards você comprou neste turno, mesmo que não estivesse no campo de batalha quando você comprou aqueles cards.
 - O valor de X é determinado apenas uma vez, conforme a última habilidade de Memória Eidética de Proft é resolvida.
-

Messageira Furtiva

{2}{U}

Criatura — Tritão Conselheiro

3/2

Messageira Furtiva não pode ser bloqueada contanto que você tenha sacrificado um artefato neste turno.

Toda vez que Messageira Furtiva atacar, compre um card e depois descarte um card.

- Sacrificar um artefato depois que Messageira Furtiva for bloqueada não fará com que ela se torne não bloqueada.
-

Monitor de Segurança

{3}{U}

Criatura — Vedalkeano Detetive

3/3

Quando Monitor de Segurança entra no campo de batalha, você pode obter indícios 4. (*Exile de seu cemitério cards com valor de mana total igual ou superior a 4.*)

Toda vez que você obtiver indícios, crie uma ficha de criatura artefato Tóptero incolor 1/1 com voar.

- A última habilidade de Monitor de Segurança será desencadeada se você obtiver indícios por qualquer razão, não só quando obtiver indícios com sua primeira habilidade.
-

Mutação Repulsiva

{X}{G}{U}

Mágica Instantânea

Coloque X marcadores +1/+1 na criatura alvo que você controla. Em seguida, anule até uma mágica alvo, a menos que seu controlador pague uma quantidade de mana igual ao maior poder entre os das criaturas que você controla.

- Se você não controla criaturas conforme Mutação Repulsiva está sendo resolvida, a quantidade de mana que o controlador alvo da mágica deve pagar para impedir a mágica de ser anulada é 0. O jogador pode escolher não pagar 0 mana; se fizer isso, a mágica não será anulada.

Niv-Mizzet, Pacto das Guildas

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

Criatura Lendária — Dragão Avatar

6/6

Voar, resistência a magias multicoloridas

Toda vez que Niv-Mizzet, Pacto das Guildas, causa dano de combate a um jogador, ele causa X pontos de dano a qualquer alvo, o jogador alvo compra X cards e você ganha X pontos de vida, sendo X o número de pares de cores distintos entre as permanentes que você controla que tenham exatamente duas cores.

- Um “par de cores” é formado exatamente por duas cores. Há dez pares de cores em Magic: branco-azul, branco-preto, azul-preto, azul-vermelho, preto-vermelho, preto-verde, vermelho-verde, vermelho-branco, verde-branco e verde-azul.
- O valor de X é verificado apenas uma vez, conforme a habilidade desencadeada de Niv-Mizzet, Pacto das Guildas, é resolvida.

Necropsia Urgente

{2}{B}{G}

Mágica Instantânea

Como custo adicional para conjurar esta mágica, obtenha indícios X, sendo X o valor de mana total das permanentes alvo desta mágica.

Destrua até um artefato alvo, até uma criatura alvo, até um encantamento alvo e até um planeswalker alvo.

- O valor de X é travado depois que você escolhe os alvos, mas antes de pagar os custos de Necropsia Urgente. Na situação extremamente incomum do valor de mana de um ou mais dos alvos ser alterado enquanto você está pagando custos, o custo de conjurar Necropsia Urgente, incluindo o custo adicional, permanece o mesmo que você definiu anteriormente.
-

Novata de Olho Vivo

{1}{G}

Criatura — Humano Detetive

2/2

Vigilância

Toda vez que uma criatura entrar no campo de batalha sob seu controle, se seu poder for superior ao de Novata de Olho Vivo ou sua resistência for superior à de Novata de Olho Vivo, coloque um marcador +1/+1 em Novata de Olho Vivo e investigue. *(Crie uma ficha de Pista. Ela é um artefato com "{2}, sacrifique este artefato: Compre um card".)*

- Quando uma criatura entrar no campo de batalha sob seu controle, verifique seu poder e sua resistência contra o poder e a resistência de Novata de Olho Vivo. Se nenhum dos valores da nova criatura for superior, a habilidade desencadeada de Novata de Olho Vivo não será desencadeada.
- Se a habilidade desencadeada de Novata de Olho Vivo se desencadear, a comparação de valores ocorrerá novamente quando a habilidade tentar ser resolvida. Se nenhuma característica da nova criatura for maior, a habilidade não fará nada. Se a criatura que entrou no campo de batalha deixa o campo de batalha antes da habilidade tentar ser resolvida, use seu poder e sua resistência conforme sua última existência no campo de batalha para fins de comparação.
- Se uma criatura entrar no campo de batalha com marcadores +1/+1, contabilize esses marcadores ao determinar se a habilidade desencadeada de Novata de Olho Vivo será desencadeada. Por exemplo, uma criatura 1/1 que entrar no campo de batalha com dois marcadores +1/+1 fará com que a habilidade de uma Novata de Olho Vivo 2/2 seja desencadeada.
- Se várias criaturas entrarem no campo de batalha ao mesmo tempo, a habilidade desencadeada de Novata de Olho Vivo pode desencadear várias vezes, embora a comparação de valores ocorra cada vez que uma dessas habilidades tenta ser resolvida. Por exemplo, se você controla uma Novata de Olho Vivo 2/2 e duas criaturas 3/3 entrarem no campo de batalha, a habilidade desencadeada de Novata de Olho Vivo será desencadeada duas vezes. A primeira habilidade será resolvida e você colocará um marcador +1/+1 em Novata de Olho Vivo e investigará. Quando a segunda habilidade tentar ser resolvida, nem o poder nem a resistência da nova criatura são maiores que os de Novata de Olho Vivo, a habilidade não faz nada.
- Ao comparar os valores conforme a habilidade de Novata de Olho Vivo tenta ser resolvida, é possível que o valor maior mude de poder para resistência ou vice-versa. Se a isso acontecer, a habilidade ainda será resolvida e você colocará um marcador +1/+1 em Novata de Olho Vivo e investigará. Por exemplo, se você controla uma Novata de Olho Vivo 2/2 e uma criatura 1/3 entrar no campo de batalha sob seu controle e seu poder e resistência forem maiores, a habilidade desencadeada de Novata de Olho Vivo será desencadeada. Em resposta, a criatura 1/3 receberá +2/-2. Quando a habilidade de Novata de Olho Vivo tenta ser resolvida e o poder da outra criatura for maior, você colocará um marcador +1/+1 em Novata de Olho Vivo e investigará.

Ônus da Prova

{1}{U}

Encantamento — Aura

Lampejo

Encantar criatura

A criatura encantada receberá +2/+2 enquanto for um Detetive que você controla. Caso não seja, ela terá poder e resistência básicos 1/1 e não poderá bloquear Detetives.

- Quando um Detetive for bloqueado, anexar Ônus da Prova a uma criatura bloqueando-o não fará com que o Detetive se torne não bloqueado.
-

Orbe Polígrafo

{4} {B}

Artefato

Quando Orbe Polígrafo entrar no campo de batalha, olhe os quatro cards do topo de seu grimório. Coloque dois deles em sua mão e o restante em seu cemitério. Você perde 2 pontos de vida.

{2}, {T}, obter indícios 3: Cada oponente perde 3 pontos de vida, a menos que descarte um card ou sacrifique uma criatura. *(Para obter indícios 3, exile de seu cemitério cards com valor de mana total igual ou superior a 3.)*

- Enquanto resolve a última habilidade de Orbe Polígrafo, seu oponente escolhe um card para ser descartado sem revelá-lo, escolhe uma criatura a ser sacrificada ou não escolhe nenhuma das opções. Em seguida, aquele jogador descarta aquele card, sacrifica aquela criatura ou perde 3 pontos de vida. Seu oponente pode sempre escolher perder 3 pontos de vida, mesmo que tenha cards a descartar ou criaturas a sacrificar.
 - Em uma partida com vários participantes, cada oponente na ordem de turnos faz essa escolha uma vez e, em seguida, todas as ações ocorrem simultaneamente. Os oponentes saberão as escolhas feitas pelos oponentes anteriores ao fazer suas escolhas, embora um card escolhido para ser descartado dessa forma não seja revelado até que seja descartado.
 - Em uma partida do tipo “Gigante de Duas Cabeças”, a última habilidade de Orbe Polígrafo faz com que ambos os oponentes sacrifiquem uma criatura, descartem um card ou percam 3 pontos de vida.
-

Orgulho da Cepa do Casco

{10} {G}

Criatura Lendária — Crocodilo Alce Tartaruga

2/15

Esta mágica custa {X} a menos para ser conjurada, sendo X o total de resistência das criaturas que você controla.

Defensor

{2} {U} {U}: Até o final do turno, a criatura alvo que você controla recebe +1/+0, ganha “Toda vez que esta criatura causar dano de combate a um jogador, compre uma quantidade de cards igual a sua resistência” e pode atacar como se não tivesse defensor.

- O primeiro passo da conjuração de uma mágica é movê-la para a pilha. Se isso fizer com que o total de resistência das criaturas que você controla mude (por exemplo, por controlar uma criatura cuja resistência é determinada pelo número de cards em sua mão), aquela nova resistência será usada para determinar a redução de custo.
- Uma vez que tenha determinado o custo para conjurar Orgulho da Cepa do Casco, você pode ativar habilidades de mana para pagar aquele custo. Se o total de resistência das criaturas que você controla mudar enquanto estiver ativando habilidades de mana, o custo para conjurar Orgulho da Cepa do Casco permanece o mesmo que você havia determinado.

- O valor de mana de Orgulho da Cepa do Casco não muda, não importa qual seja o total de resistência das criaturas que você controla.
- A habilidade de redução de custo de Orgulho da Cepa do Casco não pode reduzir o custo total para conjurar a mágica para menos que {G}.
- Assim que anunciar que vai conjurar uma mágica, nenhum jogador pode realizar ações até que a mágica tenha sido paga. Note que os oponentes não podem tentar reduzir o total de resistência das criaturas que você controla.
- Se o alvo da última habilidade de Orgulho da Cepa do Casco causar dano de combate a um jogador, mas deixar o campo de batalha antes da habilidade desencadeada concedida ser resolvida, use sua resistência conforme sua última existência no campo de batalha para determinar quantos cards comprar.

Passeio Público

Terreno

Passeio Público entra no campo de batalha virado.

Quando Passeio Público entrar no campo de batalha, sacrifique-o, a menos que você vire um artefato ou terreno desvirado que você controla.

{T}: Adicione um mana de qualquer cor.

- No incomum caso de Passeio Público estar desvirado enquanto sua habilidade desencadeada está sendo resolvida, você pode virá-la para sua própria habilidade desencadeada.

Porteiro Inflexível

{1}{W}

Criatura — Elefante Clérigo

3/2

Disfarce {1}{W} (*Você pode conjurar este card com a face para baixo por {3} como uma criatura 2/2 com salvaguarda {2}. Volte sua face para cima a qualquer momento pagando seu custo de disfarce.*)

Quando Porteiro Inflexível for voltado para cima, exile outra permanente não de terreno alvo. Se você a controlava, devolva-a ao campo de batalha virada. Caso contrário, seu controlador cria uma ficha de criatura Detetive branca e azul 2/2.

- Se, anteriormente no turno, você controlava a permanente alvo, mas não no momento em que a última habilidade de Porteiro Inflexível era resolvida, você não a devolverá ao campo de batalha virada. O jogador que controlava aquela permanente no momento em que foi exilada criará um Detetive.
- Se o controlador da última habilidade de Porteiro Inflexível controlava a permanente alvo no momento em que a habilidade começou a ser resolvida, a permanente retornará ao campo de batalha virada controlada por aquele jogador, independentemente de quem seja o dono.

Por Trás da Máscara

{U}

Mágica Instantânea

Como custo adicional para conjurar esta mágica, você pode obter indícios 6. (*Exile de seu cemitério cards com valor de mana total igual ou superior a 6.*)

Até o final do turno, o artefato ou a criatura alvo torna-se uma criatura artefato com poder e resistência básicos 4/3.

Se você obteve indícios, ela terá, em vez disso, poder e resistência básicos 1/1 até o final do turno.

- Por Trás da Máscara sobrescreverá quaisquer efeitos anteriores que definem o poder e a resistência de uma criatura ou Veículo a números específicos. Efeitos que modificam seu poder e sua resistência de outra forma ainda se aplicarão, independentemente de quando tiverem passado a ter efeito. O mesmo vale para marcadores +1/+1.
- Se Por Trás da Máscara fizer com que um Veículo se torne uma criatura artefato, ela não conta como “tripular” aquele Veículo por qualquer habilidade que seria desencadeada por um Veículo ser tripulado.

Queimar a Testemunha

{X} {R}

Feitiço

Queimar a Testemunha causa o dobro de X pontos de dano à criatura alvo. Se for causado dano excedente àquela criatura dessa forma, investigue. (*Crie uma ficha de Pista. Ela é um artefato com “{2}, sacrifique este artefato: Compre um card”.*)

- Considera-se que uma criatura sofreu dano excedente se uma ou mais fontes causaram a ela mais dano do que o mínimo necessário para que o dano fosse letal. Na maioria dos casos, isso significa que o dano é maior que a resistência, mas considere o dano já causado a ela nesse turno.
- Até mesmo 1 ponto de dano causado a uma criatura de uma fonte com toque mortífero é considerado dano letal. Se Queimar a Testemunha tem toque mortífero (talvez pelo efeito de Judith, Especialista em Carnificina), qualquer quantidade de dano superior a 1 causará dano excedente, mesmo que a quantidade total de dano causada àquela criatura nesse turno não seja superior à resistência da criatura.

Raízes Insidiosas

{B} {G}

Encantamento

As fichas de criatura que você controla têm “{T}:

Adicione um mana de qualquer cor”.

