

Notas de Lançamento de *Innistrad: Voto Carmesim*

Compiladas por Jess Dunks

Última modificação em 23 de setembro de 2021

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

Os cards de *Innistrad: Voto Carmesim* com o código de coleção VOW são permitidos nos formatos Padrão, Moderno e Pioneiro, assim como em Commander e em outros formatos. A partir deste lançamento, as seguintes coleções serão válidas no formato Padrão: *Renascer de Zendikar*, *Kaldheim*, *Strixhaven: Escola de Magos*, *Adventures in the Forgotten Realms*, *Innistrad: Caçada à Meia-noite* e *Innistrad: Voto Carmesim*.

Os cards de Drácula de *Innistrad: Voto Carmesim* com o código de coleção VOW e numerados de 329 a 345 e 403 trazem um nome diferente na barra de título, com o nome normal em uma barra de título secundária logo abaixo. Para fins de jogo, esses cards têm apenas o nome de card especificado na barra de título secundária.

Os cards de Commander de *Innistrad: Voto Carmesim* com o código de coleção VOC e numerados de 1 a 38 (e suas versões alternativas numeradas de 39 a 76) são permitidos nos formatos Commander, Vintage e Legado. Os cards com o código de coleção VOC e número a partir de 77 são válidos em qualquer formato em que um card com o mesmo nome seja válido.

Acesse [Magic.Wizards.com/Formats](https://magic.wizards.com/formats) para obter a lista completa de formatos e coleções permitidas e listas de banimentos.

Acesse [Magic.Wizards.com/Commander](https://magic.wizards.com/commander) para obter mais informações sobre a variante Commander.

Acesse [Locator.Wizards.com](https://locator.wizards.com) para encontrar o evento ou a loja mais perto de você.

Nova habilidade de palavra-chave: Remover

Remover é uma nova habilidade de palavra-chave encontrada em alguns cards de magia instantânea e feitiço. Você pode pagar um custo de remover para remover alguma das palavras de uma magia, tornando-a mais poderosa.

Recuperação do Alquimista

{U}

Mágica Instantânea

Remover {1} {U} (*Você pode conjurar esta magia pagando seu custo de remover. Se fizer isso, remova as palavras entre colchetes.*)

Devolva a permanente não de terreno alvo [que você controla] para a mão de seu dono.

Observações gerais sobre remover:

- Se você conjurar uma magia pelo custo de remover, aquela magia não terá o texto entre colchetes enquanto estiver na pilha.
- Um custo de remover é um custo alternativo que é pago no lugar do custo de mana da magia. Conjurar uma magia por seu custo de remover não altera o valor de mana da magia.
- Você não pode conjurar uma magia pelo custo de remover e, simultaneamente, por outro custo alternativo. Por exemplo, se um efeito conceder a uma Recuperação do Alquimista em seu cemitério um custo de recapitular de {U}, você não poderá conjurá-la de seu cemitério pelo custo de remover.
- Se um efeito permitir que você “conjure uma magia sem pagar seu custo de mana”, você não poderá conjurar aquela magia por seu custo de remover.

Nova habilidade de palavra-chave: Treinamento

Em Innistrad, as pessoas estão sempre se preparando para enfrentar os horrores do mundo. Para muitos, isso significa treinar para melhorar no combate. Treinamento é uma nova habilidade de palavra-chave que fortalece as criaturas quando elas atacam ao lado de criaturas com poder superior ao delas.

Atiradora de Elite Aprendiz

{2} {G}

Criatura — Humano Arqueiro

1/4

Alcance

Treinamento (*Toda vez que esta criatura atacar com outra criatura de poder superior, coloque um marcador +1/+1 nesta criatura.*)

Observações gerais sobre treinamento:

- A habilidade de treinamento de uma criatura só é desencadeada quando ela e a criatura com poder superior são declaradas como atacantes. Aumentar o poder de uma criatura depois da declaração de atacantes não fará com que uma habilidade treinamento seja desencadeada.
- Uma vez que uma habilidade treinamento de uma criatura tenha sido desencadeada, destruir a outra criatura atacante ou reduzir o poder dela não impedirá que a criatura com treinamento receba um marcador +1/+1.

Tema da coleção: fichas de Sangue

Que casamento vampírico estaria completo sem sangue? Diversos cards nessa coleção criam ou usam fichas de artefato Sangue.

Convidada Glutona

{2} {B}

Criatura — Vampiro

1/4

Quando Convidada Glutona entrar no campo de batalha, crie uma ficha de Sangue. *(Ela é um artefato com “{oI}, {oT}, descarte um card, sacrifique este artefato: Compre um card”.)*

Toda vez que você sacrifica uma ficha de Sangue, você ganha 1 ponto de vida.

Observações gerais sobre as fichas de Sangue:

- Se um efeito se refere a uma ficha de Sangue, isso quer dizer qualquer ficha de artefato com o subtipo Sangue, mesmo que ela tenha ganho outros subtipos.
- Você não pode sacrificar uma ficha de Sangue para pagar múltiplos custos.
- Algumas habilidades desencadeadas são desencadeadas “toda vez que você sacrifica(r) uma ficha de Sangue”. Essas habilidades são desencadeadas independentemente do motivo pelo qual você tenha sacrificado aquela ficha de Sangue.
- Algumas mágicas que instruem você a criar uma ficha de Sangue têm alvos. Você não pode conjurar essas mágicas sem escolher todos os alvos necessários, e se todos aqueles alvos deixam de ser válidos, a mágica não é resolvida e você não cria nenhuma ficha de Sangue. Se alguns, mas não todos, os alvos deixarem de ser válidos, você fará o máximo possível, inclusive criar fichas de Sangue.

Mecânica preexistente: Perturbar

Perturbar voltou, mas dessa vez com um tempero especial. Anteriormente, todos os cards de *Innistrad: Caçada à Meia-noite* com perturbar eram criaturas Espírito no reverso. Nesta coleção, os reversos dos cards com perturbar são Auras que retornam para encantar uma permanente e conceder alguma habilidade a essa.

Geist da Distração

{2}{W}

Criatura — Espírito

2/1

Toda vez que Geist da Distração atacar, vire a criatura alvo que o jogador defensor controla.

Perturbar {4}{W} (*Você pode conjurar este card transformado do seu cemitério por seu custo de perturbar.*)

////

Distração Brilhante

Encantamento — Aura

Encantar criatura

A criatura encantada tem “Toda vez que esta criatura atacar, vire a criatura alvo que o jogador defensor controla”.

Se Distração Brilhante seria colocada em um cemitério vinda de qualquer lugar, em vez disso, exile-a.

- Perturbar só aparece nas faces frontais de alguns cards dupla face.
- “Perturbar [custo]” significa “Você pode conjurar este card transformado de seu cemitério pagando [custo] em vez de pagar seu custo de mana”.
- Quando você conjura uma mágica usando a habilidade perturbar de um card, o card é colocado na pilha com o reverso voltado para cima. A mágica resultante tem todas as características daquela face.
- 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 perturbar), adicione qualquer custo adicional e depois aplique as reduções de custo. O valor de mana de uma mágica conjurada usando perturbar é determinado pelo custo de mana da face frontal do card, independentemente do custo total da mágica. (Essa é uma regra especial que só se aplica a cards dupla face transformáveis, inclusive os com perturbar.)
- Uma mágica conjurada dessa forma entra no campo de batalha com o reverso voltado para cima.
- Se você copiar uma mágica de permanente conjurada dessa forma (com um card como Motor Litoforme, por exemplo), a cópia se torna uma ficha que é uma cópia do reverso do card, mesmo que a própria cópia não seja um card dupla face. O valor de mana da cópia será 0.
- O reverso de cada card com perturbar tem uma habilidade que instrui seu controlador a exilá-lo se ele seria colocado em um cemitério vindo de qualquer lugar. Isso inclui ir para o cemitério diretamente da pilha, de modo que, se a mágica for anulada depois que você a conjurar usando a habilidade perturbar dela (ou no caso de uma Aura, se o alvo dela não for mais válido), ela será colocada no exílio.

Mecânica preexistente: cards dupla face transformáveis

Um bis de Innistrad não poderia deixar de ter ainda mais monstros e criaturas das trevas transformáveis, e por isso os cards dupla face transformáveis estão de volta nesta coleção. Não há nenhuma mudança nas regras dos cards dupla face transformáveis nesta coleção.

Um card dupla face tem duas faces: uma face frontal e um reverso. Ele não tem o reverso de um card de *Magic*. Um card dupla face transformável tem um símbolo de sol no canto superior esquerdo da face frontal e um símbolo de lua no canto superior esquerdo do reverso. Esses símbolos não tem nenhum efeito no jogo além de distinguir uma face da outra.

Diferentemente dos cards dupla face modais de algumas coleções recentes, os reversos dos cards dupla face transformáveis não têm custo de mana nem podem ser conjurados (embora a habilidade perturbar desta coleção gere uma exceção). Entretanto, eles podem ser transformados. Transformar um card é voltar sua face frontal para cima ou voltar seu reverso para cima.

Os cards dupla face não foram alterados desde sua última aparição em *Innistrad: Caçada à Meia-noite*. Mais informações:

- Cada face de um card dupla face transformável tem seu próprio conjunto de características: nome, tipos, subtipos, habilidades e assim por diante. Enquanto um card de permanente dupla face transformável estiver no campo de batalha, considere apenas as características do lado que estiver voltado para cima. O outro conjunto de características é ignorado.
- Os cards dupla face transformáveis são conjurados com a face voltada para cima, a menos que estejam sendo conjurados com a habilidade perturbar. Considere apenas as características da face que está voltada para cima: as características da outra face são ignoradas.
- Enquanto um card dupla face transformável não estiver no campo de batalha nem na pilha, considere somente as características de sua face frontal.
- O valor de mana de um card dupla face é o valor de mana de sua face frontal, independentemente de qual face esteja voltada para cima.
- O reverso de um card dupla face transformável geralmente tem um indicador de cor que define suas cores de mana.
- O reverso de um card dupla face transformável não pode ser conjurado a menos que um efeito permita que você o conjure “transformado”. (Consulte a seção “Mecânica preexistente: Perturbar” deste documento.)
- Via de regra, um card dupla face transformável entra no campo de batalha com sua face voltada para cima, a menos que uma mágica ou habilidade diga que você o coloca no campo de batalha transformado ou que o conjura transformado. Nesse caso, ele entra no campo de batalha com seu reverso voltado para cima.
- Para transformar uma permanente, volte a outra face para cima. Só é possível transformar permanentes representadas por cards dupla face transformáveis.
- Se algo instruir você a transformar uma permanente que não esteja representada por um card dupla face transformável, por ser uma ficha ou um card simples que se tornou uma cópia de uma permanente dupla face por exemplo, aquela instrução será ignorada.
- A transformação de uma permanente não afeta nenhuma Aura ou Equipamento que esteja anexado a ela. Do mesmo modo, os eventuais marcadores na permanente permanecem nela depois que ela é transformada. Qualquer efeito contínuo de uma mágica ou habilidade resolvida continua a afetá-la. Quaisquer mágicas ou habilidades na pilha que tenham como alvo uma permanente continuarão a tê-la como alvo depois que aquela permanente se transformar.
- O dano marcado em uma permanente dupla face permanece marcado naquela permanente depois que ela é transformada.

Mecânica preexistente: Diurno/Noturno

Não seria Innistrad se não tivéssemos Lobisomens e magia lunar. Conquanto os Vampiros sejam as estrelas desta coleção, ainda há muitos cards que verificam se é dia ou noite.

Não houve alterações em diurno/noturno desde o lançamento de *Innistrad: Caçada à Meia-noite*. No entanto, segue uma revisão completa.

Zeladora de Avabruck

{4}{G}{G}

Criatura — Humano Lobisomem

4/4

Resistência a magia

No início do combate no seu turno, coloque dois marcadores +1/+1 em outra criatura alvo que você controla.

Diurno (*Se um jogador não conjura nenhuma mágica durante o próprio turno, torna-se noite no turno seguinte.*)

////

Mestra de Caça do Vale Seco

Criatura — Lobisomem

6/6

Resistência a magia

As outras permanentes que você controla têm resistência a magia.

No início do combate no seu turno, coloque dois marcadores +1/+1 em cada criatura que você controla.

Noturno (*Se um jogador conjura ao menos duas mágicas durante o próprio turno, torna-se dia no turno seguinte.*)

Visão geral de dia e noite

Dia e noite são designações que o próprio jogo pode ter. Mas o jogo não começa com nenhuma das duas. Quando se torna dia no jogo (ou noite, o que é menos comum), o jogo tem exatamente uma das duas designações, dia ou noite, e elas se alternam durante o restante do jogo. Os cards dupla face com diurno e noturno verificam essas designações o tempo todo. Enquanto for dia, a face com diurno estará voltada para cima no campo de batalha. Enquanto for noite, a face com noturno estará voltada para cima no campo de batalha.