Toda vez que um ou mais cards de criatura deixarem seu cemitério, crie uma ficha de criatura Planta verde 0/1 e depois coloque um marcador +1/+1 em cada Planta que você controla.

- Se, de alguma maneira, Raízes Insidiosas torna-se uma ficha de criatura, ele concederá a si mesmo a habilidade “{T}: Adicione um mana de qualquer cor”.
- Se diversos cards de criatura deixarem seu cemitério ao mesmo tempo, a última habilidade de Raízes Insidiosas será desencadeada apenas uma vez.

Rasgaveia
{3}{B}{B}{B}
Criatura — Vampiro Assassino
6/5
Voar
Salv guarda — Sacrifique uma criatura.
Toda vez que uma criatura morre, o oponente alvo perde 2 pontos de vida e você ganha 2 pontos de vida.

- Se Rasgaveia morrer ao mesmo tempo que uma ou mais outras criaturas, sua última habilidade será desencadeada para cada uma dessas criaturas.

Reconstituir o Crime
{1}{U}{U}{U}
Mágica Instantânea
Exile o card não de terreno alvo em um cemitério que tenha sido colocado lá vindo de qualquer lugar neste turno. Copie-o. Você pode conjurar a cópia sem pagar seu custo de mana.

- Você conjura a cópia enquanto Reconstituir o Crime está sendo resolvido e ainda está na pilha. Você não pode esperar para conjurá-la posteriormente no turno.
- Se uma mágica tem {X} em seu custo de mana, você precisa escolher 0 como valor de X quando a conjura sem pagar seu custo de mana.
- Se uma mágica é conjurada “sem pagar seu custo de mana”, não é possível escolher conjurá-la por nenhum custo alternativo. Você pode, entretanto, pagar custos adicionais, como custos de reforçar. Caso a mágica tenha custo adicional obrigatório, como em Exigir Respostas, o custo adicional deve ser pago para conjurar o card.
- Se a mágica que você conjura tem {X} em seu custo de mana, você precisa escolher 0 como valor de X quando a conjura sem pagar seu custo de mana.
- Se você não quiser conjurar a cópia, você pode fazer essa escolha; a cópia deixará de existir na próxima vez em que as ações baseadas no estado forem verificadas.

Reunir os Protagonistas
{1}{W}
Encantamento
Você pode olhar o card do topo de seu grimório a qualquer momento.
Uma vez a cada turno, você pode conjurar uma mágica de criatura com poder igual ou inferior a 2 do topo de seu grimório.

- Você pode olhar o card do topo de seu grimório quando quiser (com uma restrição; veja abaixo), mesmo que você não tenha prioridade. Esta ação não usa a pilha. Saber qual card está no topo se torna parte das informações às quais você tem acesso, como quais cards estão na sua mão.

- Se o card do topo do seu grimório muda durante a conjuração de uma magia, uma jogada de terreno ou a ativação de uma habilidade, você não pode olhar o novo card do topo até que termine de conjurar a magia ou ativar a habilidade. Isso significa que se você conjura uma magia do topo de seu grimório, você não pode olhar o próximo card até que tenha terminado de pagar pela magia.
- Você precisa pagar todos os custos e seguir todas as regras de tempo para as magias conjuradas a partir do topo de seu grimório dessa forma.
- Se Reunir os Protagonistas deixa e volta ao campo de batalha no mesmo turno, a permissão de conjuração concedida pelo antigo é diferente da permissão de conjuração concedida pelo novo. De maneira similar, caso controle vários Reunir os Protagonistas, cada um tem uma permissão de conjuração diferente que pode ser usada uma vez a cada turno.
- Já que você nunca “conjura” um terreno, Reunir os Protagonistas não permite que você jogue uma criatura terreno (como Arvoredo Dríade) do topo do seu grimório.
- Caso o card do topo do seu grimório tenha uma habilidade disfarce ou metamorfose, você poderá conjurá-lo com a face para baixo do topo do seu grimório, mesmo que ele não tenha poder 2 ou menos normalmente.

Revelar o Culpado

{1} {R}

Mágica Instantânea

Escolha um ou ambos —

- Volte para cima a face da criatura alvo voltada para baixo.
 - Exile qualquer número de criaturas com a face para cima com disfarce que você controla num monte com a face para baixo, embaralhe aquele monte e depois oculte-as. *(Para ocultar um card, coloque-o no campo de batalha com a face para baixo como uma criatura 2/2 com salvaguarda {2}. Volte sua face para cima a qualquer momento pagando seu custo de mana se for um card de criatura.)*
- O monte é embaralhado para esconder dos oponentes qual criatura oculta é qual. Depois de ocultar as criaturas, você pode olhá-las.

Revés Súbito

{2} {U} {U}

Mágica Instantânea

O dono da magia ou permanente não de terreno alvo a coloca no topo ou no fundo do próprio grimório.

- O dono da magia ou da permanente escolhe se quer colocá-la no topo ou no fundo do seu próprio grimório. Se vários cards são colocados no grimório dessa maneira (como quando a magia tem como alvo uma permanente fundida), o dono daquela criatura coloca todos os cards no topo ou todos os cards no fundo. O dono os coloca na ordem que quiser e não precisa revelar a ordem.

Reviver o Passado

{5} {G} {W}

Feitiço

Devolva de seu cemitério ao campo de batalha até um card de artefato alvo, até um card de terreno alvo e até um card de encantamento não Aura alvo. Eles são criaturas Elemental 5/5 além de seus outros tipos.

- Uma criatura artefato, criatura terreno ou criatura encantamento devolvida dessa maneira será uma criatura 5/5 e será Elemental, além dos seus outros tipos de criatura.
- Um Equipamento sem reconfigurar que também é uma criatura não pode ser anexado a nada. Você pode ativar sua habilidade equipar, mas o Equipamento não se tornará anexado.
- Se outro efeito fizer com que uma das permanentes devolvidas se torne uma criatura e definir seu poder e resistência conforme o fizer, aquela criatura terá aqueles poder e resistência básicos; ela não será 5/5. Em especial, tripular um veículo não define o poder nem a resistência dele, de modo que um Veículo permanecerá uma criatura 5/5 se você tripulá-lo.

Roubo Ultrajante

{X} {B} {B}

Mágica Instantânea

O oponente alvo exila com a face voltada para baixo X cards do topo do próprio grimório. Você pode olhar e jogar aqueles cards enquanto eles permanecerem exilados. Se você conjurar uma mágica dessa forma, você poderá gastar mana como se fosse de qualquer tipo para conjurá-la.

- Você paga todos os custos e segue todas as regras normais de tempo dos cards jogados dessa forma. Por exemplo, se um dos cards exilados for um card de terreno, você só poderá jogá-lo durante sua fase principal enquanto a pilha estiver vazia.
- Se você deixar o jogo, os cards exilados permanecem exilados com a face para baixo por tempo indeterminado. Nenhum jogador pode olhá-los.

Roupa Suja Desordenada

{5}

Criatura Artefato — Golem

4/5

{2}: Até o final do turno, você pode, a qualquer momento, olhar criaturas voltadas para baixo que você não controla.

Disfarce {5} (*Você pode conjurar este card com a face para baixo por {3} como uma criatura 2/2 com salvaguarda {2}. Volte sua face para cima a qualquer momento pagando seu custo de disfarce.*)

- Uma vez que tenha sido resolvida, a primeira habilidade de Roupa Suja Desordenada permite-lhe olhar as criaturas voltadas para baixo toda vez que quiser até o final do turno, mesmo se não tiver prioridade. Esta ação não usa a pilha. Saber o que aqueles cards são torna-se parte das informações às quais você tem

acesso, assim como você pode olhar os cards em sua mão. No entanto, assim que o turno acabar, você não poderá mais olhar aquelas criaturas.

- A primeira habilidade de Roupa Suja Desordenada não lhe permite olhar mágicas com a face para baixo que você não controla na pilha.

Rumores da Rua do Estanho

{2} {R} {G}

Criatura — Viashino Conselheiro

4/4

Vigilância

{T}: Adicione {R} {G}. Gaste este mana somente para conjurar mágicas voltadas para baixo ou para voltar criaturas para cima.

- O mana gerado por Rumores da Rua do Estanho não pode ser usado para conjurar uma mágica que instrui você a ocultar ou manifestar cards.

Sabujo Estripador Rosnador

{B}

Criatura — Cão

1/1

Ameaçar

Toda vez que outra criatura com poder igual ou inferior a 2 entrar no campo de batalha sob seu controle, use vigiar 1. *(Olhe o card do topo de seu grimório. Você pode colocá-lo em seu cemitério.)*

- A habilidade de Sabujo Estripador Rosnador verifica o poder de uma criatura somente no momento em que entrar no campo de batalha. Se ela entra com marcadores, aqueles marcadores são incluídos. Se o poder daquela criatura for igual ou inferior a 2 quando entrar no campo de batalha, mas se tornar superior a 2 depois que a habilidade for desencadeada, você ainda irá vigiar 1.

Saída Não Autorizada

{1} {U}

Mágica Instantânea

Devolva a permanente alvo não de terreno à mão de seu dono. Vigiar 1. *(Olhe o card do topo de seu grimório. Você pode colocá-lo em seu cemitério.)*

- Se a permanente não de terreno alvo for um alvo não válido conforme Saída Não Autorizada tenta ser resolvida, ela não será resolvida e nenhum dos seus efeitos ocorrerá. Você não irá vigiar 1.
-

Sentinela de Sumala

{G} {W}

Criatura — Elfo Arqueiro

1/3

Alcance

Toda vez que uma permanente voltada para baixo que você controla for voltada para cima, coloque um marcador +1/+1 nela e um marcador +1/+1 em Sentinela de Sumala.

- Se a permanente que foi voltada para cima não estiver mais no campo de batalha quando a habilidade desencadeada de Sentinela de Sumala for resolvida, você ainda colocará um marcador +1/+1 em Sentinela de Sumala. De maneira similar, se Sentinela de Sumala não estiver mais no campo de batalha, você ainda colocará um marcador +1/+1 na permanente que foi voltada para cima.

Serviçal Farpado

{3} {B}

Criatura Artefato — Constructo

1/1

Indestrutível

Quando Serviçal Farpado entrar no campo de batalha, suspeite dele. *(Ele tem ameaçar e não pode bloquear.)*

Toda vez que Serviçal Farpado causa dano de combate a um jogador, você compra um card e perde 1 ponto de vida.

Toda vez que Serviçal Farpado sofre dano, o oponente also perde aquela quantidade de pontos de vida.

- Uma criatura pode sofrer uma quantidade de dano maior que a própria resistência. Por exemplo, se Serviçal Farpado sofrer 3 pontos de dano, sua última habilidade fará com que o oponente alvo perca 3 pontos de vida.
- Caso seu total de pontos de vida chegue a 0 ou menos no mesmo turno em que Serviçal Farpado sofrer dano, você perde o jogo antes que sua última habilidade vá para a pilha.

Silhueta em Giz

{3} {G}

Encantamento

Toda vez que um ou mais cards de criatura deixarem seu cemitério, crie uma ficha de criatura Detetive branca e azul 2/2 e depois investigue. *(Crie uma ficha de Pista.*

Ela é um artefato com "{2}, sacrifique este artefato:

Compre um card".)

- Se diversos cards de criatura deixarem seu cemitério ao mesmo tempo, a habilidade de Silhueta em Giz será desencadeada apenas uma vez.
-

Sílfide Anticrime

{2}{U}

Criatura — Fada Detetive

2/2

Como custo adicional para conjurar esta mágica, você pode obter indícios 6. *(Exile de seu cemitério cards com valor de mana total igual ou superior a 6.)*

Voar

Quando Sílfide Anticrime entrar no campo de batalha, vire a criatura alvo. Se você obteve indícios, coloque um marcador de atordoamento nela. *(Se uma permanente com um marcador de atordoamento se tornaria desvirada, em vez disso, remova um marcador de atordoamento dela.)*

- Você pode escolher como alvo uma criatura alvo que já foi virada com a última habilidade de Sílfide Anticrime. Se a criatura alvo já estiver virada quando a habilidade for resolvida e você obteve indícios, você ainda colocará um marcador de atordoamento nela.

Sussurrador da Sebe

{G}

Criatura — Elfo Druida Detetive

0/3

Você pode escolher não desvirar Sussurrador da Sebe durante sua etapa de desvirar.

{3}{G}, {T}, obter indícios 4: O terreno alvo que você controla se torna uma criatura Planta Javali verde 5/5 com ímpeto enquanto Sussurrador da Sebe permanecer virado. Ele ainda é um terreno. Ative somente como um feitiço. *(Para obter indícios 4, exile de seu cemitério cards com valor de mana total igual ou superior a 4.)*

- Se Sussurrador da Sebe deixa o campo de batalha antes que sua habilidade ativada seja resolvida, o terreno alvo não se tornará uma criatura.

Talho das Sombras

{X}{B}

Mágica Instantânea

Esta mágica não pode ser anulada. *(Isto inclui a habilidade salvaguarda.)*

A criatura alvo recebe -X/-X até o final do turno.

- Caso escolha como alvo uma criatura com salvaguarda, você ainda pode pagar o custo de salvaguarda, mas Talho das Sombras não será anulado, mesmo que você não o faça.
-

Tecedora dos Reflexos

{5}{G}{G}

Criatura — Aranha

3/3

Alcance

Quando Tecedora dos Reflexos entrar no campo de batalha, distribua três marcadores +1/+1 entre uma, duas ou três criaturas alvo. Depois, você ganha uma quantidade de pontos de vida igual à maior resistência entre as das criaturas que você controla.

- Você escolhe quantos alvos a habilidade desencadeada de Tecedora dos Reflexos terá e como os marcadores serão distribuídos conforme coloca a habilidade na pilha. Cada alvo precisa receber pelo menos um marcador.
- Se algumas das criaturas não forem alvos válidos conforme a habilidade desencadeada de Tecedora dos Reflexos tenta ser resolvida, a distribuição original de marcadores ainda se aplica e os marcadores que seriam colocados nos alvos não válidos são perdidos.

Teysa, Oligarca Opulenta

{1}{W}{B}

Criatura Lendária — Humano Conselheiro

2/3

Toque mortífero

No início de sua etapa final, investigue por cada oponente que perdeu pontos de vida neste turno.

Toda vez que uma Pista que você controla for colocada em um cemitério vinda do campo de batalha, crie uma ficha de criatura Espírito branca e preta 1/1 com voar.

Esta habilidade é desencadeada apenas uma vez a cada turno.

- Se um oponente perdeu pontos de vida e em seguida perdeu o jogo, a segunda habilidade de Teysa ainda contabiliza aquele jogador ao determinar quantas vezes irá investigar.

Thrull Porteiro

{1}{W}

Criatura — Thrull

1/2

Lampejo

Voar

Artefatos e criaturas não desencadeiam habilidades ao entrar no campo de batalha.

- Uma habilidade desencadeada usa as expressões “quando”, “toda vez que” ou “em/no/na”. Elas costumam ser escritas na seguinte estrutura: “[Condição de desencadeamento], [feito].” Algumas habilidades de palavra-chave são habilidades desencadeadas e têm “quando”, “toda vez que” ou “no início de” no texto explicativo.
- Efeitos de substituição, como uma permanente entrando no campo de batalha virada ou com marcadores, não são afetados. Habilidades que aplicam “quando [esta permanente] entrar no campo de batalha” são efeitos de substituição.

- O evento desencadeador não precisa especificar artefatos ou criaturas entrando no campo de batalha. Por exemplo, Rastreador Incansável tem uma habilidade que diz “Toda vez que um terreno entrar no campo de batalha sob seu controle, investigue”. Se um terreno artefato ou terreno criatura entrar no campo de batalha sob seu controle, aquela habilidade não será desencadeada. Se um terreno não artefato não criatura entrar no campo de batalha sob seu controle, a habilidade será desencadeada.
- Veja a permanente como ela existe no campo de batalha, levando em consideração efeitos contínuos, para saber se quaisquer habilidades desencadeadas serão desencadeadas. Por exemplo, caso você controle Opalescência, que diz, em parte, “cada outro encantamento não Aura é uma criatura”, cada encantamento será uma criatura no momento em que entrar no campo de batalha e não fará com que habilidades desencadeadas sejam desencadeadas.
- Se Thrull Porteiro e outra criatura ou artefato entrarem no campo de batalha ao mesmo tempo, nenhum deles fará com que habilidades desencadeadas sejam desencadeadas quando entrarem no campo de batalha.

Troféu do Assassino

{B} {G}

Mágica Instantânea

Destrua a permanente alvo que um oponente controla.

Seu controlador pode procurar no próprio grimório um card de terreno básico, colocá-lo no campo de batalha e depois embaralhar.

- Se a permanente alvo não for um alvo válido no momento em que Troféu do Assassino tentar ser resolvido, a mágica não será resolvida. Nenhum jogador procurará no próprio grimório.
- Se a permanente alvo for um alvo válido, mas não for destruída, provavelmente por ter indestrutível, seu controlador poderá procurar no próprio grimório.
- Se o controlador da permanente não procurar no próprio grimório, ele não embaralhará o próprio grimório.

Túnel de Fuga

Terreno

{T}, sacrifique Túnel de Fuga: Procure um card de terreno básico em seu grimório, coloque-o no campo de batalha virado e depois embaralhe.

{T}, sacrifique Túnel de Fuga: A criatura alvo com poder igual ou inferior a 2 não pode ser bloqueada neste turno.

- Se o poder da criatura alvo aumentar para 3 ou mais depois que a última habilidade de Túnel de Fuga for ativada, mas antes de ser resolvida, a habilidade não será resolvida. No entanto, se, em vez disso, o poder da criatura aumentar para 3 ou mais depois que a habilidade for resolvida, ela ainda pode ser bloqueada naquele turno.
- Quando uma criatura com poder 2 ou menos tiver sido bloqueada, a última habilidade de Túnel de Fuga não fará com que ela torne-se não bloqueada.

Um Assassino Entre Nós

{4}{G}

Encantamento

Quando Um Assassino Entre Nós entrar no campo de batalha, crie uma ficha de criatura Humano branca 1/1, uma ficha de criatura Tritão azul 1/1 e uma ficha de criatura Goblin vermelha 1/1. Depois, escolha em segredo Humano, Tritão ou Goblin.

Sacrifique Um Assassino Entre Nós, revele o tipo de criatura escolhido: Se a ficha de criatura atacante alvo for do tipo escolhido, coloque três marcadores +1/+1 nela e ela ganha toque mortífero até o final do turno.

- Há várias maneiras de secretamente escolher uma das criaturas, incluindo escrever aquele tipo em um papel que é mantido com Um Assassino Entre Nós.
- Caso controle várias cópias de um Assassino Entre Nós, você pode escolher as mesmas criaturas ou criaturas diferentes para cada uma. Anote bem qual tipo é escolhido para cada Um Assassino Entre Nós.
- A última habilidade de Um Assassino Entre Nós pode ter como alvo qualquer ficha de criatura atacante, não apenas uma das fichas criadas por sua primeira habilidade e não apenas uma do tipo escolhido. Apenas uma ficha do tipo escolhido ganhará os bônus.

Vampira Sorvedora de Almas

{2}{W}{B}

Criatura — Vampiro Ladino

2/4

Voar

Toda vez que outra criatura com poder igual ou inferior a 2 entra no campo de batalha sob seu controle, cada oponente perde 1 ponto de vida e você ganha 1 ponto de vida.

{5}{W}{B}: As criaturas que você controla com poder igual ou inferior a 2 ganham toque mortífero e vínculo com a vida até o final do turno.

- A habilidade desencadeada de Vampira Sorvedora de Almas verifica o poder de uma criatura somente no momento em que ela entra no campo de batalha. Se ela entra com marcadores, aqueles marcadores são incluídos. Se o poder daquela criatura for igual ou inferior a 2 quando entrar no campo de batalha, mas se tornar superior a 2 depois que a habilidade se desencadear, cada oponente ainda perderá 1 ponto de vida e você ainda ganhará 1 ponto de vida.
 - A habilidade ativada de Vampira Sorvedora de Almas afeta somente criaturas que você controla no momento em que é resolvida. As criaturas que você passar a controlar posteriormente no turno não receberão toque mortífero nem vínculo com a vida.
-

Vigarista Encurralado

{4}{R}

Criatura — Viashino Guerreiro

5/4

Quando Vigarista Encurralado entra no campo de batalha, você pode sacrificar um artefato. Quando você faz isso, Vigarista Encurralado causa 3 pontos de dano a qualquer alvo.

- Você não escolhe um alvo para a habilidade de Vigarista Encurralado no momento em que ela é desencadeada. Em vez disso, uma segunda habilidade “reflexiva” é desencadeada quando você sacrificar um artefato dessa maneira. Você escolhe um alvo para aquela habilidade conforme ela vai para a pilha. Cada jogador pode responder àquela habilidade desencadeada normalmente.
-

Vingadora de Aurélia

{2}{W}{W}

Criatura — Anjo

4/2

Voar, vínculo com a vida, salvaguarda {2}

Disfarce {X}{3}{W}

Quando Vingadora de Aurélia for voltada para cima, exile até X alvos entre outras criaturas do campo de batalha e/ou cards de criatura de cemitérios.

Quando Vingadora de Aurélia deixar o campo de batalha, devolva os cards exilados às mãos de seus donos.

- Se Vingadora de Aurélia deixa o campo de batalha antes que sua habilidade “voltada para cima” seja resolvida, sua habilidade quando deixa o campo de batalha será desencadeada e não fará nada. Em seguida, a habilidade “voltada para cima” será resolvida e exilará as criaturas alvo e/ou cards de criatura por tempo indefinido.
 - Se uma criatura alvo da habilidade “voltada para cima” morrer antes da habilidade ser resolvida, ela se tornará um alvo não válido, ainda que seja um card de criatura em um cemitério quando a habilidade for resolvida. Ela não será exilada.
-

Voltmóvel de Kylox

{1}{U}{R}

Artefato — Veículo

4/4

Obter indícios 6: Voltmóvel de Kylox torna-se uma criatura artefato até o final do turno.

Toda vez que Voltmóvel de Kylox atacar, você pode conjurar uma magia instantânea ou feitiço dentre os cards exilados com ele. Se aquela magia seria colocada em um cemitério, em vez disso, coloque-a no fundo do grimório de seu dono.

Tripular 2

- Você escolhe se quer ou não conjurar uma magia dentre os cards exilados conforme a habilidade desencadeada de Voltmóvel de Kylox é resolvida. Se fizer isso, você o fará como parte da resolução

daquela habilidade. Você não pode esperar para conjurá-la posteriormente no turno. As restrições de tempo baseadas no tipo do card são ignoradas.

Yarus, Rugido dos Deuses Antigos

{2} {R} {G}

Criatura Lendária — Centauro Druida

4/4

As outras criaturas que você controla têm ímpeto.

Toda vez que uma ou mais criaturas voltadas para baixo que você controla causarem dano de combate a um jogador, compre um card.

Toda vez que uma criatura voltada para baixo que você controla morrer, devolva-a ao campo de batalha voltada para baixo sob o controle de seu dono se for um card de permanente e, em seguida, volte-a para cima.

- Normalmente, o dano de combate será todo causado ao mesmo tempo. Nesse caso, a segunda habilidade de Yarus, Rugido dos Deuses Antigos, é desencadeada apenas uma vez para cada jogador a quem as criaturas voltadas para baixo que você controla causaram dano de combate, independentemente de quantas criaturas estavam causando aquele dano. Se qualquer uma dessas criaturas tem golpe duplo ou iniciativa, a habilidade será desencadeada uma vez para cada jogador que sofreu dano em cada etapa de dano de combate.
 - Se Yarus, Rugido dos Deuses Antigos, morrer ao mesmo tempo que uma ou mais outras criaturas voltadas para baixo que você controla, sua última habilidade será desencadeada para cada uma dessas criaturas.
 - Se uma criatura voltada para baixo morrer, mas o card de permanente que ela se torna no cemitério deixar o cemitério antes de Yarus, Rugido dos Deuses Antigos, ser resolvido, ela não retornará ao campo de batalha.
 - Se um card de permanente que seria devolvido ao campo de batalha voltado para baixo pela última habilidade de Yarus, Rugido dos Deuses Antigos, não puder ser voltado para cima por algum motivo, ele ainda será devolvido ao campo de batalha, mas permanecerá voltado para baixo. Nesse caso, ele será uma criatura 2/2 sem nome, custo de mana ou tipos de criaturas. Já que não está oculto nem disfarçado, ele não terá salvaguarda {2}.
-

NOTAS SOBRE CARDS ESPECÍFICOS DE COMMANDER NEW DE ASSASSINATO NA MANSÃO KARLOV:

Alga do Tesouro Submerso (Tangletrave Kelp)

{5} {U} {U}

Criatura Artefato — Pista Planta

6/6

Salvaguarda {2}

No início de cada combate, as outras Pistas que você controla se tornam criaturas Planta 6/6 além de seus outros tipos até o final do turno.

{2}, sacrifique Alga do Tesouro Submerso: compre um card.

- Se uma Pista que você controla já for uma criatura quando a segunda habilidade de Alga do Tesouro Submerso tentar ser resolvida, a segunda habilidade de Alga do Tesouro Submerso sobrescreverá quaisquer efeitos anteriores que definem o poder e a resistência daquela criatura a números específicos. Efeitos que

modificam seu poder e sua resistência de outra forma ainda se aplicarão, independentemente de quando tiverem passado a ter efeito. O mesmo vale para marcadores +1/+1.

- As Pistas que você controla manterão quaisquer habilidades que possuíam enquanto eram criaturas.

Armado de Provas (Armed with Proof)

{2} {W}

Encantamento

Quando Armado de Provas entrar no campo de batalha, investigue duas vezes. *(Para investigar, crie uma ficha de Pista. Ela é um artefato com “{2}, sacrifique este artefato: Compre um card”.)*

As Pistas que você controla são Equipamentos além de seus outros tipos e têm “a criatura equipada recebe +2/+0 e equipar {2}”.

- As Pistas deixam de ser Equipamento se Armado de Provas deixa o campo de batalha. Se quaisquer delas estiverem anexadas a criaturas naquele momento, elas serão soltas.
- Se você controla mais de um Armado de Provas, as criaturas equipadas com Pista Equipamento receberão +2/+0 por cada Armado de Provas que você controla. O custo de equipar ainda será {2}.
- Um Equipamento sem reconfigurar que também é uma criatura não pode ser anexado a nada. Você pode ativar sua habilidade equipar, mas o Equipamento não se tornará anexado. Por exemplo, se você controla tanto Arenque Vermelho quanto Armado de Provas, Arenque Vermelho será uma criatura artefato — Pista Equipamento Peixe com “a criatura equipada recebe +2/+0 e equipar {2}”, mas ativar a habilidade equipar dela não fará com que ela seja anexada à criatura alvo.

Cata-cópias (Copy Catchers)

{1} {U}

Criatura — Fada

2/1

Voar

Toda vez que você usar vigiar, pode pagar {1} {U}. Se fizer isso, crie uma ficha que é uma cópia de Cata-cópias.