Quando se torna dia ou noite pela primeira vez

Os cards dupla face com diurno e noturno são *cards dupla face transformáveis*. Eles só podem ser conjurados com a face voltada para cima. Na maioria dos casos, eles entrarão no campo de batalha com a face voltada para cima. Se não for dia nem noite e uma permanente com diurno entrar no campo de batalha, passará a ser dia. Outras habilidades também podem fazer com que se torne dia ou noite, como a segunda habilidade de Vândalo do Enxofre.

Do dia para a noite, da noite para o dia

Depois que o jogo tem a designação de dia ou noite, a alternância das designações a cada turno geralmente é determinada pelo número de mágicas que o jogador ativo conjurou no turno anterior.

- Antes do jogador desvirar as próprias permanentes durante a etapa de desvirar, o jogo verifica se a designação de dia ou noite deveria mudar.
- Se for dia e o jogador ativo no turno anterior não tiver conjurado nenhuma mágica durante o turno, passará a ser noite.
- Se for noite e o jogador ativo no turno anterior tiver conjurado duas ou mais mágicas durante o próprio turno, passará a ser dia.
- Em um jogo de Gigante de Duas Cabeças, se for dia e nenhum jogador da equipe ativa no turno anterior tiver conjurado uma mágica durante aquele turno, passará a ser noite.
- Em um jogo de Gigante de Duas Cabeças, se for noite e qualquer jogador da equipe ativa no turno anterior tiver conjurado duas ou mais mágicas durante aquele turno, passará a ser dia.

- As permanentes dupla face com diurno se transformam em suas faces noturnas conforme se torna noite. De modo similar, as permanentes dupla face com noturno se transformam em suas faces diurnas conforme se torna dia. Isso acontece imediatamente e não é uma ação baseada no estado. Isso acontece a qualquer momento em que se torna dia ou noite, e não apenas durante a etapa de desvirar.

O que você não pode esquecer à noite

- Se você conjurar uma mágica com diurno durante a noite, aquela mágica irá para a pilha com a face voltada para cima (a face diurna voltada para cima). No entanto, a permanente resultante entrará no campo de batalha com o reverso para cima (com a face noturna voltada para cima). Ela não entrará com a face diurna voltada para cima para se transformar depois.
- Se for noite, as permanentes com diurno que entrarem no campo de batalha sem serem conjuradas entrarão com suas faces noturnas voltadas para cima.

Passagem de diurno a noturno

- As permanentes com diurno e noturno não podem ser transformadas de modo algum, exceto por meio de suas habilidades diurno e noturno. Em especial, os cards mais antigos, como *Neblina Lunar*, que instruem o jogador a transformar permanentes, não afetam permanentes com diurno e noturno.
- Depois que se tornar dia ou noite, o jogo terá exatamente um desses estados até terminar. Não pode ser dia e noite ao mesmo tempo. Depois que se torna dia ou noite pela primeira vez, o jogo não pode voltar a um estado em que não seja dia nem noite.
- O estado do jogo é inteiramente dia ou inteiramente noite. Jamais será dia para um jogador e noite para outro.

Um dos casos mais incomuns que previmos e que alguém pode vir a questionar

- Se não é dia nem noite e uma criatura com diurno e outra com noturno de alguma forma entram no campo de batalha ao mesmo tempo, torna-se dia. A criatura com noturno será transformada.

Ciclo de terrenos duplos, parte 2

Innistrad: Caçada à Meia-noite introduziu um ciclo de cinco terrenos não básicos que entram no campo de batalha virados, a menos que você controle dois ou mais outros terrenos, e *Innistrad: Voto Carmesim* traz outras cinco combinações de cores para completar esse ciclo.

Clareira da Cicuta Verde
 Terreno
 Clareira da Cicuta Verde entra no campo de batalha virada, a menos que você controle dois ou mais outros terrenos.
 {T}: Adicione {B} ou {G}.

- Se um desses terrenos entrar no campo de batalha ao mesmo tempo que qualquer número de outros terrenos, esses outros terrenos não serão contados ao se determinar se o terreno entra no campo de batalha virado ou desvirado.

Habilidade de palavra-chave preexistente: Aproveitar

Aproveitar é uma habilidade de palavra-chave que permite que você sacrifique outra criatura quando uma criatura com aproveitar entra no campo de batalha. As criaturas com aproveitar também têm uma segunda habilidade

desencadeada que ocorre quando elas “se aproveitam de uma criatura”. A segunda habilidade é diferente em cada criatura com aproveitar.

Skaab Mergulhador

{3}{U}{U}

Criatura — Zumbi

3/5

Aproveitar (*Quando esta criatura entra no campo de batalha, você pode sacrificar uma criatura.*)

Quando Skaab Mergulhador se aproveita de uma criatura, o dono da criatura alvo a coloca no topo ou no fundo do próprio grimório.

Observações gerais sobre aproveitar:

- Uma criatura com aproveitar “se aproveita de uma criatura” quando o controlador da habilidade aproveitar sacrifica uma criatura conforme a habilidade é resolvida.
- Você escolhe sacrificar ou não e qual criatura sacrificar conforme a habilidade aproveitar é resolvida.
- Você pode sacrificar a criatura com aproveitar se ela ainda estiver no campo de batalha. Isso fará com que a outra habilidade dela seja desencadeada.
- Se a criatura com aproveitar não estiver no campo de batalha conforme a habilidade aproveitar for resolvida, você não receberá nenhum bônus da criatura com aproveitar mesmo que sacrifique uma criatura. Como a criatura com aproveitar não está no campo de batalha, sua outra habilidade não será desencadeada.
- Você só pode sacrificar uma única criatura para cada habilidade aproveitar.

Habilidade de palavra-chave preexistente: Elo espiritual

Os decks de Commander de Innistrad: Voto Carmesim trazem de volta a mecânica elo espiritual, uma mecânica que permite que uma criatura seja “emparelhada” com exatamente uma outra criatura, geralmente para benefício mútuo.

Pesadelo da Força Trovejante

{4}{G}

Criatura — Cavalo Espírito

3/3

Elo espiritual (*Você pode emparelhar esta criatura com outra criatura não emparelhada quando uma delas entra no campo de batalha. Elas permanecerão emparelhadas enquanto você controlar ambas.*)

Enquanto Pesadelo da Força Trovejante estiver emparelhado com outra criatura, cada uma daquelas criaturas terá “Toda vez que um oponente conjurar uma magia, coloque um marcador +1/+1 nesta criatura”.

Observações gerais sobre elo espiritual:

- As duas criaturas emparelhadas continuam sendo criaturas distintas em todos os sentidos, ou seja, quando atacam, bloqueiam, são escolhidas como alvo ou afetadas de qualquer forma por magias ou habilidades, ou quando mudam de zona. Se duas criaturas emparelhadas estão atacando, bloquear uma delas não tem efeito sobre a outra.

- A habilidade elo espiritual não tem nenhuma criatura como alvo.
- Você precisa controlar outra criatura não emparelhada no momento em que uma criatura com elo espiritual entra no campo de batalha ou a habilidade elo espiritual não será desencadeada. Contudo, a criatura a ser emparelhada com a criatura com elo espiritual não é escolhida até que a habilidade elo espiritual seja resolvida.
- Se o elo é rompido, os bônus e as habilidades concedidas às criaturas desaparecem imediatamente.
- Uma criatura com elo espiritual pode conceder a si mesma e à criatura com a qual estiver emparelhada uma habilidade que inclua o texto “esta criatura”. Em tais habilidades, “esta criatura” se refere apenas à criatura que tem aquela habilidade, e não à criatura com a qual ela está emparelhada.
- Se uma criatura com elo espiritual estiver emparelhada com outra com elo espiritual, ambas receberão ambos os bônus.
- Se você controlar múltiplas criaturas não emparelhadas com elo espiritual e outra criatura entrar no campo de batalha, cada habilidade elo espiritual será desencadeada. As habilidades elo espiritual que tentarem ser resolvidas depois que você emparelhar a criatura não terão nenhum efeito.
- Se uma criatura emparelhada que possua elo espiritual perder a habilidade elo espiritual, ela e a criatura com a qual ela está emparelhada permanecerão emparelhadas.

NOTAS SOBRE CARDS ESPECÍFICOS DA COLEÇÃO *INNISTRAD: VOTO CARMESIM*

Abraço da Natureza
 {2} {G}
 Encantamento — Aura
 Encantar criatura ou terreno
 Enquanto a permanente encantada for uma criatura, ela receberá +2/+2.
 Enquanto a permanente encantada for um terreno, ela terá “{T}”: Adicione dois manas de uma cor à sua escolha.”

- Se a permanente encantada for tanto um terreno quanto uma criatura, ela receberá ambos os benefícios.

Adentrar a Noite
 {3} {R}
 Feitiço
 Torna-se noite. Descarte qualquer número de cards e depois compre uma quantidade correspondente de cards mais um.

- Se você não descartar nenhum card, você comprará um único card.
-

Amálgama Sobrecarregado

{2} {U} {U}

Criatura — Zumbi Horror

3/3

Lampejo

Voar

Aproveitar (*Quando esta criatura entra no campo de batalha, você pode sacrificar uma criatura.*)

Quando Amálgama Sobrecarregado se aproveitar de uma criatura, anule a mágica, habilidade ativada ou habilidade desencadeada alvo.

- As habilidades ativadas são escritas na seguinte forma “[Custo]: [Efeito]”. Algumas habilidades de palavra-chave, como equipar e tripular, são habilidades ativadas e têm um sinal de dois pontos em seu texto explicativo.
- 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]”. Algumas habilidades de palavra-chave, como destreza e fabricar, são habilidades desencadeadas e têm “quando”, “toda vez que” ou “no/na” em seu texto explicativo.
- Se você anular uma habilidade desencadeada retardada que seja desencadeada no início da “próxima” ocorrência de uma etapa ou fase específica, aquela habilidade não será desencadeada novamente na próxima vez em que aquela fase ou etapa ocorrer.
- A habilidade aproveitar de Amálgama Sobrecarregado não pode ter habilidades de mana como alvo. Uma habilidade de mana ativada é uma que adiciona mana à reserva de mana de um jogador conforme é resolvida, não tem um alvo e não é uma habilidade de lealdade. Uma habilidade de mana desencadeada é aquela que adiciona mana à reserva de mana de um jogador e é desencadeada de uma habilidade de mana ativada.
- As habilidades que criam efeitos de substituição, como uma permanente entrar no campo de batalha virada ou com marcadores, não podem ser alvo. As habilidades que se aplicam “conforme [esta criatura] entra no campo de batalha” também são efeitos de substituição e não podem ser alvo.

Anje, Dama de Desonra

{2} {B} {R}

Criatura Lendária — Vampiro

4/5

Toda vez que Anje, Dama de Desonra, e/ou um ou mais outros Vampiros entrarem no campo de batalha sob seu controle, crie uma ficha de Sangue. Esta habilidade é desencadeada apenas uma vez a cada turno. (*Ela é um artefato com “{1}, {T}, descarte um card, sacrifique este artefato: Compre um card”.*)

{2}, sacrifique outra criatura ou uma ficha de Sangue:

Cada oponente perde 2 pontos de vida e você ganha 2 pontos de vida.

- Se Anje, Dama de Desonra, e certo número de outros Vampiros entrarem no campo de batalha sob seu controle ao mesmo tempo, você criará uma única ficha de Sangue.
-

Anúncio de Casamento

{2} {W}

Encantamento

No início de sua etapa final, coloque um marcador de convite em Anúncio de Casamento. Se você atacou com duas ou mais criaturas neste turno, compre um card.

Caso contrário, crie uma ficha de criatura Humano branca 1/1. Depois, se Anúncio de Casamento tiver três ou mais marcadores de convite, transforme-o.

////

Festividades de Casamento

Encantamento

As criaturas que você controla recebem +1/+1.

- A habilidade de Anúncio de Casamento verifica a fase de combate do turno, mesmo que ele não tenha estado no campo de batalha quando você atacou. Se você tiver atacado com ao menos duas criaturas neste turno, você comprará um card conforme a habilidade for resolvida. Isso ocorre mesmo se uma ou mais daquelas permanentes não for mais uma criatura ou não estiver no campo de batalha.
- A transformação é parte da habilidade desencadeada que coloca os marcadores de convite em Anúncio de Casamento. Se algum outro efeito fizer com que Anúncio de Casamento tenha três ou mais marcadores de convite, ele não se transformará até a próxima vez em que a habilidade desencadeada for resolvida.
- Anúncio de Casamento continua com os marcadores de convite quando se transforma em Festividades de Casamento.

Aprisionamento de Sigarda

{2} {W}

Encantamento — Aura

Encantar criatura

A criatura encantada não pode atacar nem bloquear.

{4} {W}: Exile a criatura encantada. Crie uma ficha de Sangue. *(Ela é um artefato com "{1}, {T}, descarte um card, sacrifique este artefato: Compre um card".)*

- Apenas o controlador de Aprisionamento de Sigarda pode ativar a habilidade ativada.

Armadilha de Luminogeist

{2} {U}

Mágica Instantânea

Esta mágica custa {1} a menos para ser conjurada se você controla um Espírito. Ela também custa {1} a menos para ser conjurada se você controla um encantamento.

Anule a mágica alvo, a menos que seu controlador pague {3}.

- Armadilha de Luminogeist custa {2} a menos para ser conjurada se você controla um Espírito e um encantamento. Ela também custa {2} a menos para ser conjurada se você controla uma permanente que seja simultaneamente um encantamento e um Espírito.
-

Armadura de Espinheiro

{1}{G}

Artefato — Equipamento

Quando Armadura de Espinheiro entrar no campo de batalha, anexe-a à criatura alvo que você controla.

A criatura equipada recebe +2/+1.

Equipar {4} (*{4}: Anexe este equipamento à criatura alvo que você controla. Equipe somente como um feitiço.*)

- Armadura de Espinheiro não entra no campo de batalha anexada a uma criatura. Em vez disso, o Equipamento entra no campo de batalha e depois uma habilidade desencadeada o anexa a uma criatura. Você pode conjurar Armadura de Espinheiro mesmo que não controle nenhuma criatura.
-

Armar os Cátaros

{1}{W}{W}

Feitiço

Até o final do turno, a criatura alvo recebe +3/+3, até uma outra criatura alvo recebe +2/+2 e até uma outra criatura alvo recebe +1/+1. Aquelas criaturas ganham vigilância até o final do turno.

- Se você escolher três alvos conforme conjurar Armar os Cátaros, todos os três alvos precisam ser criaturas diferentes.
-

Arquicarniçal de Thraben

{2}{B}

Criatura — Zumbi Clérigo

3/2

Toda vez que Arquicarniçal de Thraben ou outro Zumbi que você controla morrer, olhe o card do topo de seu grimório. Se for um card de Zumbi, você poderá revelá-lo e colocá-lo em sua mão. Se não colocar o card em sua mão, você poderá colocá-lo em seu cemitério.

- Se Arquicarniçal de Thraben e outro Zumbi que você controla morrerem ao mesmo tempo, esta habilidade será desencadeada uma vez para cada um deles.
-

Barganha Demoníaca

{2}{B}

Feitiço

Exile os treze cards do topo de seu grimório e depois procure um card em seu grimório. Coloque aquele card em sua mão e depois embaralhe.

- Os treze cards permanecem no exílio. Faz parte da barganha.
- Se restarem quaisquer cards em seu grimório conforme você procura, você precisa escolher um deles.
- Você não precisa revelar o card que você encontrar. Isso não faz parte da barganha.

- Se houver treze ou menos cards restantes em seu grimório conforme esta mágica começar a ser resolvida, você exilará todo o seu grimório. Você não colocará nenhum card na mão.
-

Beijo da Vampira

{1} {B}

Feitiço

O jogador alvo perde 2 pontos de vida e você ganha 2 pontos de vida. Crie duas fichas de Sangue. *(Elas são artefatos com "{1}, {T}, descarte um card, sacrifique este artefato: Compre um card".)*

- Se o jogador alvo não for um alvo válido conforme essa mágica tentar ser resolvida, você não ganhará 2 pontos de vida e não criará nenhuma ficha de Sangue.
-

Berço de Segurança

{1} {U}

Encantamento — Aura

Lampejo

Encantar criatura que você controla

Quando Berço de Segurança entra no campo de batalha, a criatura encantada ganha resistência a magia até o final do turno. *(Ela não pode ser alvo de mágicas nem de habilidades que seus oponentes controlam.)*

A criatura encantada recebe +1/+1.

- Se Berço de Segurança deixar o campo de batalha antes que sua habilidade desencadeada de entrada no campo de batalha seja resolvida, a criatura que ele estava encantando ganhará resistência a magia até o final do turno.
-

Bucha de Catapulta

{2} {B}

Criatura — Zumbi

1/5

No início do combate no seu turno, se você controlar três ou mais criaturas cuja resistência seja maior que o próprio poder, transforme Bucha de Catapulta.

////

Capitão de Catapulta

Criatura — Zumbi

2/6

{2} {B}, {oT}, sacrifique outra criatura: O oponente alvo perde uma quantidade de pontos de vida igual à resistência da criatura sacrificada.

- Para satisfazer a condição de Bucha de Catapulta cada uma das três criaturas precisa ter resistência superior ao próprio poder, independentemente do poder e da resistência das outras duas criaturas.
-

Caçador de Sangue Inquieto

{1} {B}

Criatura — Vampiro

1/3

No início de sua etapa final, se você ganhou pontos de vida neste turno, crie uma ficha de Sangue. *(Ela é um artefato com "{1}, {T}", descarte um card, sacrifique este artefato: Compre um card".)*

Sacrifique duas fichas de Sangue: Transforme Caçador de Sangue Inquieto. Ative somente como um feitiço.

////

Festeiro Encharcado de Sangue

Criatura — Vampiro

3/3

No início de sua etapa final, se você ganhou pontos de vida neste turno, crie uma ficha de Sangue. *(Ela é um artefato com "{1}, {T}", descarte um card, sacrifique este artefato: Compre um card".)*

{4}, {B}: Cada oponente perde 2 pontos de vida e você ganha 2 pontos de vida.

- A primeira habilidade de Caçador de Sangue Inquieto e a de Festeiro Encharcado de Sangue serão desencadeadas se você tiver ganho pontos de vida em qualquer momento do turno, mesmo que você também tenha perdido aquela quantidade de pontos de vida ou mais durante o mesmo turno.

Cadete Camuflado

{4} {G}

Criatura — Humano Guardião

2/4

Treinamento *(Toda vez que esta criatura atacar com outra criatura de poder superior, coloque um marcador +1/+1 nesta criatura.)*

Toda vez que um ou mais marcadores +1/+1 forem colocados em um ou mais Humanos que você controla, compre um card. Esta habilidade é desencadeada apenas uma vez a cada turno.

- Você compra apenas um card, independentemente da quantidade de marcadores colocados ou da quantidade de Humanos que os recebem.

Calafrio do Túmulo

{2} {U}

Mágica Instantânea

Esta mágica custa {1} a menos para ser conjurada se você controla um Zumbi.

Vire a criatura alvo. Ela não desvira durante a próxima etapa de desvirar de seu controlador.

Compre um card.

- Calafrio do Túmulo custa {1} a menos para ser conjurado se você controlar qualquer quantidade de Zumbis. Ele não custa {1} a menos para cada Zumbi que você controla. Se você controlar mais de um Zumbi, a mágica ainda custará {1} a menos para ser conjurada.

Casa de Bonecas dos Horrores

{5}

Artefato

{1}, {T}, exile um card de criatura de seu cemitério: Crie uma ficha que seja uma cópia do card exilado, exceto por ser um artefato Constructo 0/0 além de seus outros tipos e ter “Esta criatura recebe +1/+1 para cada Constructo que você controla”. Ela ganha ímpeto até o final do turno. Ative somente como um feitiço.

- A ficha de criatura conta a si mesma ao contar os Constructos que você controla.
- Se o card de criatura exilado tiver quaisquer habilidades que definam valores específicos para seu poder e/ou resistência, aquelas habilidades não serão copiadas.

Cavalaria Alada Grifina

{3}{W}

Criatura — Humano Cavaleiro

2/2

Voar

Treinamento (*Toda vez que esta criatura atacar com outra criatura de poder superior, coloque um marcador +1/+1 nesta criatura.*)

Toda vez que Cavalaria Alada Grifina ataca, você pode pagar {1}{W}. Se fizer isso, a criatura atacante alvo sem voar ganhará voar até o final do turno.

- Você precisa escolher um alvo para a última habilidade de Cavalaria Alada Grifina antes de escolher pagar ou não o custo. Se não houver nenhum alvo válido, você não terá a oportunidade de pagar o custo.

Chandra, Vestida para Matar

{1}{R}{R}

Planeswalker Lendário — Chandra

3

+1: Adicione {R}. Chandra, Vestida para Matar, causa 1 ponto de dano a até um jogador ou planeswalker alvo.

+1: Exile o card do topo de seu grimório. Se ele for vermelho, você pode conjurá-lo neste turno.

−7: Exile os cinco cards do topo de seu grimório. Você pode conjurar mágicas vermelhas dentre eles neste turno.

Você recebe um emblema com “Toda vez que você conjura uma mágica vermelha, este emblema causa X pontos de dano a qualquer alvo, sendo X a quantidade de mana gasta para conjurar aquela mágica”.

- A primeira habilidade de Chandra usa a pilha e pode ser respondida, mesmo que nenhum alvo tenha sido escolhido. Isso não conta como habilidade de mana.
- A segunda habilidade de Chandra verifica as características do card que você exilou para ver se ele é vermelho. Se a mágica que aquele card se tornar não for vermelha, você ainda pode conjurá-la. Por

exemplo, Rowan, Estudiosa das Centelhas, a face frontal de um card dupla face modal, é vermelha. Will, Estudioso da Geada, o reverso do mesmo card, é azul. No exílio, aquele card é vermelho, de modo que você pode conjurar qualquer face se exilá-lo com esta habilidade.

- A última habilidade de Chandra, porém, só permite que você conjure mágicas que sejam vermelhas quando você as conjura, independentemente do que o card no exílio seja. Se Rowan, Estudiosa das Centelhas, for exilada por esta habilidade, você não conseguirá conjurar Will, Estudioso da Geada, dessa forma porque ele seria uma mágica azul.
- Você precisa pagar todos os custos das mágicas conjuradas com as últimas duas habilidades de Chandra. Você também precisa seguir todas as restrições de tempo para a segunda habilidade.
- A habilidade desencadeada do emblema verifica a quantidade de mana gasta efetivamente para conjurar a mágica. Se um efeito tiver feito com que você pagasse mais ou menos mana para aquela mágica conforme a conjurava, isso será levado em conta quando for determinado o valor de X. Se um efeito anularia aquela mágica a menos que você pagasse certa quantidade de mana, aquele mana não será contado como mana gasto para conjurá-la.

Círculo de Confinamento

{1}{W}

Encantamento

Quando Círculo de Confinamento entrar no campo de batalha, exile a criatura alvo que um oponente controla com valor de mana igual ou inferior a 3 até que Círculo de Confinamento deixe o campo de batalha.

Toda vez que um oponente conjura uma mágica de Vampiro com o mesmo nome que um card exilado com Círculo de Confinamento, você ganha 2 pontos de vida.

- Se Círculo de Confinamento deixar o campo de batalha antes que sua habilidade de entrada no campo de batalha seja resolvida, a criatura alvo não será exilada.
- As Auras anexadas à criatura exilada serão colocadas nos cemitérios de seus donos. Qualquer Equipamento será solto e permanecerá 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 é exilada desta forma, ela deixa de existir e não volta ao campo de batalha.

Coletor do Dízimo de Sangue

{B}{R}

Criatura — Vampiro

3/2

Quando Coletor do Dízimo de Sangue entrar no campo de batalha, crie uma ficha de Sangue. *(Ela é um artefato com "{1}, {T}, descarte um card, sacrifique este artefato: Compre um card".)*

{T}, sacrifique Coletor do Dízimo de Sangue: A criatura alvo recebe -X/-X até o final do turno, sendo X duas vezes o número de fichas de Sangue que você controla. Ative somente como um feitiço.

- O valor de X é determinado quando a habilidade é resolvida.

Colosso Cultivador

{4} {G} {G} {G}

Criatura — Planta Besta

/

Atropelar

O poder e a resistência de Colosso Cultivador são ambos iguais ao número de terrenos que você controla.

Quando Colosso Cultivador entra no campo de batalha, você pode colocar um card de terreno de sua mão no campo de batalha virado. Se fizer isso, compre um card e repita o processo.

- Você repete o processo como parte da resolução da habilidade desencadeada de Colosso Cultivador. Se o terreno que você colocou no campo de batalha tiver feito quaisquer habilidades serem desencadeadas, aquelas habilidades não irão para a apilha até que a habilidade de Colosso Cultivador tenha terminado de ser resolvida.
- O processo se repete até que você resolva não colocar um card de terreno no campo de batalha.

Conjuradora de Sangue Voldaren

{1} {B}

Criatura — Vampiro Mago

2/1

Voar

Toda vez que Conjuradora de Sangue Voldaren ou outra criatura não ficha que você controla morrer, crie uma ficha de Sangue. *(Ela é um artefato com “{1}, {T}, descarte um card, sacrifique este artefato: Compre um card”.)*

Toda vez que você criar uma ficha de Sangue, se você controlar cinco ou mais fichas de Sangue, transforme Conjuradora de Sangue Voldaren.