- Uma habilidade que é desencadeada “toda vez que você usa vigiar” será desencadeada depois que você termina de vigiar, mesmo que você tenha em seu grimório menos cards do que o número que lhe for instruído vigiar. Ela será desencadeada mesmo se você não tiver cards em seu grimório.
- A cópia da ficha terá as habilidades de Cata-cópias e será capaz de criar cópias de si mesma.
- A ficha não copia se Cata-cópias está virada ou desvirada, se tem marcadores ou Auras anexadas, ou quaisquer efeitos não de cópia que alteraram seu poder, resistência, tipos, cor e assim por diante.
- Se Cata-cópias deixa o campo de batalha antes de sua habilidade desencadeada ser resolvida, a ficha ainda entra no campo de batalha como uma cópia de Cata-cópias, usando os valores copiáveis de Cata-cópias de quando esteve no campo de batalha pela última vez.
- Na situação incomum de Cata-cópias tornar-se uma cópia de outra coisa enquanto sua habilidade desencadeada está na pilha, mas antes de ser resolvida, a ficha entrará no campo de batalha como uma cópia do que quer que Cata-cópias esteja copiando. (Copiou? Câmbio.)

Chalana Sinistra (Foreboding Steamboat)

{3}{B}{B}

Artefato — Veículo

5/7

Quando Chalana Sinistra entra no campo de batalha, cada jogador escolhe duas criaturas não ficha e não Veículos que controla. Exile-as até Chalana Sinistra deixar o campo de batalha.

Toda vez que Chalana Sinistra atacar, coloque um card exilado com ele no cemitério de seu próprio dono. Se fizer isso, investigue.

Tripular 2

- Começando pelo jogador do turno atual, cada jogador na ordem de turnos escolhe duas criaturas não fichas e não Veículos que controla e, em seguida, todas as criaturas escolhidas por todos os jogadores são exiladas ao mesmo tempo. Os jogadores sabem das escolhas feitas pelos jogadores anteriores.
- Se Chalana Sinistra deixar o campo de batalha antes de sua primeira habilidade desencadeada ser resolvida, as criaturas escolhidas não serão exiladas.

Comerciante da Verdade (Merchant of Truth)

{2}{W}{W}

Criatura — Anjo Detetive

2/5

Voar

Toda vez que uma criatura não ficha que você controla morrer, investigue.

As Pistas que você controla têm exaltado. *(Toda vez que uma criatura que você controla ataca sozinha, ela recebe +1/+1 até o final do turno por cada ocorrência de exaltado entre as permanentes que você controla.)*

- Se Comerciante da Verdade morrer ao mesmo tempo que uma ou mais outras criaturas não ficha que você controla, sua segunda habilidade será desencadeada para cada uma dessas criaturas.
- Uma criatura ataca sozinha se for a única criatura declarada como atacante na etapa de declaração de atacantes (incluindo criaturas controladas por seus colegas de equipe, se aplicável). Por exemplo, exaltado não será desencadeado se você atacar com várias criaturas e todas, menos uma delas, é removida de combate. De maneira similar, criaturas que entrarem no campo de batalha atacando posteriormente no combate não afetarão habilidades exaltadas que já tenham desencadeado ou sido resolvidas.
- Se você controla vários Comerciante da Verdade, as Pistas que você controla terão várias ocorrências de exaltado.

Contraponto (Counterpoint)

{3}{U}{B}

Mágica Instantânea

Anule a mágica alvo. Você pode conjurar uma criatura, mágica instantânea, feitiço ou mágica de planeswalker de seu cemitério com valor de mana igual ou inferior ao valor de mana da mágica sem pagar seu custo de mana.

- Se a mágica alvo tem {X} em seu custo de mana, use o valor escolhido para X ao determinar o valor de mana daquela mágica.
- Se a mágica alvo for um alvo não válido conforme Contraponto tenta ser resolvida, ela não será resolvida e nenhum dos seus efeitos ocorrerá.
- Como alternativa, se a mágica alvo ainda é um alvo válido, mas não pode ser anulada, Contraponto ainda será resolvida e lhe permitirá conjurar uma mágica de seu cemitério com valor de mana igual ou inferior ao valor de mana da mágica alvo.
- Você pode conjurar o card de seu cemitério conforme Contraponto tenta ser resolvida. Você não pode esperar para conjurá-lo posteriormente no turno. As restrições de tempo baseadas nos tipos de card são ignoradas.
- Se uma mágica é conjurada “sem pagar seu custo de mana”, não é possível escolher conjurá-la por nenhum custo alternativo. Você pode, entretanto, pagar custos adicionais, como custos de reforçar. Se o card tem quaisquer custos adicionais obrigatórios, eles precisam ser pagos para que a mágica seja conjurada.
- Se uma mágica que você conjurou tem {X} em seu custo de mana, você deve escolher 0 como valor de X ao conjurá-la sem pagar seu custo de mana.

Detetive do Mês (Detective of the Month)

{2} {U}

Criatura — Humano Detetive

2/3

Ascender (Se você controla dez ou mais permanentes, você recebe a bênção da cidade pelo restante do jogo.)

Enquanto você tiver a bênção da cidade, os Detetives que você controla não poderão ser bloqueados.

Toda vez que você comprar seu segundo card a cada turno, crie uma ficha de criatura Detetive branca e azul 2/2.

- Caso conjure uma mágica com ascender, você não recebe a bênção da cidade até que ela seja resolvida. Os jogadores podem responder à mágica tentando fazer com que você não receba a bênção da cidade.
- Assim que tiver a bênção da cidade, você a tem pelo resto do jogo, mesmo que perca controle de alguma ou de todas as suas permanentes. A bênção da cidade não é uma permanente em si, e não pode ser removida por nenhum efeito.
- Uma permanente é qualquer objeto no campo de batalha, incluindo fichas e terrenos. Mágicas e emblemas não são permanentes.
- Se você controlar dez permanentes, mas não controlar uma permanente nem uma mágica com ascender que seja resolvida, você não receberá a bênção da cidade. Por exemplo, caso controle dez permanentes, perca controle de duas e, em seguida, conjure Detetive do Mês, você não terá a bênção da cidade.
- Se sua décima permanente entrar no campo de batalha e uma permanente deixar o campo de batalha imediatamente depois (provavelmente devido à “regra das lendas” ou por ser uma criatura com resistência 0), você receberá a bênção da cidade antes que ela deixe o campo de batalha.
- Ascender em uma permanente não é uma habilidade desencadeada e não usa a pilha. Os jogadores podem responder à mágica que lhe dará sua décima permanente, mas não podem responder à bênção da cidade depois que você controle aquela décima permanente. Isso significa que se sua décima permanente for um terreno que você jogar, os jogadores não podem responder antes que você receba a bênção da cidade.

- Ganhar a bênção da cidade depois de um Detetive que você controla ter se tornado bloqueado não fará com que o Detetive se torne não bloqueado.
-

Dilema do Prisioneiro (Prisoner's Dilemma)

{3} {R} {R}

Feitiço

Secretamente, cada oponente escolhe silêncio ou dedo-duro e, em seguida, as escolhas são reveladas. Se um oponente escolhe silêncio, Dilema do Prisioneiro causa 4 pontos de dano a cada um deles. Se um oponente escolhe dedo-duro, Dilema do Prisioneiro causa 8 pontos de dano a cada um deles. Do contrário, Dilema do Prisioneiro causa 12 pontos de dano a cada oponente que escolheu silêncio.

Recapitular {5} {R} {R}

- Para votar secretamente, cada jogador anota a própria opção sem mostrar a ninguém. Cada jogador mantém o próprio voto em segredo até que todos revelem os próprios votos simultaneamente.
 - Antes da revelação dos votos secretos, os jogadores podem anunciar suas intenções de voto, mas não podem revelar o que anotaram até o momento da revelação simultânea. Os jogadores podem mentir sobre as próprias intenções de voto antes que os votos sejam revelados.
 - As habilidades que sejam desencadeadas “toda vez que os jogadores terminarem de votar” serão desencadeadas depois que todos os jogadores tiverem votado e todos os votos secretos tiverem sido revelados, mas não irão para a pilha até que a mágica ou habilidade atual termine de ser resolvida.
 - Cada jogador precisa votar numa das opções disponíveis. Eles não podem se abster.
 - Os votos são dados durante a resolução de Dilema do Prisioneiro, portanto, quaisquer respostas a Dilema do Prisioneiro devem ser feitas sem saber o resultado da votação. Divirta-se iterando!
-

Dobrarraio (Boltbender)

{3} {R}

Criatura — Goblin Mago

4/2

Disfarce {1} {R} (*Você pode conjurar este card com a face para baixo por {3} como uma criatura 2/2 com salvaguarda {2}. Volte sua face para cima a qualquer momento pagando seu custo de disfarce.*)

Quando Dobrarraio está com a face voltada para cima, você pode escolher novos alvos para qualquer número de outras mágicas e/ou de habilidades.

- Se você escolher novos alvos para uma mágica ou habilidade, esses novos alvos devem ser válidos.
 - Se uma mágica ou habilidade tem um número variável de alvos, você não pode alterar a quantidade de alvos dela.
 - Se uma mágica ou habilidade tem dano dividido, a divisão não pode ser alterada, embora os alvos que sofrem o dano ainda possam dividir. O mesmo vale para mágicas e habilidades que distribuem marcadores.
-

Duskana, Mãe da Fúria
{2}{R}{G}{W}
Criatura Lendária — Urso
5/5

Quando Duskana, Mãe da Fúria, entrar no campo de batalha, compre um card por cada criatura que você controla com poder e resistência básicos 2/2.

Toda vez que uma criatura que você controla com poder e resistência básicos 2/2 ataca, ela recebe +3/+3 até o fim do turno.

- Normalmente o poder e a resistência básicos de uma criatura são o poder e a resistência impressos no card ou, no caso de uma ficha, o poder e a resistência determinados pelo efeito que a criou. Se outro efeito definir o poder e a resistência de uma criatura a números específicos, aqueles números tornam-se o poder e a resistência básicos. Se um efeito modificar o poder e/ou a resistência de uma criatura sem os definir, isso não será incluído na definição de seu poder e resistência básicos.
- Se uma criatura tem uma habilidade que define as características que determinam seu poder e sua resistência, indicada com um */* ou similar na caixa de poder e resistência, aquela habilidade é levada em conta quando se determina seu poder e resistência básicos.
- Algumas criaturas têm poder e resistência básicos 0/0 e uma habilidade que lhes concede um bônus com base em algum critério. Essas não são habilidades que definem características, e aquela habilidade não altera seu poder e resistência básicos.

Fantasma da Última Palavra (Final-Word Phantom)
{2}{U}
Criatura — Espírito Detetive
1/4
Lampejo
Voar
Durante a etapa final de cada oponente, você pode conjurar mágicas como se elas tivessem lampejo.

- A última habilidade de Fantasma da Última Palavra aplica-se apenas a conjurar mágicas. Ela não altera, por exemplo, o momento em que você pode ativar habilidades que possam ser ativadas “somente como um feitiço”.

Investigador Inofensivo (Innocuous Researcher)
{3}{G}
Criatura — Centauro Detetive
3/4
Negociação — Toda vez que Investigador Inofensivo ataca, cada jogador revela o card do topo do próprio grimório. Para cada card não de terreno revelado dessa maneira, você investiga. Em seguida, cada jogador compra um card.
No início de sua etapa final, você pode desvirar todos os terrenos que controla. Se fizer isso, você não poderá conjurar mágicas até seu próximo turno.

- Exceto em alguns casos bastante incomuns, o card que cada jogador revela é o que será comprado.

- Não há um período para conjurar mágicas após desvirar todos os terrenos que você controla, mas antes da parte “você não pode conjurar mágicas” da última habilidade de Investigador Inofensivo surtir efeito. Assim que aquela habilidade for resolvida, não importa se Investigador Inofensivo fica ou não no campo de batalha; você ainda poderá conjurar mágicas até que seu próximo turno comece.
-

Kaust, Olhos da Clareira

{R/W}{G}

Criatura Lendária — Dríade Detetive

2/2

Toda vez que uma criatura que você controla e que teve a face voltada para cima neste turno causar dano de combate a um jogador, compre um card.

{T}: Volte para cima a face da criatura atacante alvo com a face para baixo que você controla.

- A criatura deve ter tido a face voltada para cima antes de causar dano de combate a um jogador para que a primeira habilidade de Kaust, Olhos da Clareira, seja desencadeada.
-

Mirko, Teórico Obcecado

{1}{U}{B}

Criatura Lendária — Vampiro Detetive

1/3

Voar, vigilância

Toda vez que você usar vigiar, coloque um marcador +1/+1 em Mirko, Teórico Obcecado.

No início de sua etapa final, você pode devolver o card de criatura alvo com poder inferior ao de Mirko do seu cemitério ao campo de batalha com um marcador de finalidade. *(Se ele for morrer, em vez disso, exile-o.)*

- Uma habilidade que é desencadeada “toda vez que você usa vigiar” será desencadeada depois que você termina de vigiar, mesmo que você tenha em seu grimório menos cards do que o número que lhe for instruído vigiar. Ela é desencadeada mesmo que você não tenha nenhum card em seu grimório.
 - Os marcadores de finalidade funcionam com qualquer permanente, e não apenas com criaturas. Se uma permanente com um marcador de finalidade iria para um cemitério vinda do campo de batalha, em vez disso, exile-a.
 - Os marcadores de finalidade não impedem que as permanentes sigam do campo de batalha para zonas que não sejam o cemitério. Por exemplo, se uma permanente com um marcador de finalidade seria colocada na mão de seu dono vinda do campo de batalha, ela o faz normalmente.
 - Marcadores de finalidade não são marcadores de palavra-chave, e um marcador de finalidade não concede nenhuma habilidade à permanente em que está. Se aquela permanente perder suas habilidades e for para um cemitério, ela ainda será, em vez disso, exilada.
 - Múltiplos marcadores de finalidade em uma única permanente são redundantes.
-

Morder a Isca (Take the Bait)

{2} {R} {W}

Mágica Instantânea

Somente conjure esta mágica durante o turno de um oponente e somente durante o combate.