////

Invocadora de Morcegos-de-sangue

Criatura — Vampiro Mago

3/3

Voar

No início do combate no seu turno, até uma ficha de Sangue alvo que você controla se torna uma ficha de criatura Morcego preta 2/2 com voar e ímpeto além de seus outros tipos.

- A última habilidade de Conjuradora de Sangue Voldaren verifica quantas fichas de Sangue você tem tanto quando é desencadeada quanto quando é resolvida. Se você não controlar ao menos cinco fichas de Sangue em ambos os momentos, ela não se transformará.
 - Fichas de Sangue que se tornem Morcegos com a habilidade de Invocadora de Morcegos-de-sangue ainda são fichas de Sangue artefato e ainda têm “{1}, {T}, descarte um card, sacrifique este artefato: Compre um card”.
-

Convite de Casamento

{2}

Artefato

Quando Convite de Casamento entrar no campo de batalha, compre um card.

{T}, sacrifique Convite de Casamento: A criatura alvo não pode ser bloqueada neste turno. Se for um Vampiro, ela também ganha vínculo com a vida até o final do turno.

- Ativar a última habilidade de Convite de Casamento tendo como alvo uma criatura que já tenha sido bloqueada não fará com que aquela criatura se torne não bloqueada.
-

Desencavar

{G}

Feitiço

Remover {1} {B} {B} {G} (*Você pode conjurar esta mágica por seu custo de remover. Se fizer isso, remova as palavras entre colchetes.*)

Procure um card [de terreno básico] em seu grimório, [revele-o,] coloque-o em sua mão e embaralhe.

- Se pagou o custo de remover, você precisa colocar um card em sua mão conforme Desencavar for resolvido (presumindo que haja ao menos um card em seu grimório).
-

Despertar de Edgar

{3} {B} {B}

Feitiço

Devolva o card de criatura alvo de seu cemitério para o campo de batalha.

Quando você descarta Despertar de Edgar, você pode pagar {B}. Quando fizer isso, devolva o card de criatura alvo de seu cemitério para sua mão.

- Você não pode descartar Despertar de Edgar só por querer. Para descartá-lo, uma regra ou efeito precisa permitir que você o faça.
-

Dessangrar até Secar

{2} {B} {B}

Mágica Instantânea

A criatura alvo recebe -13/-13 até o final do turno. Se aquela criatura for morrer neste turno, em vez disso, exile-a.

- Se Dessangrar até Secar for resolvido, seu efeito fará com que a criatura seja exilada a qualquer momento em que ela morreria naquele turno, e não somente se ela morreria como resultado de ter resistência igual ou inferior a 0.
-

Diário do Investigador

{2}

Artefato — Pista

Diário do Investigador entra no campo de batalha com um número de marcadores de suspeita igual ao maior número de criaturas que um jogador controla.

{2}, {T}, remova um marcador de suspeita de Diário do

Investigador: Compre um card.

{2}, sacrifique Diário do Investigador: Compre um card.

- Você não escolhe um oponente para determinar quantos marcadores de suspeita são colocados em Diário do Investigador conforme ele entra no campo de batalha. Você sempre usa o maior número possível.

Dilacerar Carne

{4} {R}

Feitiço

Dilacerar Carne causa 4 pontos de dano à criatura alvo.

Crie um número de fichas de Sangue igual à quantidade de dano excedente causado àquela criatura dessa forma.

(Elas são artefatos com "{1}, {T}, descarte um card, sacrifique este artefato: Compre um card".)

- Uma criatura sofre dano excedente se Dilacerar Carne causar a ela mais dano que a quantidade mínima para que o dano seja letal. Na maioria dos casos, isso quer dizer um dano maior que a resistência daquela criatura, mas leve em consideração qualquer dano que já tenha sido causado a ela no turno.

Dorothea, Vítima Vingativa

{W} {U}

Criatura Lendária — Espírito

4/4

Voar

Quando Dorothea, Vítima Vingativa, atacar ou bloquear, sacrifique-a no final do combate.

Perturbar {1} {W} {U} *(Você pode conjurar este card transformado do seu cemitério por seu custo de perturbar.)*

////

Revanche de Dorothea

Encantamento — Aura

Encantar criatura

A criatura encantada tem “Toda vez que esta criatura atacar, crie uma ficha de criatura Espírito branca 4/4 com voar virada e atacando. Sacrifique aquela ficha no final do combate”.

Se Revanche de Dorothea seria colocada em um cemitério vinda de qualquer lugar, em vez disso, exile-a.

- Você declara qual jogador ou planeswalker a ficha está atacando conforme você a coloca no campo de batalha. Não precisa ser o mesmo jogador nem o mesmo planeswalker que a criatura encantada está atacando.

- Embora a ficha esteja atacando, ela nunca foi declarada como criatura atacante (para efeito de habilidades que são desencadeadas toda vez que uma criatura ataca, por exemplo, como treinamento).

Dragão Avérneo Manaforme

{2} {R} {R}

Criatura — Dragão

4/4

Voar

Toda vez que você conjurar uma mágica não de criatura, crie uma ficha de criatura Dragão Ilusão vermelha X/X com voar e ímpeto, sendo X a quantidade de mana gasta para conjurar aquela mágica. Exile aquela ficha no início da próxima etapa final.

- A habilidade desencadeada de Dragão Avérneo Manaforme verifica o mana que foi gasto para conjurar a mágica, que pode ser diferente do custo de mana daquela mágica. Por exemplo, se você conjurar uma mágica não de criatura sem pagar seu custo de mana, essa habilidade cria uma ficha de Dragão Ilusão 0/0. Na maioria dos casos, essa criatura seria imediatamente colocada em seu cemitério.

Edgar, Noivo Encantado

{2} {W} {B}

Criatura Lendária — Vampiro Nobre

4/4

Os outros Vampiros que você controla recebem +1/+1. Quando Edgar, Noivo Encantado, morrer, devolva-o ao campo de batalha transformado sob controle de seu dono.

////

Caixão de Edgar Markov

Artefato Lendário

No início de sua manutenção, crie uma ficha de criatura Vampiro branca e preta 1/1 com vínculo com a vida e coloque um marcador de linhagem em Caixão de Edgar Markov. Depois, se houver três ou mais marcadores de linhagem nele, remova aqueles marcadores e transforme-o.

- Se um card que não seja um card dupla face for uma cópia de Edgar, Noivo Encantado, ele não voltará ao campo de batalha quando morrer.

Enxame Estridente

{5} {U}

Criatura — Ave Horror

4/4

Voar

Toda vez que você ataca com uma ou mais criaturas, o jogador alvo tritura aquela quantidade de cards. *(Para triturar um card, um jogador coloca o card do topo do próprio grimório no próprio cemitério.)*

{2} {U}: Coloque Enxame Estridente de seu cemitério em seu grimório como segundo card a partir do topo.

- Você pode se escolher como alvo da habilidade desencadeada de Exame Estridente.

Eruth, Profetisa Atormentada

{1}{U}{R}

Criatura Lendária — Humano Mago

2/4

Se você compraria um card, em vez disso, exile os dois cards do topo de seu grimório. Você pode jogar aqueles cards neste turno.

- Você pode escolher aplicar o efeito de substituição de Eruth mesmo que haja menos de dois cards em seu grimório. Se não houver nenhum card em seu grimório, você não exilará nenhum card dessa forma, mas também não perderá o jogo por ter tentado comprar de um grimório vazio.

Escolta de Ollenbock

{W}

Criatura — Humano Clérigo

1/1

Vigilância

Sacrifique Escolta de Ollenbock: A criatura alvo que você controla com um marcador +1/+1 ganha vínculo com a vida e indestrutível até o final do turno.

- O fato de a criatura ter um marcador +1/+1 faz parte do requisito de escolha de alvos da habilidade de Escolta de Ollenbock. Depois que a habilidade tiver sido resolvida, a criatura não perderá vínculo com a vida nem indestrutível se o marcador for removido.

Escudeira Venijurada

{3}{B}

Criatura — Vampiro Soldado

3/3

{1}{B}, descarte um card: Escudeira Venijurada ganha indestrutível até o final do turno. Vire-a. Depois, se houver quatro ou mais cards de criatura em seu cemitério, transforme Escudeira Venijurada. *(O dano e os efeitos que dizem “destrua” não a destroem.)*

////

Cavaleira Venijurada

Criatura — Vampiro Cavaleiro

/

O poder e a resistência de Cavaleira Venijurada são ambos iguais ao número de cards de criatura no seu cemitério.

{1}{B}, descarte um card: Cavaleira Venijurada ganha indestrutível até o final do turno. Vire-a. *(O dano e os efeitos que dizem “destrua” não a destroem.)*

- O efeito que torna Escudeira Venijurada indestrutível até o final do turno continua a se aplicar depois que ela se transforma em Cavaleira Venijurada.

Esmurrador de Magma

{X}{R}{R}

Criatura — Elemental

0/0

Esmurrador de Magma entra no campo de batalha com X marcadores +1/+1.

Se algum dano seria causado a Esmurrador de Magma enquanto ele tem um marcador +1/+1, previna aquele dano e remova aquela quantidade de marcadores +1/+1 dele. Quando um ou mais marcadores são removidos de Esmurrador de Magma dessa forma, ele causa aquela quantidade de dano a qualquer alvo.

- Se Esmurrador de Magma estiver para sofrer um dano superior aos seus marcadores +1/+1, todo o dano é prevenido e todos os marcadores são removidos. Na maior parte dos casos, a resistência de Esmurrador de Magma será reduzida a 0 e ele será colocado no cemitério de seu dono. A habilidade desencadeada reflexiva ainda será desencadeada e ainda causará aquela quantidade de dano a qualquer alvo.

Espectador em Pânico

{1}{W}

Criatura — Humano Plebeu

2/2

Toda vez que Espectador em Pânico ou outra criatura que você controla morre, você ganha 1 ponto de vida.

No início de sua etapa final, se você ganhou 3 ou mais pontos de vida neste turno, transforme Espectador em Pânico.

////

Criminoso Gargalhante

Criatura — Humano Ladino

3/5

Toda vez que Criminoso Gargalhante ou outra criatura que você controla morre, você ganha 1 ponto de vida.

{1}{B}: Criminoso Gargalhante ganha toque mortífero até o final do turno.

- A última habilidade de Espectador em Pânico verifica os pontos de vida que você ganhou neste turno e ignora qualquer perda de pontos de vida. Se você ganhou 3 pontos de vida mas também perdeu 3 pontos de vida, a habilidade ainda será desencadeada.

Espírito Fugaz

{1}{W}

Criatura — Espírito

3/1

{W}, exile três cards de seu cemitério: Espírito Fugaz ganha iniciativa até o final do turno.

Descarte um card: Exile Espírito Fugaz. Devolva-o ao campo de batalha sob o controle de seu dono no início da próxima etapa final.

- Se você ativar a primeira habilidade de Espírito Fugaz para conceder iniciativa a ele, você poderá ativar a última habilidade dele mais tarde para removê-lo do combate depois que o dano de combate de iniciativa for causado, mas antes que o dano de combate normal seja causado.
-

Espreitador da Sarjeta

{3}{U}

Criatura — Espírito

3/3

Espreitador da Sarjeta não poderá ser bloqueado enquanto estiver atacando sozinho.

Perturbar {3}{U} (*Você pode conjurar este card transformado do seu cemitério por seu custo de perturbar.*)

////

Atalho da Sarjeta

Encantamento — Aura

Encantar criatura

A criatura encantada não poderá ser bloqueada enquanto estiver atacando sozinha.

Se Atalho da Sarjeta seria colocado em um cemitério vindo de qualquer lugar, em vez disso, exile-o.

- Se Espreitador da Sarjeta ou a criatura encantada por Atalho da Sarjeta estiver atacando com outra criatura e se tornar bloqueado, remover a outra criatura do combate não fará com que ele se torne não bloqueado.
-

Espreitador da Sombra do Carvalho

{2}{G}

Criatura — Humano Guardiã Lobisomem

3/3

Você pode conjurar esta magia como se tivesse lampejo se pagar {2} a mais para conjurá-la.

Diurno (*Se um jogador não conjura nenhuma magia durante o próprio turno, torna-se noite no turno seguinte.*)

////

Emboscador Enluarado

Criatura — Lobisomem

6/3

Noturno (*Se um jogador conjura ao menos duas magias durante o próprio turno, torna-se dia no turno seguinte.*)

- Você pode conjurar Espreitador da Sombra do Carvalho como se tivesse lampejo pagando {2} a mais mesmo que seja noite.
-

Espreitador do Sepulcrário

{1}{G}{G}

Criatura — Lobo

3/4

Vigilância

Toda vez que Espreitador do Sepulcrário entrar no campo de batalha ou atacar, exile um card de um cemitério.

As mágicas que você conjura custam {1} a menos para serem conjuradas para cada tipo de card que elas compartilhem com cards exilados com Espreitador do Sepulcrário.

- Os tipos de card que podem ser exilados de um cemitério incluem artefato, criatura, encantamento, terreno, planeswalker, mágica instantânea e feitiço. Lendário, básico e da neve são supertipos, não tipos de card. Humano, Equipamento e Aura são subtipos, e não tipos de card.
- A última habilidade de Espreitador do Sepulcrário verifica o número de tipos de card entre os cards exilados com ele, e não o número de cards exilados. Por exemplo, se Espreitador do Sepulcrário tiver exilado dois cards de criatura, as mágicas de criatura que você conjurar custarão {1} a menos, e não {2} a menos.

Esquadrão da Resistência

{2}{W}

Criatura — Humano Soldado

3/2

Quando Esquadrão da Resistência entrar no campo de batalha, se você controlar outro Humano, compre um card.

- Para comprar um card você precisa controlar outro Humano tanto no momento em que Esquadrão da Resistência entra no campo de batalha quanto no momento em que a habilidade é resolvida.

Estátua Agourenta

{3}

Criatura Artefato — Constructo

1/2

{oT}: Adicione um mana de qualquer cor. Coloque um marcador de presságio em Estátua Agourenta.

No início de sua etapa final, se houver três ou mais marcadores de presságio em Estátua Agourenta, desvire-a e depois a transforme.

////

Debulhador Esquecido

Criatura Artefato — Constructo

5/5

No início de sua fase principal pré-combate, adicione um mana de qualquer cor.

- Você não pode virar Estátua Agourenta para conseguir mais um mana enquanto está resolvendo a habilidade desencadeada em sua etapa final.

Estatueta Sanguínea

{1} {R}

Artefato

Quando Estatueta Sanguínea entrar no campo de batalha, crie uma ficha de Sangue. *(Ela é um artefato com "{1}, {T}, descarte um card, sacrifique este artefato: Compre um card".)*

Toda vez que você sacrifica uma ficha de Sangue, você pode fazer com que Estatueta Sanguínea se torne uma criatura artefato Vampiro 3/3 com ímpeto até o final do turno.

- Se depois de se tornar uma criatura Estatueta Sanguínea ficar sujeita a um efeito que reduza ou aumente seu poder e/ou sua resistência, sacrificar outra ficha de Sangue não permitirá que você anule o efeito. Por exemplo, se uma mágica que esteja sendo resolvida conceder -2/-2 a ela até o final do turno, ela será uma criatura 1/1, mesmo que você defina o poder e a resistência dela como 3/3 novamente.
- Se outro efeito definir outro número para o poder e/ou a resistência de Estatueta Sanguínea, sacrificar outra ficha de Sangue os definirá novamente como 3/3. No entanto, ela ainda estará sujeita a quaisquer aumentos ou reduções aplicáveis, como descrito acima.

Filhote da Canção da Alcateia

{1} {G}

Criatura — Lobo

1/1

No início do combate no seu turno, se você controlar outro Lobo ou Lobisomem, coloque um marcador +1/+1 em Filhote da Canção da Alcateia.

Quando Filhote da Canção da Alcateia morre, você ganha uma quantidade de pontos de vida igual a seu poder.

- Filhote da Canção da Alcateia recebe um único marcador +1/+1 conforme a primeira habilidade é resolvida, independentemente de quantas outras criaturas Lobo ou Lobisomem você controla.

Fornecedor de Frascos de Sangue

{2} {B} {B}

Criatura — Vampiro

5/6

Voar, atropelar

Toda vez que um oponente conjura uma mágica, aquele jogador cria uma ficha de Sangue. *(Ela é um artefato com "{1}, {T}, descarte um card, sacrifique este artefato: Compre um card".)*

Toda vez que Fornecedor de Frascos de Sangue ataca, ele recebe +1/+0 até o final do turno para cada ficha de Sangue que o jogador defensor controla.

- A expressão “até o final do turno” foi involuntariamente omitida do card impresso. O texto de regras oficial de Fornecedor de Frascos de Sangue do Oracle está acima.

- Apenas as fichas de Sangue controladas pelo jogador que Fornecedor de Frascos de Sangue está atacando ou pelo controlador do planeswalker que ele está atacando são contadas para determinar o bônus da última habilidade dele.

Fulgor da Lanterna

{1}{W}

Mágica Instantânea

Remover {X}{R}{W} (*Você pode conjurar esta mágica pagando seu custo de remover. Se fizer isso, remova as palavras entre colchetes.*)

Fulgor da Lanterna causa X pontos de dano à criatura ou ao planeswalker alvo e você ganha X pontos de vida. [X é o número de criaturas que você controla.]

- Se você estiver pagando o custo de remover, você escolhe o valor de X.

Gambito do Alquimista

{1}{R}{R}

Feitiço

Remover {4}{U}{U} (*Você pode conjurar esta mágica por seu custo de remover. Se fizer isso, remova as palavras entre colchetes.*)

Jogue um turno extra após este. Durante aquele turno, nenhum dano pode ser prevenido. [No início da etapa final daquele turno, você perde o jogo.]

Exile Gambito do Alquimista.

- Se múltiplos efeitos de “turno extra” forem resolvidos no mesmo turno, o turno criado mais recentemente será jogado primeiro.
- Se de alguma forma você pular o turno extra que Gambito do Alquimista lhe dá ou pular a etapa final daquele turno, a habilidade desencadeada retardada jamais será desencadeada. (Se você conjurar Gambito do Alquimista pagando seu custo de remover, a habilidade desencadeada retardada jamais será criada.)
- Exilar Gambito do Alquimista é algo que acontece como parte de sua resolução. Se a mágica for anulada, ela irá para o cemitério normalmente.

Garça da Esperança

{3}{W}

Criatura — Ave

2/3

Voar

Se você ganharia pontos de vida, em vez disso, você ganha aquela quantidade de pontos de vida mais 1.

{1}{W}: Garça da Esperança ganha vínculo com a vida até o final do turno.

- Se você controla duas Garças da Esperança e ganharia pontos de vida, você ganha aquela quantidade de pontos de vida mais 2. A terceira Garça da Esperança faz com que você ganhe aquela quantidade de pontos de vida mais 3 e assim por diante.

- A segunda habilidade de Garça da Esperança só se aplica uma vez a cada evento de ganho de pontos de vida, seja 1 ponto de vida de Orador Exaltado ou 4 pontos de vida de Anjo do Alvorecer. Se você ganhar uma quantidade de pontos de vida “para cada” alguma coisa ou “igual ao número” de alguma coisa, aqueles pontos de vida serão ganhos como um único evento, de modo que a habilidade de Garça da Esperança se aplicará apenas uma vez.
- Cada criatura com vínculo com a vida a causar dano de combate causa um evento de ganho de pontos de vida em separado. Por exemplo, se duas criaturas com vínculo com a vida que você controla causarem dano de combate ao mesmo tempo, a habilidade de Garça da Esperança se aplicará aos dois eventos separadamente. No entanto, se uma única criatura que você controla com vínculo com a vida causar dano de combate a múltiplas criaturas, jogadores, e/ou planeswalkers ao mesmo tempo (por exemplo, porque ela tem atropelar ou foi bloqueada por mais de uma criatura), a habilidade se aplicará apenas uma vez.
- Em um jogo de Gigante de Duas Cabeças, os pontos de vida ganhos por seu colega de equipe não fazem com que a segunda habilidade de Garça da Esperança se aplique, ainda que isso faça com que o total de pontos de vida de sua equipe aumente.

Geist da Distração

{2} {W}

Criatura — Espírito

2/1

Toda vez que Geist da Distração atacar, vire a criatura alvo que o jogador defensor controla.

Perturbar {4} {W} (*Você pode conjurar este card transformado do seu cemitério por seu custo de perturbar.*)

////

Distração Brilhante

Encantamento — Aura

Encantar criatura

A criatura encantada tem “Toda vez que esta criatura atacar, vire a criatura alvo que o jogador defensor controla”.

Se Distração Brilhante seria colocada em um cemitério vinda de qualquer lugar, em vez disso, exile-a.

- A habilidade desencadeada de Geist da Distração só pode ter como alvo uma criatura controlada pelo jogador que você está atacando com Geist da Distração, mesmo que outras criaturas que você controla também estejam atacando outros jogadores. Isso também vale para a habilidade da criatura encantada por Distração Brilhante.

Geraf, Sutorador Visionário

{2} {U}

Criatura Lendária — Humano Mago

1/4

Os Zumbis que você controla têm voar.

{U}, {T}, sacrifique outra criatura não ficha: Crie uma ficha de criatura Zumbi azul X/X, sendo X a resistência da criatura sacrificada.

- Se outra permanente entrar no campo de batalha sob seu controle como uma cópia de Geralf, Suturador Visionário, a regra das lendas exige que você coloque um deles em um cemitério antes de poder realizar qualquer ação. Você não pode sacrificar a cópia para pagar o custo da habilidade ativada do Geralf original.
-

Golpe do Lobo

{2} {G}

Mágica Instantânea

A criatura alvo que você controla recebe +2/+0 até o final do turno se for noite. Em seguida, ela causa à criatura alvo que você não controla uma quantidade de dano igual ao próprio poder.

- A criatura alvo que você controla causa dano igual ao próprio poder à criatura alvo que você não controla mesmo que seja dia.
-

Grolnok, o Onívoro

{2} {G} {U}

Criatura Lendária — Sapo

3/3

Toda vez que um Sapo que você controla atacar, triture três cards.

Toda vez que um card de permanente for colocado em seu cemitério vindo de seu grimório, exile-o com um marcador de coaxar.

Você pode jogar terrenos e conjurar mágicas dentre os cards que você possui no exílio com marcadores de coaxar.

- A segunda habilidade de Grolnok, o Onívoro, exila todos os cards de permanente que forem colocados em seu cemitério vindos do seu grimório, e não somente os que você triturar quando um Sapo que você controla atacar.
 - A última habilidade de Grolnok permite que você jogue terrenos e conjure mágicas dentre todos os cards que você possui no exílio com marcadores de coaxar, independentemente de terem sido colocados lá pelo Grolnok que está no campo de batalha naquele momento ou por uma encarnação anterior do batráquio.
-

Halana e Alena, Parceiras

{2} {R} {G}

Criatura Lendária — Humano Guardiã

2/3

Iniciativa, alcance

No início do combate no seu turno, coloque X marcadores +1/+1 em outra criatura alvo que você controla, sendo X o poder de Halana e Alena. Aquela criatura ganha ímpeto até o final do turno.

- Se o poder de Halana e Alena de alguma forma for negativo no momento em que a habilidade desencadeada delas for resolvida, você não colocará nenhum marcador naquela criatura. O efeito não remove marcadores daquela criatura nem concede marcadores -1/-1 a ela.

Ideia Inspirada

{2} {U}

Feitiço

Remover {3} {U} {U} (*Você pode conjurar esta mágica pagando seu custo de remover. Se fizer isso, remova as palavras entre colchetes.*)

Compre três cards. [O número máximo de cards em sua mão é reduzido em três pelo restante do jogo.]

- Se um jogador tiver mais cards na mão que o número máximo válido durante a etapa de limpeza do turno daquele jogador, aquele jogador descarta até ter aquela quantidade de cards na mão. O número máximo de cards na mão de um jogador não é verificado em nenhum outro momento além da própria etapa de limpeza.
- Se diversos efeitos modificarem o número máximo permitido de cards em sua mão, aplique-os na ordem de selo temporal, ou seja, de ocorrência. Por exemplo, se você estiver sob o efeito de Profusão Nula (um encantamento que define o número máximo de cards na mão de um jogador como dois) e depois resolver Ideia Inspirada sem pagar seu custo de remover, seu número máximo de cards na mão seria zero. No entanto, se Profusão Nula tiver entrado no campo de batalha depois que Ideia Inspirada tiver sido resolvida, o número máximo de cards em sua mão será dois.
- Se no momento você não tiver um número máximo de cards na mão, reduzir seu número máximo de cards na mão em três não terá nenhum efeito. Se o efeito que faz com que você não tenha um número máximo de cards na mão terminar, o efeito de ideia Inspirada se aplicará naquele momento.

Iluminador do Sepulcrário

{1} {U} {U}

Criatura — Espírito

2/3

Voar

Toda vez que Iluminador do Sepulcrário entrar no campo de batalha ou atacar, exile um card de um cemitério.

Você pode olhar o card do topo de seu grimório a qualquer momento.

Uma vez a cada turno, você pode conjurar uma mágica do topo de seu grimório se ela compartilhar um tipo de card com um card exilado por Iluminador do Sepulcrário.

- Os tipos de card que podem ser exilados de um cemitério incluem artefato, criatura, encantamento, terreno, planeswalker, mágica instantânea e feitiço. Lendário, básico e da neve são supertipos, não tipos de card. Humano, Equipamento e Aura são subtipos, e não tipos de card.
- A habilidade de Iluminador do Sepulcrário permite que você conjure uma mágica que compartilhe um tipo de card com o card exilado, mesmo que o card no topo do grimório não compartilhe. Por exemplo, se você exilou um card de artefato, você pode conjurar A Nau-presságio do topo de seu grimório, mesmo ela sendo o reverso do card dupla face modal Cosima, Deusa da Viagem, que não é um artefato.