Previna todo o dano de combate que você e os planeswalkers que você controla sofreriam nesse turno.

Desvire todas as criaturas atacantes e atice-as. Depois dessa fase, há uma fase de combate adicional.

- Desvirar e aticar as criaturas atacantes não as removerá do combate, mesmo se estiverem atacando você.
- Morder a Isca não dá ao oponente do turno atual uma fase principal adicional. Ele passará diretamente da etapa de final de combate de uma fase de combate para a etapa de início do combate da próxima.

Nelly Borca, Acusadora Impulsiva

{2} {R} {W}

Criatura Lendária — Humano Detetive

2/4

Vigilância

Toda vez que Nelly Borca, Acusadora Impulsiva, atacar, suspeite da criatura alvo. Depois, atice todas as criaturas suspeitas. *(Uma criatura suspeita tem ameaçar e não pode bloquear).*

Toda vez que uma ou mais criaturas que um oponente controla causarem dano de combate a um ou mais de seus oponentes, você e o controlador dessas criaturas compram um card cada um.

- Você pode escolher como alvo uma criatura que já é suspeita com a segunda habilidade de Nelly Borca, Acusadora Impulsiva.

Caso do Semblante Cambiante (Case of the Shifting Visage)

{1} {U} {U}

Encantamento — Caso

No início de sua manutenção, vigie 1.

Para solucionar — Há quinze ou mais cards em seu cemitério. *(Se o Caso não tiver sido solucionado, solucione-o no início de sua etapa final.)*

Solucionado — Toda vez que você conjurar uma mágica de criatura não lendária, copie aquela mágica. *(A cópia torna-se uma ficha.)*

- A habilidade desencadeada que Caso do Semblante Cambiante possui quando é solucionada e a cópia que cria serão resolvidas antes da mágica que fez com que a habilidade fosse desencadeada.
- A cópia é criada na pilha. Portanto, ela não é “conjurada”. Criar a cópia não fará com que habilidades que são desencadeadas quando um jogador conjura uma mágica sejam desencadeadas.
- Se a mágica copiada tiver um X cujo valor foi determinado conforme ela foi conjurada, a cópia terá o mesmo valor de X.

- Não é possível escolher pagar quaisquer custos adicionais para uma mágica copiada. Entretanto, os efeitos baseados em custos adicionais que foram pagos para a mágica original serão copiados como se aqueles mesmos custos também fossem pagos para a cópia.
- Qualquer escolha feita quando a mágica for resolvida ainda não terá sido feita quando ela for copiada. Qualquer escolha dessa natureza será feita separadamente quando a cópia for resolvida.
- Se uma mágica de permanente for copiada, a cópia será colocada no campo de batalha como ficha conforme a mágica for resolvida, em vez de colocar a cópia da mágica no campo de batalha. As regras que se aplicam a uma mágica de permanente (que se torna uma permanente) se aplicam à cópia da mágica de permanente (que se torna uma ficha).
- A ficha que uma cópia sendo resolvida de uma mágica permanente se torna não é “criada” e não interage com habilidades que levam em conta fichas sendo criadas, como em Caso da Prova Furtada.

Olho do Manto do Crepúsculo (Eye of Duskmantle)

{5} {B} {B}

Criatura — Olho

3/8

Voar, vínculo com a vida

Você pode jogar terrenos e conjurar mágicas dentre os cards em seu cemitério nos quais usou vigiar nesse turno.

Caso conjure uma mágica dessa maneira, você paga pontos de vida iguais ao valor de mana, em vez de pagar seu custo de mana.

- “Cards em seu cemitério nos quais usou vigiar nesse turno” inclui cards que você coloca em seu cemitério enquanto está usando vigiar. Isso não inclui cards que você viu enquanto estava usando vigiar, deixados no topo de seu grimório e, em seguida, colocados em seu cemitério posteriormente naquele turno por outros meios.
- Você só pode conjurar mágicas dessa maneira pagando a quantidade apropriada de pontos de vida. Você não pode pagar seus custos normais e não pode pagar quaisquer outros custos alternativos. Você ainda pode pagar custos adicionais, como custos de reforço. Se a mágica tiver custos adicionais obrigatórios, você precisa pagá-los.
- Se você conjurar uma mágica com {X} no custo de mana dessa forma, a única escolha válida para X é 0.

Pena, Árbitra Radiante

{R} {W} {W}

Criatura Lendária — Anjo

4/3

Voar, vínculo com a vida

Toda vez que você conjurar uma mágica não de criatura que tenha como alvo apenas Pena, Árbitra Radiante, você poderá escolher qualquer número de outras criaturas que aquela mágica poderia ter como alvo e pagar {2} por cada uma dessas criaturas. Se fizer isso, por cada uma dessas criaturas, copie aquela mágica. A cópia terá como alvo aquela criatura. *(Cópias de mágicas de permanentes tornam-se fichas).*

- A habilidade de Pena, Árbitra Radiante, é desencadeada toda vez que você conjura uma magia não de criatura que tem como alvo apenas Pena e nenhum outro objeto ou jogador.
- Se você conjurar uma magia não de criatura que tenha vários alvos, mas estiver escolhendo como alvo Pena, Árbitra Radiante, com todos eles, a última habilidade de Pena será desencadeada. Nesse caso, cada uma dessas cópias também terá como alvo somente uma das criaturas escolhidas.
- Você controla todas as cópias e escolhe a ordem na qual as cópias são colocadas na pilha. A magia original estará na pilha abaixo dessas cópias, e será resolvida por último.
- As cópias criadas pela última habilidade de Pena, Árbitra Radiante, são criadas na pilha, portanto, não são conjuradas. As habilidades que são desencadeadas quando um jogador conjura uma magia (como a própria habilidade de Pena) não serão desencadeadas.
- Se a magia que for copiada for modal (ou seja, se ela disser “Escolha um —” ou algo assim), as cópias terão o mesmo modo. Você não pode escolher modos diferentes.
- Se a magia copiada tiver um X cujo valor foi determinado conforme ela foi conjurada, as cópias terão o mesmo valor de X.
- Não é possível escolher pagar quaisquer custos alternativos ou adicionais para as cópias. Porém, os efeitos baseados em custos alternativos ou adicionais que tenham sido pagos pela magia original serão copiados como se esses mesmos custos tivessem sido pagos para a cópia.
- Qualquer escolha feita quando a magia for resolvida ainda não terá sido feita quando ela for copiada. Qualquer escolha dessa natureza será feita separadamente quando a cópia for resolvida.
- Se uma magia de permanente for copiada, as cópias serão colocadas no campo de batalha como ficha conforme a magia for resolvida, em vez de colocar a cópia da magia no campo de batalha. As regras que se aplicam a uma magia de permanente (que se torna uma permanente) se aplicam à cópia da magia de permanente (que se torna uma ficha).
- A ficha que uma cópia sendo resolvida de uma magia permanente se torna não é “criada” e não interage com habilidades que levam em conta fichas sendo criadas, como em Caso da Prova Furtada.

Perseguidor Implacável (Unshakable Tail)

{2} {B}

Criatura — Zumbi Detetive

3/2

Quando Perseguidor Implacável entrar no campo de batalha, e no início de sua manutenção, vigie 1.

Toda vez que um ou mais cards de criatura são colocados em seu cemitério vindos de seu grimório, investigue.

(Crie uma ficha de Pista. Ela é um artefato com “{2}, sacrifique este artefato: Compre um card”.)

{2}, sacrifique uma Pista: devolva Perseguidor Implacável de seu cemitério à sua mão.

- Se um efeito coloca vários cards de um grimório em um cemitério, todos aqueles cards se movem ao mesmo tempo. Por exemplo, quando a habilidade desencadeada de entrada no campo de batalha de Analista em Retrospecto é resolvida, você tritura três cards de uma vez só. Se um ou mais desses cards forem cards de criatura, a segunda habilidade de Perseguidor Implacável será desencadeada.

Perseguição Quente (Hot Pursuit)

{1}{R}

Encantamento

Quando Perseguição Quente entrar no campo de batalha, suspeito da criatura alvo que um oponente controla.

Enquanto Perseguição Quente permanecer no campo de batalha, aquela criatura também será ataçada.

No início de seu turno de combate, se dois ou mais jogadores perderam o jogo, ganhe o controle de todas as criaturas ataçadas e/ou suspeitas até o final do turno.

Desvire-as. Elas ganham ímpeto até o final do turno.

- Se Perseguição Quente deixar o campo de batalha antes de sua primeira habilidade desencadeada ser resolvida, a criatura alvo se tornará suspeita, mas não se tornará ataçada.
- A segunda habilidade desencadeada de Perseguição Quente faz com que você ganhe o controle de todas as criaturas que estão ataçadas, suspeitas ou ambos. Você não precisa escolher.

Problema aos Pares (Trouble in Pairs)

{2}{W}{W}

Encantamento

Se um oponente começaria um turno extra, em vez disso, aquele jogador pula esse turno.

Toda vez que um oponente ataca você com duas ou mais criaturas, compra o segundo card dele em cada turno ou conjura a segunda mágica dele em cada turno, você compra um card.

- Um “turno extra” é qualquer turno criado por uma mágica ou habilidade. Observe que isso não inclui qualquer turno adicional em torneios após o fim do tempo de uma rodada.
 - Turnos extras ainda podem ser criados enquanto Problema aos Pares está no campo de batalha. Eles não são pulados até que fossem começar, portanto, se Problema aos Pares deixar o campo de batalha antes disso acontecer, os turnos extras não serão afetados.
 - A última habilidade de Problema aos Pares pode ser desencadeada várias vezes por oponente e por turno. Por exemplo, se um oponente comprar um segundo card, conjurar uma segunda mágica e atacar você com duas ou mais criaturas em um único turno, a última habilidade de Problema aos Pares será desencadeada uma vez quando cada um desses eventos ocorrer, totalizando três vezes.
 - Se um oponente atacar você com duas ou mais criaturas mais de uma vez em um turno (provavelmente porque geraram fases de combate extras), a última habilidade de Problema aos Pares será desencadeada cada vez que isso ocorrer.
 - Problema aos Pares não precisa estar no campo de batalha para ver o primeiro card que um oponente compra em um turno ou a primeira mágica que conjura em um turno. Desde que tenha estado no campo de batalha quando ele comprou o segundo card ou conjurou a segunda mágica em um turno, sua última habilidade será desencadeada.
 - Problema aos Pares contabiliza mágicas que foram conjuradas, mesmo que não tenham sido resolvidas. Isso significa que ainda contabiliza mágicas que foram anuladas.
-

Projektor Panóptico (Panoptic Projektor)

{4}

Artefato

{T}: A próxima mágica de criatura com a face para baixo que você conjurar nesse turno custa {3} a menos para ser conjurada.

Se voltar para cima a face de uma permanente voltada para baixo desencadeia uma habilidade desencadeada de uma permanente que você controla, aquela habilidade é desencadeada mais uma vez.

- A última habilidade de Projektor Panóptico afeta as próprias habilidades de uma permanente que desencadeia quando tem sua face voltada para cima, assim como outras habilidades desencadeadas que são desencadeadas quando aquela permanente tem a face voltada para cima. Tais habilidades desencadeadas começam com “quando” ou “toda vez que”.
- Efeitos de substituição não são afetados pela última habilidade de Projektor Panóptico. Por exemplo, as habilidades que se aplicam “conforme [esta permanente] for voltada para cima”, como em Guardiã do Controle de Multidões, não são afetadas.
- A última habilidade de Projektor Panóptico não copia a habilidade desencadeada; ela só faz com que a habilidade seja desencadeada duas vezes. Quaisquer escolhas feitas conforme você coloca a habilidade na pilha, como modos e alvos, são feitas separadamente para cada ocorrência da habilidade. Quaisquer escolhas feitas na resolução, como colocar ou não marcadores em uma permanente, também são feitas individualmente.
- Se você controla duas cópias de Projektor Panóptico, uma permanente voltada para baixo que tem sua face voltada para cima faz com que habilidades sejam desencadeadas três vezes, não quatro. Um terceiro Projektor Panóptico faz com que as habilidades sejam desencadeadas quatro vezes, uma quarta faz com que tais habilidades sejam desencadeadas cinco vezes, e assim por diante.

Serenata do Sepulcro (Charnel Serenade)

{4} {B} {B}

Feitiço

Use vigiar 3, depois devolva um card de criatura de seu cemitério ao campo de batalha com um marcador de finalidade. Exile Serenata do Sepulcro com três marcadores temporais.

Suspender 3 — {2} {B} *(Em vez de conjurar este card de sua mão, você pode pagar {2} {B} para exilá-lo com três marcadores temporais. No início de sua manutenção, remova um marcador temporal. Quando o último for removido, você poderá conjurá-lo sem pagar seu custo de mana.)*

- O card de criatura que você escolher não precisa ser um card que você coloca em seu cemitério com vigiar. Você pode escolher um card de criatura que já estava em seu cemitério antes de você vigiar.
- Os marcadores de finalidade funcionam com qualquer permanente, e não apenas com criaturas. Se uma permanente com um marcador de finalidade iria para um cemitério vinda do campo de batalha, em vez disso, exile-a.
- Os marcadores de finalidade não impedem que as permanentes sigam do campo de batalha para zonas que não sejam o cemitério. Por exemplo, se uma permanente com um marcador de finalidade seria colocada na mão de seu dono vinda do campo de batalha, ela o faz normalmente.