Impulso Temerário

{1} {R}

Feitiço

Exile os dois cards do topo de seu grimório. Até o final do seu próximo turno, você pode jogar esses cards.

- Você ainda precisa pagar todos os custos para conjurar aquelas mágicas respeitar as permissões normais de conjuração. Por exemplo, se um dos cards exilados for um feitiço, este efeito não permitirá que você o conjure durante o turno de um oponente.
-

Infestação Rastejante

{2}{G}

Encantamento

No início de sua manutenção, você pode triturar dois cards. *(Você pode colocar os dois cards do topo de seu grimório em seu cemitério.)*

Toda vez que um ou mais cards de criatura forem colocados no seu cemitério vindos de qualquer lugar durante o seu turno, crie uma ficha de criatura Inseto verde 1/1. Esta habilidade é desencadeada apenas uma vez a cada turno.

- Infestação Rastejante precisa estar no campo de batalha para que sua habilidade seja desencadeada. Se ela for destruída ao mesmo tempo que uma ou mais criaturas suas, a habilidade dela não será desencadeada.
-

Instigadora da Milícia

{2}{W}

Criatura — Humano Soldado

3/3

Instigadora da Milícia não pode atacar sozinha.

Toda vez que Instigadora da Milícia atacar, desvire a criatura alvo.

- Desvirar uma criatura atacante não a remove do combate.
 - Todos os atacantes são escolhidos ao mesmo tempo. Você não pode atacar com Instigadora da Milícia, desvirar uma criatura virada e depois atacar com aquela criatura.
 - Você pode ter uma criatura desvirada como alvo dessa habilidade. Por exemplo, se todas as suas criaturas tiverem vigilância, você não terá a obrigação de desvirar uma criatura de um oponente.
-

Invocações de Sigarda

{4}{W}{W}

Encantamento

As criaturas que você controla com marcadores +1/+1 têm poder e resistência básicos 4/4, têm voar e são Anjos além de seus outros tipos.

- Remover todos os marcadores +1/+1 de uma criatura afetada por esta habilidade ou remover Invocações de Sigarda do campo de batalha fará com que aquela criatura volte ao estado original. Em especial, isso pode fazer com que uma criatura perca voar depois de ter sido declarada como atacante, mas antes da declaração dos bloqueadores. Isso também pode resultar em uma criatura com dano já marcado nela sendo destruída se aquele dano for maior que a resistência da criatura.
-

Jacob Hauken, Inspetor

{1}{U}

Criatura Lendária — Humano Conselheiro

0/2

{T}: Compre um card e depois exile um card de sua mão com a face voltada para baixo. Você pode olhar aquele card enquanto ele permanecer exilado. Você pode pagar {4}{U}{U}. Se fizer isso, transforme Jacob Hauken, Inspetor.

////

Percepção de Hauken

Encantamento Lendário

No início de sua manutenção, exile o card do topo de seu grimório com a face voltada para baixo. Você pode olhar aquele card enquanto ele permanecer exilado.

Uma vez durante cada um de seus turnos você pode jogar um card de terreno ou conjurar uma mágica dentre os cards exilados com esta permanente sem pagar seu custo de mana.

- Pagar {4}{U}{U} e transformar Jacob Hauken, Inspetor, faz parte da resolução da habilidade ativada. Você compra um card e exila um card antes de escolher se paga.
- Jogar um card usando a última habilidade de Percepção de Hauken segue todas as regras normais de tempo para aquele card. Por exemplo, se você jogar um terreno dessa forma, você só poderá fazer isso durante sua fase principal enquanto a pilha estiver vazia e apenas se você ainda não tiver jogado um terreno (a menos que um efeito permita que você jogue terrenos adicionais).
- Você pode jogar dessa forma cards que tenham sido exilados com Jacob Hauken, Inspetor, antes que ele se transformasse em Percepção de Hauken.
- Uma vez que Percepção de Hauken deixe o campo de batalha, o jogador que a controlava não poderá mais jogar os cards exilados. Se ela for destruída e de alguma forma voltar ao campo de batalha, ela será um novo objeto sem nenhuma lembrança dos cards exilados anteriormente.

Janela Barrada

{3}

Artefato

As criaturas que atacam você recebem -1/-0.

No início de cada etapa final, se você tiver sofrido 4 ou mais pontos de dano neste turno, exile Janela Barrada.

- A habilidade desencadeada de Janela Barrada verifica a quantidade total do dano causado a você durante o turno. O dano não precisa ter sido causado todo ao mesmo tempo, e Janela Barrada não precisa ter estado no campo de batalha quando o dano foi causado. Janela Barrada não leva em consideração nenhum ponto de vida que você tenha ganho neste turno.
-

Juiz do Vínculo de Fé

{1}{W}{W}

Criatura — Espírito Soldado

4/4

Defensor, voar, vigilância

No início de sua manutenção, se Juiz do Vínculo de Fé tiver dois ou menos marcadores de julgamento, coloque um marcador de julgamento nele.

Enquanto Juiz do Vínculo de Fé tiver três ou mais marcadores de julgamento, ele poderá atacar como se não tivesse defensor.

Perturbar {5}{W}{W}

////

Julgamento do Pecador

Encantamento — Aura Maldição

Encantar jogador

No início de sua manutenção, coloque um marcador de julgamento em Julgamento do Pecador. Em seguida, se houver três ou mais marcadores de julgamento nele, o jogador encantado perde o jogo.

Se Julgamento do Pecador seria colocado em um cemitério vindo de qualquer lugar, em vez disso, exile-o.

- Depois que Juiz do Vínculo de Fé ataca, remover marcadores de julgamento dele não o remove do combate.

Kaya, Caçadora de Geists

{1}{W}{B}

Planeswalker Lendário — Kaya

3

+1: As criaturas que você controla ganham toque mortífero até o final do turno. Coloque um marcador +1/+1 em até uma ficha de criatura alvo que você controla.

-2: Até o final do turno, se uma ou mais fichas seriam criadas sob seu controle, em vez disso, cria-se o dobro.

-6: Exile todos os cards de todos os cemitérios e depois crie uma ficha de criatura Espírito branca 1/1 com voar para cada card exilado dessa forma.

Lavar

{U}

Mágica Instantânea

Remover {1}{U}{U} (*Você pode conjurar esta mágica pagando seu custo de remover. Se fizer isso, remova as palavras entre colchetes.*)

Anule a mágica alvo [que não tenha sido conjurada da mão de seu dono].

- Cópias de mágicas nunca são conjuradas da mão de um jogador, de modo que Lavar pode anular cópias de mágicas mesmo que seu custo de remover não tenha sido pago, independentemente de a mágica original que esteja sendo copiada ter sido conjurada da mão de um jogador.
-

Lenhonodoso Ancestral

{2} {B} {G}

Criatura — Ent

1/4

Cada criatura que você controla com resistência maior que o próprio poder atribui dano de combate igual à sua resistência, em vez de igual ao seu poder.

- A habilidade de Lenhonodoso Ancestral na verdade não altera o poder de nenhuma criatura. Ela só altera a quantidade de dano de combate que a criatura atribui. Todas as outras regras e efeitos que verificam poder ou resistência usam os valores reais, mesmo que façam com que um dano “igual ao poder de uma criatura” seja causado.
-

Líder de Alcateia em Ascensão

{G}

Criatura — Lobo

2/1

Líder de Alcateia em Ascensão entra no campo de batalha com um marcador +1/+1 se você controlar uma permanente com valor de mana igual ou superior a 4. Toda vez que você conjurar uma mágica com valor de mana igual ou superior a 4, coloque um marcador +1/+1 em Líder de Alcateia em Ascensão.

- A primeira habilidade de Líder de Alcateia em Ascensão só considera permanentes que já estejam no campo de batalha para determinar se ela se aplica. Se Líder de Alcateia em Ascensão estiver entrando no campo de batalha ao mesmo tempo que outra permanente, o efeito de substituição não verá aquela permanente.
-

Lobo da Coleira Rúnica

{1} {R}

Criatura — Lobo

2/2

{3} {R}, {T}: Lobo da Coleira Rúnica causa ao oponente alvo dano igual ao número de Lobos e Lobisomens que você controla.

- A habilidade ativada de Lobo da Coleira Rúnica conta o número de Lobos e Lobisomens que você controla no momento em que ela é resolvida, e não no momento em que foi ativada.
 - Se você controlar uma criatura que seja tanto um Lobo quanto um Lobisomem, ela é contada uma única vez para a habilidade de Lobo da Coleira Rúnica.
-

Lobo-de-crina Faminto

{1} {R}

Criatura — Lobo

2/2

Enquanto você controlar outro Lobo ou lobisomem, Lobo-de-crina Faminto recebe +1/+0 e tem atropelar.

- Se você controlar tanto um Lobo quanto um Lobisomem, Lobo-de-crina Faminto ainda receberá apenas +1/+0.
-

Maldição da Hospitalidade

{2} {R}

Encantamento — Aura Maldição

Encantar jogador

As criaturas que estejam atacando o jogador encantado têm atropelar.

Toda vez que uma criatura causa dano de combate ao jogador encantado, aquele jogador exila o card do topo do próprio grimório. Até o final do turno, o controlador daquela criatura pode jogar aquele card e pode gastar mana como se fosse de qualquer cor para conjurar aquela mágica.

- A habilidade desencadeada de Maldição da Hospitalidade é desencadeada uma vez para cada criatura que tenha causado dano de combate ao jogador encantado.
-

Maré Consumidora

{2} {U} {U}

Feitiço

Cada jogador escolhe uma permanente não de terreno que ele controla. Devolva para as mãos de seus donos todas as permanentes não de terreno não escolhidas dessa forma. Em seguida, você compra um card para cada oponente com mais cards na própria mão que você.

- A começar pelo jogador de quem for o turno, cada jogador escolhe uma permanente não de terreno que ele controla. Os jogadores sabem quais permanentes foram escolhidas anteriormente pelos outros jogadores quando fazem suas escolhas. Depois, todas as permanentes não de terreno que não tenham sido escolhidas por nenhum jogador são devolvidas para as mãos de seus donos ao mesmo tempo.
-

Matadora Furtiva

{3} {B}

Criatura — Vampiro Assassino

4/2

Quando Matadora Furtiva entra no campo de batalha, a criatura alvo que um oponente controla recebe -2/-2 até o final do turno se aquele oponente não controlar nenhuma outra criatura.

- A habilidade de Matadora Furtiva é desencadeada mesmo que todos os seus oponentes controlem mais de uma criatura. Se o controlador da criatura alvo controlar quaisquer outras criaturas conforme a habilidade for resolvida, a habilidade não fará nada. Em especial, aquele jogador poderia conjurar uma mágica de criatura com lampejo ou criar uma ficha de criatura em resposta para evitar o efeito de -2/-2.

Milípede do Cemitério Bolorento

{4} {G}

Criatura — Inseto Horror

2/2

Quando Milípede do Cemitério Bolorento entrar no campo de batalha, triture três cards e depois coloque um marcador +1/+1 em Milípede do Cemitério Bolorento para cada card de criatura em seu cemitério. *(Para triturar um card, coloque o card do topo de seu grimório em seu cemitério.)*

- Milípede do Cemitério Bolorento recebe um marcador +1/+1 para cada card de criatura em seu cemitério, inclusive quaisquer cards de criatura que já estejam lá antes de você triturar três cards.

Mímico do Salão dos Espelhos

{3} {U}

Criatura — Espírito

0/0

Você pode fazer com que Mímico do Salão dos Espelhos entre no campo de batalha como uma cópia de qualquer criatura no campo de batalha, com a exceção de que ele é um Espírito além de seus outros tipos.

Perturbar {3} {U} {U} (Você pode conjurar este card transformado do seu cemitério por seu custo de perturbar.)

////

Imitação Assombrosa

Encantamento — Aura

Encantar criatura

No início de sua manutenção, crie uma ficha que seja uma cópia da criatura encantada, com a exceção de ser um Espírito além de seus outros tipos.

Se Imitação Assombrosa seria colocada em um cemitério vinda de qualquer lugar, em vez disso, exile-a.

- Mímico do Salão dos Espelhos copia exatamente o que está impresso na criatura original (a não ser que a criatura seja uma ficha ou esteja copiando outra coisa; veja abaixo), e ele também é um Espírito. Ele não copia informações como se a criatura está virada ou desvirada, se tem ou não marcadores, Auras ou Equipamentos anexados, ou efeitos que não sejam de cópia que tenham alterado seu poder, sua resistência, seus tipos, sua cor e assim por diante. Em especial, se ele copiar uma criatura que normalmente não é uma criatura, ele não será uma criatura.
- Se a criatura copiada tem {X} em seu custo de mana, X é considerado 0.
- Se a criatura escolhida estiver copiando outra coisa (por exemplo, se a criatura escolhida for outro Mímico do Salão dos Espelhos), então Mímico do Salão dos Espelhos entrará no campo de batalha como o que quer que a criatura escolhida tenha copiado.

- Se outra criatura se tornar uma cópia de Mímico do Salão dos Espelhos, aquela criatura também será um Espírito.
 - Se a criatura escolhida for uma ficha, Mímico do Salão dos Espelhos copiará as características originais da ficha conforme descrito pelo efeito que colocou a ficha no campo de batalha, com a exceção de ser também um Espírito. Mímico do Salão dos Espelhos não se torna uma ficha neste caso.
 - Qualquer habilidade de entrada no campo de batalha da criatura copiada será desencadeada quando Mímico do Salão dos Espelhos entrar no campo de batalha. Qualquer habilidade do tipo “conforme [esta criatura] entra no campo de batalha” ou “[esta criatura] entra no campo de batalha com” da criatura escolhida também funcionará.
 - Se, de alguma forma, Mímico do Salão dos Espelhos entrar no campo de batalha ao mesmo tempo que outra criatura, Mímico do Salão dos Espelhos não poderá ser uma cópia daquela criatura. Você só pode escolher uma criatura que já esteja no campo de batalha.
-

Ministro Itinerante

{W}

Criatura — Humano Clérigo

1/1

{T}: A criatura alvo recebe +1/+0 até o final do turno.

Você ganha 1 ponto de vida. Ative somente como um feitiço.

- Se o alvo da habilidade ativada de Ministro Itinerante não for válido conforme ela tentar ser resolvida, você não ganhará 1 ponto de vida.
-

Mirar na Cabeça

{2} {B}

Feitiço

Escolha um —

- Exile o Zumbi alvo.
- O oponente alvo exila dois cards da própria mão.

- Se o oponente alvo tem apenas um card na mão, ele exila aquele card.
-

Morcego-correio

{2} {B}

Criatura — Morcego

2/2

Voar

Quando Morcego-correio entrar no campo de batalha, se você ganhou pontos de vida neste turno, devolva até um card de criatura alvo de seu cemitério para sua mão.

- A habilidade de Morcego-correio será desencadeada se você tiver ganho qualquer quantidade de pontos de vida neste turno. Não importa se você também perdeu aquela quantidade de pontos de vida ou mais.
-

Mordomo Morto-vivo

{1}{B}

Criatura — Zumbi

1/2

Quando Mordomo Morto-vivo entrar no campo de batalha, triture três cards. *(Coloque os três cards do topo de seu grimório em seu cemitério.)*

Quando Mordomo Morto-vivo morre, você pode exilá-lo. Quando fizer isso, devolva o card de criatura alvo de seu cemitério para sua mão.

- Depois que você exila Mordomo Morto-vivo de seu cemitério, a segunda habilidade é desencadeada. Você escolhe naquele momento o card de criatura alvo a devolver.

Nascer do Sol Glorioso

{3}{G}{G}

Encantamento

No início do combate no seu turno, escolha um —

- As criaturas que você controla recebem +1/+1 e ganham atropelar até o final do turno.
- O terreno alvo ganha “{T}: Adicione {G}{G}{G}” até o final do turno.
- Compre um card se você controlar uma criatura com poder igual ou superior a 3.
- Você ganha 3 pontos de vida.

- O terceiro modo de Nascer do Sol Glorioso pode ser escolhido mesmo que você não controle nenhuma criatura com poder igual ou superior a 3 conforme a habilidade vai para a pilha. Se você controla uma criatura com poder igual ou superior a 3 quando ela é resolvida, você compra um card. Caso contrário, ela não fará nada quando for resolvida.

Odric, Amaldiçoado pelo Sangue

{1}{R}{W}

Criatura Lendária — Vampiro Soldado

3/3

Quando Odric, Amaldiçoado pelo Sangue, entrar no campo de batalha, crie X fichas de Sangue, sendo X o número de habilidades entre voar, iniciativa, golpe duplo, toque mortífero, ímpeto, resistência a magia, indestrutível, vínculo com a vida, ameaçar, alcance, atropelar e vigilância presentes nas criaturas que você controla. *(Conte cada habilidade uma única vez.)*

- Odric, Amaldiçoado pelo Sangue, conta o número de habilidades listadas encontrado, e não o número de criaturas com aquelas habilidades. Se você controlar uma única criatura com alcance e vigilância conforme Odric entrar no campo de batalha, você criará duas fichas de Sangue. Por outro lado, se você controlar duas criaturas com voar, você receberá uma única ficha de Sangue.
- As variantes de uma habilidade são contadas como aquela habilidade e não são contadas múltiplas vezes. Por exemplo, se você controlar uma criatura com resistência à magia azul e outra criatura com resistência à magia preta, você criará uma única ficha de Sangue.

Ovo Biolume

{2}{U}

Criatura — Serpente Ovo

0/4

Defensor

Quando Ovo Biolume entrar no campo de batalha, use vidência 2.

Quando sacrificar Ovo Biolume, devolva-o ao campo de batalha transformado sob o controle de seu dono no início da próxima etapa final.

////

Serpente Biolume

Criatura — Serpente

4/4

Sacrifique duas Ilhas: Serpente Biolume não pode ser bloqueada neste turno.

- O texto de regras de Serpente Biolume em português foi impresso involuntariamente com um erro. Onde se lê “dois terrenos”, leia-se “duas Ilhas”. O texto acima é o correto.
- Você não pode sacrificar Ovo Biolume, a menos que outro efeito permita.
- Você pode sacrificar quaisquer dois terrenos com o subtipo Ilha para ativar a segunda habilidade de Serpente Biolume, mesmo que eles não sejam básicos nem tenham o nome Ilha.
- Se uma permanente que não seja um card dupla face se tornar uma cópia de Ovo Biolume e depois for sacrificada, aquele card não poderá ser devolvido ao campo de batalha transformado. Ele permanecerá no cemitério.

Paladina Sigardiana

{2}{G}{W}

Criatura — Humano Cavaleiro

4/4

Contanto que você tenha colocado um ou mais marcadores +1/+1 em uma criatura neste turno, Paladina Sigardiana tem atropelar e vínculo com a vida.

{1}{G}{W}: A criatura alvo que você controla com um marcador +1/+1 ganha atropelar e vínculo com a vida até o final do turno.

- A primeira habilidade de Paladina Sigardiana aplica-se desde que você tenha colocado um marcador +1/+1 em uma permanente neste turno, e desde que aquela permanente tenha sido uma criatura no momento em que você colocou o marcador. Não importa se depois a criatura deixou o campo de batalha, perdeu os marcadores ou de alguma forma deixou de ser uma criatura.
 - A última habilidade de Paladina Sigardiana só pode ter como alvo uma criatura com um marcador +1/+1. Uma vez que aquela habilidade tenha sido resolvida, a criatura terá atropelar e vínculo com a vida até o final do turno, mesmo que de alguma forma perca os marcadores ou deixe de ser uma criatura (embora atropelar não seja lá muito útil para uma permanente não de criatura).
-

Pária Lupino

{5}{G}

Criatura — Humano Lobisomem

5/4

Esta mágica custa {2} a menos para ser conjurada se você controla um Lobo ou Lobisomem.

Diurno (*Se um jogador não conjura nenhuma mágica durante o próprio turno, torna-se noite no turno seguinte.*)

////

Penetra do Casamento

Criatura — Lobisomem

6/5

Toda vez que Penetra do Casamento ou outro Lobo ou Lobisomem que você controla morrer, compre um card.

Nocturno (*Se um jogador conjura ao menos duas mágicas durante o próprio turno, torna-se dia no turno seguinte.*)

- Pária Lupino custa {2} a menos para ser conjurado se você controlar um Lobo ou Lobisomem mesmo que seja noite.
-

Porteiro do Sepulcrário

{1}{R}

Criatura — Vampiro

2/1

Iniciativa

Quando Porteiro do Sepulcrário entrar no campo de batalha, exile um card de um cemitério.

Toda vez que um jogador joga um terreno ou conjura uma mágica, se ele compartilhar um tipo de card com o card exilado, Porteiro do Sepulcrário causa 2 pontos de dano àquele jogador.

- Os tipos de card que podem ser exilados de um cemitério incluem artefato, criatura, encantamento, terreno, planeswalker, mágica instantânea e feitiço. Lendário, básico e da neve são supertipos, não tipos de card. Humano, Equipamento e Aura são subtipos, e não tipos de card.
-

Posto para Descansar

{3}{G}

Encantamento

Toda vez que um Humano que você controla morrer, compre um card.

Toda vez que uma criatura que você controla com um marcador +1/+1 morre, você ganha 2 pontos de vida.

- Se um Humano que você controla com um marcador +1/+1 morrer, ambas as habilidades serão desencadeadas.
-

Presença Acalentadora

{1}{W}

Encantamento — Aura

Encantar criatura

A criatura encantada tem “Toda vez que uma criatura entra no campo de batalha sob seu controle, esta criatura recebe +1/+1 até o final do turno”.

Quando Presença Acalentadora entrar no campo de batalha, crie uma ficha de criatura Espírito branca 1/1 com voar.

- Presença Acalentadora entra no campo de batalha e depois sua habilidade desencadeada faz com que uma ficha de Espírito 1/1 entre no campo de batalha. Presumindo-se que Presença Acalentadora ainda esteja no campo de batalha conforme aquela primeira habilidade desencadeada for resolvida, o Espírito fará com que a habilidade que a criatura encantada tem seja desencadeada. A criatura encantada receberá +1/+1 até o final do turno.

Pretendente Fascinante

{2}{R}

Criatura — Vampiro

2/3

Quando você atacar com exatamente duas criaturas, transforme Pretendente Fascinante.

////

Dançarino Mortífero

Criatura — Vampiro

3/3

Atropelar

Quando esta criatura se transformar em Dançarino Mortífero, adicione {R}{R}. Até o final do turno, você não perde esse mana conforme as etapas e fases terminam.

{R}{R}: Dançarino Mortífero e outra criatura alvo recebem cada um +1/+0 até o final do turno.

- Uma criatura colocada no campo de batalha atacando não “atacou” e não será contada para determinar se a habilidade de Pretendente Fascinante será desencadeada.

Profanador do Sepulcrário

{4}{B}{B}

Criatura — Zumbi

4/4

Ameaçar

Quando Profanador do Sepulcrário entrar no campo de batalha ou morrer, exile outro card de um cemitério.

Quando fizer isso, escolha um —

- Remova X marcadores da permanente alvo, sendo X o valor de mana do card exilado.
- A criatura alvo que um oponente controla recebe -X/-X até o final do turno, sendo X o valor de mana do card exilado.

- Depois de você exilar um card de um cemitério, outra habilidade desencadeada vai para a pilha. Você escolhe o modo e o alvo conforme coloca aquela segunda habilidade na pilha, e não antes de exilar um card.
- O controlador de Profanador do Sepulcrário escolhe quais marcadores são removidos, e ele pode remover mais de um tipo de marcador. Se a permanente alvo tiver menos de X marcadores, todos serão removidos.

Propriedade dos Voldaren

Terreno

{T}: Adicione {C}.

{T}, pague 1 ponto de vida: Adicione um mana de qualquer cor. Gaste este mana somente para conjurar uma mágica de Vampiro.

{5}, {T}: Crie uma ficha de Sangue. Esta habilidade custa {1} a menos para ser ativada para cada Vampiro que você controla. *(Ela é um artefato com "{1}, {T}, descarte um card, sacrifique este artefato: Compre um card".)*

- Uma mágica de Vampiro é uma mágica com o tipo de criatura Vampiro, independentemente da presença ou não da palavra "Vampiro" em seu nome.

Protetora do Sepulcrário

{2}{W}{W}

Criatura — Humano Soldado

3/4

Lampejo

Quando Protetora do Sepulcrário entrar no campo de batalha, exile um card de um cemitério.

Toda vez que você jogar um terreno ou conjurar uma mágica, se ele compartilhar um tipo de card com o card exilado, crie uma ficha de criatura Humano branca 1/1.

- Os tipos de card que podem ser exilados de um cemitério incluem artefato, criatura, encantamento, terreno, planeswalker, mágica instantânea e feitiço. Lendário, básico e da neve são supertipos, não tipos de card. Humano, Equipamento e Aura são subtipos, e não tipos de card.

Purificador Markov

{1}{W}{B}

Criatura — Vampiro Clérigo

2/3

Vínculo com a vida

No início de sua etapa final, se você ganhou pontos de vida neste turno, você pode pagar {2}. Se fizer isso, compre um card.

- A habilidade de Purificador Markov é desencadeada se você tiver ganho qualquer quantidade de pontos de vida naquele turno.

Raiva Ancestral

{R}

Feitiço

A criatura alvo ganha atropelar e recebe +X/+0 até o final do turno, sendo X 1 mais o número de cards com o nome Raiva Ancestral em seu cemitério.