- Marcadores de finalidade não são marcadores de palavra-chave, e um marcador de finalidade não concede nenhuma habilidade à permanente em que está. Se aquela permanente perder suas habilidades e for para um cemitério, ela ainda será, em vez disso, exilada.
 - Múltiplos marcadores de finalidade em uma única permanente são redundantes.
-

Siga os Corpos (Follow the Bodies)

{2} {U}

Feitiço

Rajada tumular (*Quando você conjurar essa mágica, copie-a por cada permanente colocada em um cemitério vinda do campo de batalha nesse turno.*)

Investigue. (*Crie uma ficha de Pista. Ela é um artefato com "{2}, sacrifique este artefato: Compre um card".*)

- Rajada tumular contabiliza todas as permanentes colocadas em cemitérios vindas do campo de batalha nesse turno. Não importa quem controlava as permanentes, quem as possuía ou se eram ou não fichas.
 - As cópias de Siga os Corpos criadas por sua habilidade rajada tumular são criadas na pilha, portanto, não são conjuradas e não desencadearão habilidades que são desencadeadas quando um jogador conjura uma mágica.
 - Uma cópia de uma mágica pode ser anulada como qualquer outra mágica, mas precisa ser anulada individualmente. Anular uma mágica com rajada tumular não afetará as cópias.
 - A própria habilidade desencadeada que cria as cópias pode ser anulada por qualquer coisa que possa anular uma habilidade desencadeada. Se a habilidade for anulada, nenhuma cópia será colocada na pilha.
-

Surpresa Surpreendente (Showstopping Surprise)

{3} {R} {R}

Mágica Instantânea

Escolha uma criatura alvo que você controla. Se ela estiver com a face para baixo, volte a face para cima. Em seguida, ela causa dano igual ao seu próprio poder a cada outra criatura.

- Se a criatura alvo for uma criatura voltada para baixo que não pode ter a face voltada para cima por qualquer motivo, ela permanecerá no campo de batalha voltada para baixo e ainda causará dano igual ao seu próprio poder (que quase certamente será 2) a cada outra criatura.
-

Tesak, Sabujo Infernal de Judith (Tesak, Judith's Hellhound

{3} {R}

Criatura Lendária — Elemental Cão

3/3

Liberar (*Você pode fazer com que esta criatura entre no campo de batalha com um marcador +1/+1. Ela não poderá bloquear enquanto tiver um marcador +1/+1.*)

Os outros Cães que você controla têm liberar.

As criaturas que você controla que possuem marcadores têm ímpeto.

Toda vez que Tesak, Sabujo Infernal de Judith, atacar, adicione {R} por cada criatura atacante.

- Você escolhe se quer ou não que a criatura com liberar entre no campo de batalha com um marcador +1/+1 conforme ela no campo de batalha. Nesse momento, é tarde demais para um jogador responder à mágica de criatura tentando anulá-la, por exemplo.
- A habilidade liberar é aplicada, independentemente de onde vem a criatura que está entrando no campo de batalha.
- Uma criatura com liberar não pode bloquear se tem qualquer marcador +1/+1, não só os colocados nela pela habilidade liberar.
- Colocar um marcador +1/+1 em uma criatura com liberar que já está bloqueando não a remove do combate. Ela continua a bloquear.
- Contabilize o número de criaturas atacantes quando a última habilidade de Tesak, Sabujo Infernal de Judith, for resolvida, incluindo a própria Tesak, Sabujo Infernal de Judith, se estiver no campo de batalha, para determinar a quantidade de mana a adicionar.

Veredito da Turba (Mob Verdict)

{2} {R} {R}

Feitiço

Conselho secreto — Secretamente, cada jogador vota em outro e, em seguida, os votos são revelados. Por cada voto recebido por um oponente, Veredito da Turba causa 2 pontos de dano àquele jogador e a cada criatura que aquele jogador controla. Para cada voto que você recebeu, compre um card.

- Para votar secretamente, cada jogador anota a própria opção sem mostrar a ninguém. Cada jogador mantém o próprio voto em segredo até que todos revelem os próprios votos simultaneamente.
- Antes dos votos secretos serem revelados, os jogadores podem anunciar como pretendem votar, mas não podem revelar o que escreveram até que todos os votos sejam revelados simultaneamente. Os jogadores podem mentir sobre as próprias intenções de voto antes que os votos sejam revelados.
- As habilidades que sejam desencadeadas “toda vez que os jogadores terminarem de votar” serão desencadeadas depois que todos os jogadores tiverem votado e todos os votos secretos tiverem sido revelados, mas não irão para a pilha até que a mágica ou habilidade atual termine de ser resolvida.
- Cada jogador deve votar em outro jogador. Eles não podem se abster.
- Os votos são dados durante a resolução de Veredito da Turba, portanto, quaisquer respostas a Veredito da Turba devem ser feitas sem saber o resultado da votação.

NOTAS SOBRE CARDS ESPECÍFICOS DE RAVNICA: CLUE EDITION (RAVNICA: CLUEDO EDITION):

Aegis of the Legion

{R}{W}

Artefato — Equipamento

A criatura equipada recebe +1/+1 e tem mentor. *(Toda vez que atacar, coloque um marcador +1/+1 na criatura atacante alvo com poder inferior.)*

Toda vez que a criatura equipada for mentora de uma criatura, coloque um marcador de escudo naquela criatura. *(Se aquela criatura teria sofrido dano ou seria destruída, em vez disso, remova um marcador de escudo dela.)*

Equipar {3}

- Mentor compara o poder da criatura com mentor com o da criatura alvo em dois momentos diferentes: uma vez conforme a habilidade desencadeada é colocada na pilha e outra quando a habilidade desencadeada é resolvida. Se você quiser aumentar o poder de uma criatura para que sua habilidade mentor possa ter uma criatura maior como alvo, a última chance será durante o início da etapa de combate.
- Se o poder da criatura alvo não for mais inferior ao da criatura atacante conforme a habilidade for resolvida, mentor não adicionará um marcador +1/+1. Por exemplo, se duas criaturas 3/3 com mentor atacarem e ambas as habilidades mentor tiverem como alvo a mesma criatura 2/2, a primeira habilidade a ser resolvida coloca um marcador +1/+1 na criatura e a segunda não faz nada.
- Se a criatura com mentor deixa o campo de batalha com a habilidade mentor na pilha, use o poder dela conforme sua última existência no campo de batalha para determinar se a criatura alvo tem poder inferior.
- A última habilidade de Aegis of the Legion é desencadeada quando uma habilidade mentor da criatura equipada é resolvida. Se ela for solta de uma criatura antes que uma habilidade mentor daquela criatura seja resolvida, a última habilidade de Aegis of the Legion não será desencadeada quando aquela habilidade for resolvida. De maneira similar, se Aegis of the Legion torna-se anexada a uma criatura que é a fonte de uma habilidade mentor na pilha, a última habilidade de Aegis of the Legion será desencadeada quando aquela habilidade mentor for resolvida.

Afterlife Insurance

{1}{W/B}

Mágica Instantânea

As criaturas que você controla ganham pós-vida 1 até o final do turno. Compre um card. *(Quando uma criatura com pós-vida 1 morrer, crie uma ficha de criatura Espírito branca e preta 1/1 com voar.)*

- Como os bloqueadores são todos escolhidos ao mesmo tempo, você não pode bloquear com uma criatura com pós-vida, esperá-la morrer e depois bloquear com as fichas de Espírito resultantes.
-

Amzu, Swarm's Hunger
{3}{B}{G}
Criatura Lendária — Inseto Xamã
3/3

Voar, ameaçar

Os outros Insetos que você controla têm ameaçar.
Toda vez que um ou mais cards deixam seu cemitério, você pode criar uma ficha de criatura Inseto preta e verde 1/1 e, em seguida, colocar um número de marcadores +1/+1 nela igual ao maior valor de mana dentre aqueles cards. Faça isso apenas uma vez por turno.

- Se diversos cards deixarem seu cemitério ao mesmo tempo, a habilidade de Amzu, Swarm's Hunger, será desencadeada apenas uma vez.

Apothecary White
{3}{W}
Criatura Lendária — Humano Clérigo
3/4

Vigilância

Toda vez que você atacar, crie uma ficha de Comida por cada jogador que está sendo atacado. *(Ela é um artefato com "{2}, {T}, sacrifique este artefato: Você ganha 3 pontos de vida".)*

{W}, {T}, Vire X Comidas desviradas que você controla: crie X fichas de criatura Humano brancas 1/1.

- Se um efeito se refere a Comida, isso significa qualquer artefato do tipo Comida, e não somente uma ficha de artefato do tipo Comida. Por exemplo, você pode virar Coxa de Krovod para pagar pela habilidade ativada de Apothecary White.

Boros Strike-Captain
{1}{R/W}{R/W}
Criatura — Minotauro Soldado
3/3

Batalhão — Toda vez que Boros Strike-Captain e pelo menos duas outras criaturas atacarem, exile o card do topo de seu grimório. Durante qualquer turno em que tenha atacado com três ou mais criaturas, você pode jogar aquele card.

- As três criaturas atacantes não precisam atacar o mesmo jogador, planeswalker ou batalha.
- Assim que uma habilidade batalhão tenha sido desencadeada, não importa quantas criaturas ainda estão atacando quando aquela habilidade for resolvida.
- De maneira similar, assim que você atacar com três ou mais criaturas em um único turno, você ainda poderá jogar o card exilado naquele turno, independentemente do que aconteça com aquelas criaturas.
- Se Boros Strike-Captain deixa o campo de batalha, o efeito que lhe permite jogar o card exilado caso tenha atacado com três ou mais criaturas continua a ser aplicado, mesmo durante turnos posteriores, desde que você ataque com três ou mais criaturas durante aqueles turnos posteriores.

- Você paga todos os custos e segue todas as regras normais de tempo de um card jogado dessa forma. Por exemplo, se o card exilado for um card de terreno, você só poderá jogá-lo durante sua fase principal enquanto a pilha estiver vazia.

Carnage Interpreter

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

Criatura — Diabo Detetive

3/3

Quando Carnage Interpreter entrar no campo de batalha, descarte sua mão e, em seguida, investigue quatro vezes. *(Para investigar, crie uma ficha de Pista. Ela é um artefato com "{2}, sacrifique este artefato: Compre um card".)*

Desde que você tenha um ou menos cards em sua mão, Carnage Interpreter recebe +2/+2 e tem ameaçar.

- Assim que Carnage Interpreter for bloqueado, fazer com que perca ameaçar removendo cards de sua mão não fará com que ele deixe de ser bloqueado.

Commander Mustard

{3} {R} {W}

Criatura Lendária — Humano Soldado

5/5

Vigilância

Os outros Soldados que você controla têm vigilância, atropelar e ímpeto.

{2} {R} {W}: Até o final do turno, os Soldados que você controla ganham "Toda vez que esta criatura ataca, ela causa 1 ponto de dano ao jogador defensor".

- Ativar a última habilidade de Commander Mustard várias vezes fará com que os Soldados que você controla ganhem várias ocorrências da habilidade desencadeada. Por exemplo, se você ativar a última habilidade de Commander Mustard duas vezes e, em seguida, atacar com Commander Mustard, ele terá duas ocorrências da habilidade desencadeada. Ambas serão desencadeadas e o jogador defensor sofrerá 2 pontos de dano.

Conclave Evangelist

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

Criatura — Elefante Clérigo

4/4

Miríade *(Toda vez que esta criatura ataca, por cada oponente além do jogador defensor, você pode criar uma ficha que seja uma cópia desta criatura que está virada e atacando aquele jogador ou um planeswalker que ele controla. Exile as fichas no final do combate.)*

Toda vez que Conclave Evangelist causar dano de combate a um jogador, crie uma ficha que é uma cópia de Conclave Evangelist.

- O termo “jogador defensor” na regra de miríade (ou qualquer outra habilidade de uma criatura atacante) se refere ao jogador que a criatura com miríade estava atacando no momento em que se tornou uma criatura atacante neste combate, o controlador do planeswalker que a criatura estava atacando no momento em que se tornou uma criatura atacante neste combate, ou o protetor da batalha que esta criatura estava atacando no momento em que se tornou uma criatura atacante neste combate.
- Se o jogador defensor for seu único oponente, nenhuma ficha será colocada no campo de batalha.
- Você escolhe se cada ficha está atacando o jogador ou um planeswalker que ele controla conforme a ficha é criada.
- Embora as fichas entrem no campo de batalha atacando, elas não são declaradas como atacantes. As habilidades que são desencadeadas toda vez que uma criatura atacar não serão desencadeadas, incluindo a habilidade miríade das fichas. Se houver quaisquer custos associados a fazer uma criatura atacar, aqueles custos não se aplicarão às fichas.
- Todas as fichas de criatura entram no campo de batalha ao mesmo tempo.
- Cada ficha copia exatamente o que estava escrito na criatura original e nada mais. Ela não copia informações como se a criatura está virada ou desvirada, se tem ou não quaisquer marcadores, se tem quaisquer Auras ou Equipamentos anexados, ou quaisquer efeitos que não sejam de cópia que tenham alterado seu poder, sua resistência, seus tipos, sua cor e assim por diante.
- Todas as habilidades de entrada no campo de batalha da criatura copiada serão desencadeadas quando a ficha entrar no campo de batalha. Quaisquer habilidades do tipo “conforme [esta permanente] entra no campo de batalha” ou “[esta permanente] entra no campo de batalha com” da criatura copiada também funcionarão.
- Se miríade criar mais de uma ficha para qualquer jogador (devido a um efeito como o criado por Temporada da Multiplicação), você pode escolher separadamente se ela está atacando o jogador ou um planeswalker que ele controla.
- Se uma ficha criada pela habilidade miríade de Conclave Evangelist causar dano de combate a um jogador, a ficha criada pela última habilidade dela não será exilada no final do combate.

Corporeal Projection

{U} {R}

Feitiço

A criatura alvo que você controla ganha miríade até o final do turno. *(Toda vez que ela ataca, por cada oponente além do jogador defensor, você pode criar uma ficha que seja uma cópia daquela criatura virada e atacando aquele jogador ou um planeswalker que ele controla. Exile as fichas no final do combate.)*

Sobrecarga {3} {U} {U} {R} {R} *(Você pode conjurar esta mágica pelo seu custo de sobrecarga. Se fizer isso, substitua “a criatura alvo” em seu texto por “cada criatura”.)*

- O termo “jogador defensor” na regra de miríade (ou qualquer outra habilidade de uma criatura atacante) se refere ao jogador que a criatura com miríade estava atacando no momento em que se tornou uma criatura atacante neste combate, o controlador do planeswalker que a criatura estava atacando no momento em que se tornou uma criatura atacante neste combate, ou o protetor da batalha que esta criatura estava atacando no momento em que se tornou uma criatura atacante neste combate.
- Se o jogador defensor for seu único oponente, nenhuma ficha será colocada no campo de batalha.

- Você escolhe se cada ficha está atacando o jogador ou um planeswalker que ele controla conforme a ficha é criada.
- Embora as fichas entrem no campo de batalha atacando, elas não são declaradas como atacantes. Habilidades desencadeadas toda vez que uma criatura ataca não serão desencadeadas, inclusive a habilidade miríade das fichas. Se houver qualquer custo para fazer uma criatura atacar, esses custos não se aplicarão às fichas.
- Todas as fichas de criatura entram no campo de batalha ao mesmo tempo.
- Cada ficha copia exatamente o que estava escrito na criatura original e nada mais. Ela não copia informações como se a criatura está virada ou desvirada, se tem ou não quaisquer marcadores, se tem quaisquer Auras ou Equipamentos anexados, ou quaisquer efeitos que não sejam de cópia que tenham alterado seu poder, sua resistência, seus tipos, sua cor e assim por diante.
- Todas as habilidades de entrada no campo de batalha da criatura copiada serão desencadeadas quando a ficha entrar no campo de batalha. Quaisquer habilidades do tipo “conforme [esta permanente] entra no campo de batalha” ou “[esta permanente] entra no campo de batalha com” da criatura copiada também funcionarão.
- Se miríade criar mais de uma ficha para qualquer jogador (devido a um efeito como o criado por Temporada da Multiplicação), você pode escolher separadamente se ela está atacando o jogador ou um planeswalker que ele controla.
- Se você não pagar o custo de sobrecarga de uma mágica, aquela mágica terá um único alvo. Se você pagar o custo de sobrecarga, a mágica não terá nenhum alvo.
- Por não ter alvos quando seu custo de sobrecarga é pago, uma mágica com sobrecarga pode afetar permanentes com resistência a magia ou proteção contra a cor adequada.
- Sobrecarga não altera o momento em que você pode conjurar a mágica.
- Conjurar uma mágica com sobrecarga não altera o custo de mana da mágica. Em vez dele, você simplesmente paga o custo de sobrecarga.
- Os efeitos que fazem com que você pague mais ou menos por uma mágica também farão com que você pague a mesma quantidade a mais ou a menos por seu custo de sobrecarga.
- Se você for instruído a conjurar uma mágica com sobrecarga “sem pagar seu custo de mana”, você não pode, em vez disso, escolher pagar o custo de sobrecarga.
- Para determinar o custo total de uma mágica, comece com o custo de mana ou o custo alternativo que vai pagar (como um custo de sobrecarga), adicione qualquer custo adicional e depois aplique as reduções de custo. O valor de mana da mágica só é determinado pelo custo de mana, independentemente do custo total da conjuração.

Covetous Elegy

{4}{W}{B}

Feitiço

Cada jogador escolhe até duas criaturas que controla e, em seguida, sacrifica o resto. Em seguida, você cria uma ficha de Tesouro virada por cada criatura que seus oponentes controlam.

- Começando com o jogador do turno atual, cada jogador na ordem de turnos escolhe duas criaturas que ele controla e, em seguida, todas as criaturas não escolhidas por nenhum jogador são sacrificadas ao mesmo tempo. Os jogadores sabem das escolhas feitas pelos jogadores anteriores.

- Os jogadores podem escolher menos que duas criaturas, mesmo que controlem duas ou mais criaturas.
-

Dimir Strandcatcher

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

Criatura — Fada Ladino

3/3

Voar

Toda vez que você atacar, vigie X, sendo X o número de oponentes sendo atacados.

No início de cada etapa final, se três ou mais cards foram colocados em seu cemitério vindos de qualquer lugar que não seja o campo de batalha nesse turno, compre um card.

- O valor de X é determinado apenas uma vez, conforme a segunda habilidade de Dimir Strandcatcher é resolvida. Se um jogador deixar o jogo depois que a habilidade for desencadeada, mas antes dela ser resolvida, ele não será contabilizado quando a habilidade for resolvida.
-

Emissary Green

{4} {G}

Criatura Lendária — Humano Conselheiro

3/3

Toda vez que Emissary Green ataca, começando por você, cada jogador vota por lucro ou segurança. Você cria um número de fichas de Tesouro igual a duas vezes o número de votos por lucro. Coloque um número de marcadores +1/+1 em cada criatura que você controla igual ao número de votos por segurança.

- As habilidades que sejam desencadeadas “toda vez que os jogadores terminarem de votar” serão desencadeadas depois que todos os jogadores tiverem votado e todos os votos secretos tiverem sido revelados, mas não irão para a pilha até que a mágica ou habilidade atual termine de ser resolvida.
 - No caso de votações abertas, os votos são declarados na ordem dos turnos, e cada jogador saberá os votos dos jogadores que votaram anteriormente.
 - Cada jogador precisa votar numa das opções disponíveis. Eles não podem se abster.
 - Nenhum jogador vota até que a mágica ou habilidade seja resolvida. Quaisquer respostas àquela mágica ou habilidade precisam ser dadas sem saber o resultado do voto.
-

Frenzied Gorespawn

{3} {B} {R}

Criatura — Horror

4/4

Quando Frenzied Gorespawn entrar no campo de batalha, por cada oponente, atice a criatura alvo que aquele jogador controla. *(Até seu próximo turno, aquelas criaturas atacam a cada combate se estiverem aptas e atacam um jogador que não seja você se estiverem aptas.)*

Toda vez que uma ou mais criaturas atacarem um de seus oponentes, aquelas criaturas ganham ameaçar até o final do turno.

- As criaturas que seus oponentes controlam que estejam atacando um ou mais de seus oponentes farão com que a habilidade de Frenzied Gorespawn seja desencadeada.
 - Apenas as criaturas atacando seus oponentes ganham ameaçar até o final do turno. As criaturas atacando planeswalkers ou batalhas não ganham ameaçar, independentemente de quem controle ou proteja essas permanentes.
-

Furious Spinesplitter

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

Criatura — Ogro Guerreiro

3/3

Atropelar

No início de sua etapa final, coloque um marcador +1/+1 em Furious Spinesplitter por cada oponente que sofreu dano nesse turno.

- Furious Spinesplitter não precisa ter estado no campo de batalha quando o dano foi causado.
-

Headliner Scarlett

{3} {R}

Criatura Lendária — Humano Bruxo

3/3

Ímpeto

Quando Headliner Scarlett entra no campo de batalha, as criaturas que o jogador alvo controla não podem bloquear neste turno.

No início de sua manutenção, exile o card do topo de seu grimório com a face para baixo. Você pode olhar e jogar aquele card neste turno.

- Depois que o turno termina, você não pode olhar nem jogar o card exilado com Headliner Scarlett naquele turno. Ele permanece com a face voltada para baixo em exílio e ninguém pode olhá-lo.
- Se Headliner Scarlett deixa o campo de batalha, o efeito que lhe permite olhar e jogar o card exilado continua a se aplicar pelo resto do turno.

- Você paga todos os custos e segue todas as regras normais de tempo de um card jogado dessa forma. Por exemplo, se o card exilado for um card de terreno, você só poderá jogá-lo durante sua fase principal enquanto a pilha estiver vazia.
-

Herald of Ilharg

{2} {R} {G}

Criatura — Javali Besta

3/3

Atropelar

Toda vez que você conjurar uma mágica de criatura, coloque dois marcadores +1/+1 em Herald of Ilharg. Se aquela mágica tiver valor de mana igual ou superior a 5, Herald of Ilharg causa dano igual ao número de marcadores nele a cada oponente.

- A última habilidade de Herald of Ilharg é resolvida antes da mágica que a desencadeou. Ela é resolvida mesmo que aquela mágica seja anulada.
 - Se Herald of Ilharg deixa o campo de batalha antes de sua última habilidade ser resolvida, use o número de marcadores que estavam em Herald of Ilharg conforme sua última existência no campo de batalha para determinar o dano a causar.
-

Lavinia, Foil to Conspiracy

{1} {W/U} {W/U}

Criatura Lendária — Humano Detetive

2/3

Vigilância

Toda vez que você conjurar sua segunda mágica a cada turno, investigue. (*Crie uma ficha de Pista. Ela é um artefato com "{2}, sacrifique este artefato: Compre um card".*)

{T}: Adicione {C} {C}. Ative apenas durante o turno de um oponente.

- As mágicas que foram conjuradas antes de Lavinia, Foil to Conspiracy, são contabilizadas. Se Lavinia foi a primeira mágica que você conjurou neste turno, a próxima mágica que você conjurar neste turno é sua segunda mágica.
-

Lonis, Genetics Expert

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

Criatura Lendária — Cobra Elfo Detetive

1/2

Evoluir (*Toda vez que uma criatura entrar no campo de batalha sob seu controle, se ela tiver poder ou resistência maior que o desta criatura, coloque um marcador +1/+1 nesta criatura.*)

Toda vez que um ou mais marcadores +1/+1 forem colocados em Lonis, investigue aquela quantidade de vezes.

Toda vez que você sacrificar uma Pista, coloque um marcador +1/+1 em outra criatura alvo que você controla.

- Quando comparar as características das duas criaturas para evoluir, compare sempre poder com poder e resistência com resistência.
 - Toda vez que uma criatura entrar no campo de batalha sob seu controle, compare seu poder e sua resistência com os da criatura com evoluir. Se nenhuma das características da nova criatura for maior, evoluir não será desencadeada.
 - Se evoluir for desencadeada, a comparação de características acontecerá novamente quando a habilidade tentar ser resolvida. Se nenhuma característica da criatura for maior, a habilidade não fará nada. Se a criatura que entrou no campo de batalha deixar o campo de batalha antes de evoluir tentar ser resolvida, use seus últimos valores de poder e resistência conhecidos para comparar as características.
 - Se uma criatura entrar no campo de batalha com marcadores +1/+1, considere-os ao determinar se evoluir será desencadeada. Por exemplo, uma criatura 1/1 que entre no campo de batalha com dois marcadores +1/+1 fará com que a habilidade evoluir de uma criatura 2/2 seja desencadeada.
 - Se múltiplas criaturas entrarem no campo de batalha ao mesmo tempo, evoluir poderá ser desencadeada diversas vezes, embora a comparação de características ocorra a cada vez que uma dessas habilidades tentar ser resolvida. Por exemplo, se você controlar uma criatura 2/2 com evoluir e duas criaturas 3/3 entrarem no campo de batalha, evoluir será desencadeada duas vezes. A primeira habilidade será resolvida e colocará um marcador +1/+1 na criatura com evoluir. Quando a segunda habilidade tentar ser resolvida, nem o poder nem a resistência da nova criatura serão maiores que os da criatura com evoluir, de modo que a habilidade não fará nada.
 - Quando se compararem as características conforme a habilidade evoluir for resolvida, é possível que a característica maior tenha mudado de poder para resistência e vice-versa. Se isso acontecer, a habilidade ainda será resolvida e você ainda colocará um marcador +1/+1 na criatura com evoluir. Por exemplo, se você controla uma criatura 2/2 com evoluir e uma criatura 1/3 entrar no campo de batalha sob seu controle e sua resistência for maior, evoluir será desencadeada. Em resposta, a criatura 1/3 receberá +2/-2. Quando a habilidade evoluir tentar ser resolvida, seu poder será maior. Você colocará um marcador +1/+1 na criatura com evoluir.
-

Memory Vampire

{4} {U} {B}

Criatura — Vampiro Detetive

4/4

Voar

Toda vez que Memory Vampire causar dano de combate a um jogador, qualquer número de jogadores alvo tritura aquela quantidade de cards cada um. Em seguida, você pode obter indícios 9. Quando fizer isso, você pode conjurar um card não de terreno alvo do cemitério do jogador defensor sem pagar seu custo de mana.

- Caso não queira, você não precisa escolher quaisquer jogadores alvo para a última habilidade de Memory Vampire. Nesse caso, a habilidade ainda será resolvida e você terá a oportunidade de obter indícios 9.
 - Você não escolhe o card não de terreno alvo no momento em que a última habilidade de Memory Vampire é desencadeada. Em vez disso, uma segunda habilidade “reflexiva” é desencadeada quando você obtém indícios 9 dessa maneira. Você escolhe um alvo para aquela habilidade conforme ela vai para a pilha. Cada jogador pode responder àquela habilidade desencadeada normalmente.
-

Ordruun Mentor

{2} {R/W}

Criatura — Minotauro Soldado

3/2

Mentor (*Toda vez que esta criatura atacar, coloque um marcador +1/+1 na criatura atacante alvo com poder inferior.*)

Toda vez que você atacar um jogador, a criatura alvo que está atacando aquele jogador ganha iniciativa até o final do turno.

- Mentor compara o poder da criatura com mentor com o da criatura alvo em dois momentos diferentes: uma vez conforme a habilidade desencadeada é colocada na pilha e outra quando a habilidade desencadeada é resolvida. Se você quiser aumentar o poder de uma criatura para que sua habilidade mentor possa ter uma criatura maior como alvo, a última chance será durante o início da etapa de combate.
 - Se o poder da criatura alvo não for mais inferior ao da criatura atacante conforme a habilidade for resolvida, mentor não adicionará um marcador +1/+1. Por exemplo, se duas criaturas 3/3 com mentor atacarem e ambas as habilidades mentor tiverem como alvo a mesma criatura 2/2, a primeira habilidade a ser resolvida coloca um marcador +1/+1 na criatura e a segunda não faz nada.
 - Se a criatura com mentor deixa o campo de batalha com a habilidade mentor na pilha, use o poder dela conforme sua última existência no campo de batalha para determinar se a criatura alvo tem poder inferior.
-

Portal Manipulator
{2}{W/U}{W/U}
Criatura — Humano Mago
3/2

Lampejo

Quando Portal Manipulator entrar no campo de batalha durante a etapa de declaração de atacantes, escolha um jogador alvo e qualquer número de criaturas atacantes que seus oponentes controlam. Aquelas criaturas agora atacarão aquele jogador.

- Você pode conjurar Portal Manipulator fora de uma etapa de declaração de atacantes. Se Portal Manipulator entrar no campo de batalha fora de uma etapa de declaração de atacantes, sua primeira habilidade não será desencadeada.
- A habilidade desencadeada de Portal Manipulator ignora todos os requisitos, restrições e custos associados a atacar.
- A habilidade desencadeada de Portal Manipulator não faz com que habilidades “Toda vez que esta criatura atacar” sejam desencadeadas.
- Depois que a habilidade desencadeada de Portal Manipulator for resolvida, as criaturas alvo atacantes ainda serão contabilizadas por ter atacado o jogador, planeswalker ou batalha que inicialmente foram definidas para atacar, mas agora estarão atacando o jogador alvo.
- Se uma habilidade tiver como alvo algo controlado pelo “jogador defensor” de uma criatura atacante e o jogador defensor para aquela criatura se alterar antes que aquela habilidade seja resolvida, a habilidade não será resolvida porque seu alvo terá deixado de ser válido.

Resonance Technician
{3}{U/R}{U/R}
Criatura — Bizarro Detetive
4/4

Voar

Quando Resonance Technician entra no campo de batalha, você pode descartar um card. Se fizer isso, investigue duas vezes.

{T}, Vire X artefatos desvirados que você controla: copie a mágica instantânea ou o feitiço alvo que você controla com valor de mana X. Você pode escolher novos alvos para a cópia.

- A cópia é criada na pilha. Portanto, ela não é “conjurada”. Criar a cópia não fará com que habilidades que são desencadeadas quando um jogador conjura uma mágica sejam desencadeadas.
- Se a mágica copiada tiver um X cujo valor foi determinado conforme ela foi conjurada, a cópia terá o mesmo valor de X.
- Se a mágica que for copiada for modal (ou seja, se ela disser “Escolha um —” ou algo assim), a cópia terá o mesmo modo. Não se pode escolher um modo diferente.
- Se uma mágica ou habilidade tem dano dividido, a divisão não pode ser alterada, embora os alvos que sofrem o dano ainda possam dividir. O mesmo vale para mágicas e habilidades que distribuem marcadores.

- Não é possível escolher pagar quaisquer custos adicionais para uma mágica copiada. Entretanto, os efeitos baseados em custos adicionais que foram pagos para a mágica original serão copiados como se aqueles mesmos custos também fossem pagos para a cópia.
- Qualquer escolha feita quando a mágica for resolvida ainda não terá sido feita quando ela for copiada. Qualquer escolha dessa natureza será feita separadamente quando a cópia for resolvida.
- A cópia terá os mesmos alvos que a mágica que está copiando, a menos que você escolha novos alvos. Você pode alterar qualquer número de alvos, incluindo todos ou nenhum deles. Se, para um dos alvos, você não puder escolher um novo alvo válido, ele permanecerá inalterado (mesmo que o alvo atual não seja válido).

Scuttling Sentinel

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

Criatura — Caranguejo Elfo

3/2

Lampejo

Vigilância

Quando Scuttling Sentinel entrar no campo de batalha, coloque um marcador +1/+1 em outra criatura alvo que você controla. Até o final do turno, aquela criatura torna-se um Caranguejo azul além de seus outros tipos e ganha resistência a magia. *(Ela não pode ser alvo de mágicas nem de habilidades que seus oponentes controlam.)*

- A criatura alvo retém quaisquer tipos, subtipos ou supertipos que tenha.
- A criatura alvo não reterá suas cores anteriores; ela será apenas azul até o final do turno.
- A criatura alvo se tornará um Caranguejo azul além de seus outros tipos e ganhará resistência a magia, mesmo que marcadores não possam ser colocados nela por algum motivo.

Senator Peacock

{3} {U} {U}

Criatura Lendária — Humano Conselheiro

3/4

Os artefatos que você controla são Pistas, além de seus outros tipos, e têm “{2}, sacrifique este artefato: compre um card”.

Toda vez que você sacrifica uma Pista, a criatura alvo não pode ser bloqueada neste turno.

- Os artefatos retém quaisquer tipos, subtipos, supertipos e habilidades que têm.
- Se, de alguma forma, Senator Peacock tornar-se um artefato, ele também será uma Pista.

Stampede Surfer
{3} {R/G} {R/G}
Criatura — Humano Guerreiro

4/4

Ímpeto

Toda vez que Stampede Surfer atacar, por cada oponente, você cria uma ficha de criatura Javali verde 2/2 que está virada e atacando aquele oponente.

- Embora as fichas entrem no campo de batalha atacando, elas não são declaradas como atacantes. As habilidades que são desencadeadas toda vez que uma criatura ataca não serão desencadeadas. Se houver quaisquer custos associados a fazer uma criatura atacar, aqueles custos não se aplicarão às fichas.
 - Todas as fichas de criatura entram no campo de batalha ao mesmo tempo.
-

Sumala Rumlbers
{2} {G/W} {G/W}
Criatura — Vorme

*/4

O poder de Sumala Rumlbers é igual ao número de criaturas que você controla.

Miriade (Toda vez que esta criatura ataca, por cada oponente além do jogador defensor, você pode criar uma ficha que seja uma cópia desta criatura que está virada e atacando aquele jogador ou um planeswalker que ele controla. Exile as fichas no final do combate.)

- A habilidade que define o poder de Sumala Rumlbers funciona em todas as zonas, não só no campo de batalha.
- O termo “jogador defensor” na regra de miríade (ou qualquer outra habilidade de uma criatura atacante) se refere ao jogador que a criatura com miríade estava atacando no momento em que se tornou uma criatura atacante neste combate, o controlador do planeswalker que a criatura estava atacando no momento em que em que se tornou uma criatura atacante neste combate, ou o protetor da batalha que esta criatura estava atacando no momento em que se tornou uma criatura atacante neste combate.
- Se o jogador defensor for seu único oponente, nenhuma ficha será colocada no campo de batalha.
- Você escolhe se cada ficha está atacando o jogador ou um planeswalker que ele controla conforme a ficha é criada.
- Embora as fichas entrem no campo de batalha atacando, elas não são declaradas como atacantes. Habilidades desencadeadas toda vez que uma criatura ataca não serão desencadeadas, inclusive a habilidade miríade das fichas. Se houver qualquer custo para fazer uma criatura atacar, esses custos não se aplicarão às fichas.
- Todas as fichas de criatura entram no campo de batalha ao mesmo tempo.
- Cada ficha copia exatamente o que estava escrito na criatura original e nada mais. Ela não copia informações como se a criatura está virada ou desvirada, se tem ou não quaisquer marcadores, se tem quaisquer Auras ou Equipamentos anexados, ou quaisquer efeitos que não sejam de cópia que tenham alterado seu poder, sua resistência, seus tipos, sua cor e assim por diante.
- Todas as habilidades de entrada no campo de batalha da criatura copiada serão desencadeadas quando a ficha entrar no campo de batalha. Quaisquer habilidades do tipo “conforme [esta permanente] entra no

campo de batalha” ou “[esta permanente] entra no campo de batalha com” da criatura copiada também funcionarão.

- Se miríade criar mais de uma ficha para qualquer jogador (devido a um efeito como o criado por Temporada da Multiplicação), você pode escolher separadamente se ela está atacando o jogador ou um planeswalker que ele controla.

Suppressor Skyguard

{2} {W} {U}

Criatura — Humano Cavaleiro

2/4

Voar

Toda vez que um jogador atacar você, se aquele jogador tiver outro oponente que não estiver sendo atacado, previna todo o dano de combate que seria causado a você neste combate.

- A habilidade de Suppressor Skyguard será desencadeada se qualquer um dos oponentes dos jogadores atacantes, que não seja você, não estiverem sendo atacados. Não importa se aquele jogador também está atacando quaisquer planeswalkers que aqueles oponentes controlam ou batalhas que protegem.
- Se a oração condicional “se” da última habilidade de Suppressor Skyguard deixar de ser cumprida quando a habilidade tentar ser resolvida, ela não será resolvida e nenhum dos seus efeitos ocorrerá. Por exemplo, se o jogador atacante que você atacou com uma criatura com miríade e as fichas criadas por aquela habilidade ainda estiverem no campo de batalha atacando todos os outros oponentes daquele jogador quando a última habilidade de Suppressor Skyguard tentar ser resolvida, a condição não será mais verdadeira, a habilidade não será resolvida e o dano não será prevenido. De maneira similar, se todos os outros oponentes do jogador atacante deixarem o jogo antes da última habilidade de Suppressor Skyguard ser resolvida, a condição não será mais verdadeira quando a habilidade tentar ser resolvida, a habilidade não será resolvida e o dano não será prevenido.

Syndicate Heavy

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

Criatura — Gigante Ladino

4/4

Extorquir *(Toda vez que você conjura uma mágica, você pode pagar {W/B}. Se fizer isso, cada oponente perderá 1 ponto de vida e você ganhará uma quantidade equivalente de pontos de vida.)*

No início de cada etapa final, se você ganhou 4 ou mais pontos de vida neste turno, investigue. *(Crie uma ficha de Pista. Ela é um artefato com “{2}, sacrifique este artefato: Compre um card”.)*

- Você pode pagar {W/B} no máximo uma vez por cada habilidade extorquir desencadeada. Você decide se quer pagar quando a habilidade é resolvida.
- A quantidade de pontos de vida que você ganha com extorquir é baseada no total de pontos de vida perdidos, e não necessariamente no número de oponentes que você tem. Por exemplo, se o total de pontos de vida de seu oponente não puder mudar (porque aquele jogador controla Emperion de Platina, por exemplo), você não ganhará nenhum ponto de vida.
- A habilidade extorquir não tem nenhum jogador como alvo.

- Você investiga apenas uma vez, independentemente de quantos pontos de vida ganhou além de 4.
- A última habilidade de Syndicate Heavy olha quantos pontos de vida você ganhou no turno, mesmo que não estivesse no campo de batalha quando você ganhou os pontos de vida. Não importa se você também perdeu pontos de vida, mesmo que tenha perdido mais do que ganhou.
- Se você não ganhou 4 ou mais pontos de vida no momento em que a etapa final começar, a última habilidade de Syndicate Heavy não será desencadeada.

Undercover Butler

{2} {U/B}

Criatura — Humano Ladino

2/3

Toda vez que Undercover Butler ataca o jogador com mais pontos de vida ou empatado em pontos de vida, ele não pode ser bloqueado neste turno.

- A habilidade de Undercover Butler não é desencadeada se ele ataca um planeswalker ou uma batalha, não importa qual seja o total de pontos de vida do controlador do planeswalker ou protetor da batalha.
- Depois que a habilidade de Undercover Butler é desencadeada, não importa o que acontece ao total de pontos de vida dos jogadores antes da habilidade ser resolvida. Undercover Butler não poderá ser bloqueado neste turno, mesmo que o jogador defensor não tenha a maior quantidade de pontos de vida e não esteja empatado em pontos de vida conforme a habilidade é resolvida.

Unruly Krasis

{1} {G} {U}

Criatura — Tubarão Polvo Lagarto

4/4

Atropelar

Toda vez que Unruly Krasis ataca, você pode fazer com que o poder e a resistência básicos de outra criatura alvo que você controla se tornem X/X até o final do turno, sendo X o poder de Unruly Krasis.

{3} {G} {U}: Adaptar 3. *(Se esta criatura não tiver marcadores +1/+1, coloque três marcadores +1/+1 nela.)*

- O valor de X é determinado apenas uma vez, conforme a segunda habilidade de Unruly Krasis é resolvida. Outras alterações ao poder de Unruly Krasis naquele turno não alterarão o poder e a resistência básicos da criatura alvo.
- A segunda habilidade de Unruly Krasis sobrescreverá quaisquer efeitos anteriores que definem o poder e a resistência da criatura a números específicos. Efeitos que modificam seu poder e sua resistência de outra forma ainda se aplicarão, independentemente de quando tiverem passado a ter efeito. O mesmo vale para marcadores +1/+1.
- Você sempre pode ativar uma habilidade que fará com que uma criatura se adapte. Conforme aquela habilidade é resolvida, se a criatura tem um marcador +1/+1 por qualquer motivo, você simplesmente não coloca nenhum marcador +1/+1 nela.
- Se de alguma forma uma criatura perder todos os marcadores +1/+1, ela poderá se adaptar de novo e receber mais marcadores +1/+1.

Magic: The Gathering, Magic, Innistrad, Nova Capenna, Kamigawa, Dominária, A Guerra dos Irmãos, Phyrexia, Eldraine e Ixalan são propriedade da Wizards of the Coast LLC nos EUA e em outros países. ©2024 Wizards.