Compre um card.

- Raiva Ancestral não é colocada em seu cemitério até depois de terminar de ser resolvida, de modo que ela não conta a si mesma para seu próprio efeito.

Ramos Protetores

{2}{G}

Encantamento — Aura

Encantar criatura

Quando Ramos Protetores entrar no campo de batalha, compre um card.

A criatura encantada recebe +1/+3.

- Se a criatura alvo da magia de Aura não for um alvo válido conforme esta tentar ser resolvida, Ramos Protetores será colocado no cemitério de seu dono diretamente da pilha. Ele não entrará no campo de batalha e você não comprará um card.

Rastejador de Retalhos

{1}{U}

Criatura — Zumbi Horror

1/2

{2}{U}: Exile o card de criatura alvo de seu cemitério e coloque um marcador +1/+1 em Rastejador de Retalhos.

Rastejador de Retalhos tem todas as habilidades ativadas de todos os cards de criatura exilados com ele.

- Rastejador de Retalhos só ganha habilidades ativadas. Ele não ganha habilidades desencadeadas nem habilidades estáticas. As habilidades ativadas possuem um sinal de dois pontos. Geralmente, elas seguem a estrutura “[Custo]: [Efeito]”. Algumas palavras-chave são habilidades ativadas; elas possuem um sinal de dois pontos em seu texto explicativo.
 - Se uma habilidade ativada de um card exilado menciona o card no qual está impressa pelo nome, considere a versão de Rastejador de Retalhos daquela habilidade como se mencionasse Rastejador de Retalhos pelo nome.
 - Se você controlar mais de um Rastejador de Retalhos, cada um terá apenas as habilidades ativadas dos cards exilados com aquele Rastejador de Retalhos específico.
 - Após Rastejador de Retalhos deixar o campo de batalha, ele não terá mais as habilidades ativadas dos cards de criatura exilados com ele. Se ele voltar ao campo de batalha, será um novo Rastejador de Retalhos, sem conexão com aqueles cards anteriormente exilados.
 - Se Rastejador de Retalhos exilar um card dupla face, ele só terá as habilidades ativadas da face frontal daquele card.
-

Recruta Lâmina Paroquial

{1}{W}

Criatura — Humano Soldado

1/2

Treinamento *(Toda vez que esta criatura atacar com outra criatura de poder superior, coloque um marcador +1/+1 nesta criatura.)*

Quando Recruta Lâmina Paroquial morrer, coloque seus marcadores na criatura alvo que você controla.

- A última habilidade de Recruta Lâmina Paroquial coloca todos os marcadores na criatura alvo, e não apenas os marcadores +1/+1.
- A última habilidade de Recruta Lâmina Paroquial não faz com que você mova marcadores dele para a criatura alvo. Em vez disso, você coloca naquela criatura o mesmo número de cada tipo de marcador que Recruta Lâmina Paroquial tinha quando morreu.
- Em alguns casos incomuns, você pode acabar colocando os marcadores adequados em mais de uma permanente. Por exemplo, se você controlar O Ozólito quando Recruta Lâmina Paroquial morrer, você vai colocar o número adequado de cada tipo de marcador tanto em O Ozólito quanto na criatura alvo.
- Se Recruta Lâmina Paroquial tiver marcadores -1/-1 quando morrer, a última habilidade também incluirá esses marcadores. Isso também pode resultar na morte da criatura que receber os marcadores.

Runo Stromkirk

{1}{U}{B}

Criatura Lendária — Vampiro Clérigo

1/4

Voar

Quando Runo Stromkirk entrar no campo de batalha, coloque até um card de criatura alvo de seu cemitério no topo de seu grimório.

No início de sua manutenção, olhe o card do topo de seu grimório. Você pode revelar aquele card. Se um card de criatura com valor de mana igual ou superior a 6 for revelado dessa forma, transforme Runo Stromkirk.

////

Krothuss, Senhor das Profundezas

Criatura Lendária — Kraken Horror

3/5

Voar

Toda vez que Krothuss, Senhor das Profundezas, atacar, crie uma ficha virada e atacando que seja uma cópia de outra criatura atacante alvo. Se aquela criatura for um Kraken, Leviatã, Polvo ou Serpente, em vez disso, crie duas daquelas fichas.

- Você escolhe qual oponente ou planeswalker oponente a ficha vai atacar conforme a coloca no campo de batalha. Não precisa ser o mesmo jogador nem o mesmo planeswalker que Krothuss, Senhor das Profundezas, está atacando.
- Embora a ficha esteja atacando, ela nunca foi declarada como criatura atacante (para efeito de habilidades que são desencadeadas toda vez que uma criatura ataca, por exemplo, como treinamento).

- A ficha copia exatamente o que está impresso na criatura original e nada mais (a não ser que a permanente esteja copiando outra coisa ou seja uma ficha; veja abaixo). Ela não copia informações como se a criatura tem ou não marcadores, se tem Auras e/ou Equipamentos anexados, ou efeitos que não sejam de cópia que tenham alterado seu poder, sua resistência, seus tipos, sua cor e assim por diante. Observe que ela não copia nenhum efeito que possa ter transformado uma permanente não de criatura em uma criatura. Se a ficha não for uma criatura conforme entra no campo de batalha, ela não atacará.
- Se a criatura copiada tem {X} em seu custo de mana, X é 0.
- Se a criatura copiada estava copiando alguma outra coisa, a ficha entra no campo de batalha como o que quer que a criatura estivesse copiando.
- Se a criatura copiada for uma ficha, a ficha criada por Krothuss copia as características originais daquela ficha como estabelecidas pelo efeito que a colocou no campo de batalha.
- Quaisquer habilidades de entrada no campo de batalha da criatura copiada serão desencadeadas quando a ficha entrar no campo de batalha. Qualquer habilidade da criatura copiada do tipo “Conforme [esta criatura] entra no campo de batalha” ou “[Esta criatura] entra no campo de batalha com” também funcionará.

Salvador de Ollenbock

{1}{W}{W}

Criatura — Humano Soldado

1/2

Treinamento (*Toda vez que esta criatura atacar com outra criatura de poder superior, coloque um marcador +1/+1 nesta criatura.*)

Toda vez que Salvador de Ollenbock treinar, exile até uma outra criatura alvo do campo de batalha ou um card de criatura de um cemitério.

Quando Salvador de Ollenbock deixar o campo de batalha, coloque os cards exilados no campo de batalha sob o controle de seus donos.

- Uma criatura “treina” quando um marcador +1/+1 é colocado nela como resultado da resolução de uma habilidade treinamento.

Solitário Mal-humorado

{2}{R}{R}

Criatura — Humano Lobisomem

3/3

Toda vez que Solitário Mal-humorado sofre dano, ele causa aquela quantidade de dano a qualquer alvo.

{1}{R}: Solitário Mal-humorado recebe +2/+0 até o final do turno.

Diurno (*Se um jogador não conjura nenhuma mágica durante o próprio turno, torna-se noite no turno seguinte.*)

////

Vingador da Alcateia Uivante

Criatura — Lobisomem

4/4

Toda vez que uma permanente que você controla sofre dano, Vingador da Alcateia Uivante causa aquela quantidade de dano a qualquer alvo.

{1}{R}: Vingador da Alcateia Uivante recebe +2/+0 até o final do turno.

Noturno (*Se um jogador conjura ao menos duas mágicas durante o próprio turno, torna-se dia no turno seguinte.*)

- A habilidade desencadeada de cada face ainda funciona mesmo que o dano faça com que a criatura morra.
- Se o dano fizer com que esta criatura morra antes que a habilidade desencadeada seja resolvida, use as últimas informações conhecidas para determinar se esta criatura tinha habilidades como toque mortífero ou vínculo com a vida. Se ela tinha, aquelas habilidades ainda se aplicarão ao dano.

Só para Convidados

{3}{W}{W}

Feitiço

Escolha um número entre 0 e 13. Cada jogador sacrifica aquela quantidade de criaturas.

- Os números que você pode escolher incluem 0 e 13.
 - Se um jogador controlar menos que o número escolhido de criaturas, ele sacrificará todas as próprias criaturas.
 - A começar pelo jogador de quem for o turno, cada jogador na ordem dos turnos escolherá quais criaturas sacrificar, e depois todas as criaturas escolhidas por todos os jogadores serão sacrificadas ao mesmo tempo. Os jogadores sabem das escolhas feitas pelos jogadores anteriores.
-

Sorin, o Infeliz

{2} {B} {B}

Planeswalker Lendário — Sorin

4

+1: Olhe o card do topo de seu grimório. Você pode revelar aquele card e colocá-lo em sua mão. Se fizer isso, você perde uma quantidade de pontos de vida igual ao valor de mana dele.

-2: Crie uma ficha de criatura Vampiro preta 2/3 com voar e vínculo com a vida.

-7: Sorin, o Infeliz, causa 13 pontos de dano a qualquer alvo. Você ganha 13 pontos de vida.

- Se você escolher não revelar o card que você olhou com a primeira habilidade de lealdade de Sorin, ele permanecerá no topo de seu grimório.

Tábua do Código Espiritual

{1} {U}

Artefato

Tábua do Código Espiritual entra no campo de batalha com três marcadores de presságio.

{1} {U}, descarte Tábua do Código Espiritual: Olhe os dois cards do topo de seu grimório. Coloque um deles no seu cemitério.

Toda vez que um card de criatura for colocado em seu cemitério vindo de qualquer lugar, remova um marcador de presságio de Tábua do Código Espiritual. Em seguida, se ela não tiver nenhum marcador de presságio, transforme-a.

////

Espírito Acorrentado ao Código

Criatura — Espírito

3/2

Voar

Espírito Acorrentado ao Código só pode bloquear criaturas com voar.

{3} {U}: Compre dois cards e depois descarte um card.

- A última habilidade de Tábua do Código Espiritual é desencadeada quando um card de criatura é colocado no seu cemitério vindo de qualquer lugar. Isso é diferente de uma habilidade que é desencadeada quando uma criatura morre. Em especial, um card não de criatura no campo de batalha que se torne uma criatura e morra (como um terreno animado) não fará com que esta habilidade seja desencadeada. De modo similar, um card de criatura no campo de batalha que tenha se tornado uma permanente não de criatura (como um encantado por Contenção Reduzida) fará com que essa habilidade seja desencadeada quando aquele card for colocado em seu cemitério.
 - A morte de fichas de criatura nunca faz com que a última habilidade de Tábua do Código Espiritual seja desencadeada.
-

Testemunha Cruel
{2}{U}{U}
Criatura — Ave Horror
3/3
Voar

Toda vez que você conjurar uma mágica não de criatura, olhe o card do topo de seu grimório. Você pode colocar aquele card em seu cemitério.

- Se você não colocar o card em seu cemitério, ele permanecerá no topo de seu grimório.
-

Testemunhar o Futuro
{2}{U}
Feitiço

O jogador alvo embaralha até quatro cards alvo do próprio cemitério no próprio grimório. Você olha os quatro cards do topo de seu grimório e depois coloca um daqueles cards em sua mão e o restante no fundo de seu grimório em ordem aleatória.

- Se você escolher zero cards alvo ou os cards não forem válidos conforme Testemunhar o Futuro for resolvido, o jogador alvo ainda embaralhará o próprio grimório.
 - Se o jogador não for um alvo válido conforme Testemunhar o Futuro for resolvido, o grimório não será embaralhado e quaisquer cards alvo permanecerão no cemitério.
-

Thalia, Guardiã de Thraben
{1}{W}
Criatura Lendária — Humano Soldado
2/1

Iniciativa
As mágicas não de criatura custam {1} a mais para serem conjuradas.

- A habilidade de Thalia afeta todas as mágicas que não sejam mágicas de criatura, inclusive as suas próprias mágicas.
 - Para determinar o custo total de uma mágica, comece com o custo de mana ou o custo alternativo que vai pagar, adicione qualquer custo adicional e depois aplique as reduções de custo. O valor de mana da mágica permanece igual, independentemente do custo total para conjurá-la.
-

Toxriil, a Corrosiva

{5} {B} {B}

Criatura Lendária — Lesma Horror

7/7

No início de cada etapa final, coloque um marcador de limo em cada criatura que você não controla.

As criaturas que você não controla recebem -1/-1 para cada marcador de limo nelas.

Toda vez que uma criatura que você não controla com um marcador de limo morrer, crie uma ficha de criatura

Lesma preta 1/1.

{U} {B}, sacrifique uma Lesma: Compre um card.

- A segunda e a terceira habilidade de Toxriil, a Corrosiva, aplicam-se a todas as criaturas que você não controla com marcadores de limo, mesmo que aqueles marcadores de limo provenham de uma fonte que não seja a primeira habilidade de Toxriil.
- A terceira habilidade de Toxriil, a Corrosiva, é desencadeada quando uma criatura que um oponente controla com um marcador de limo morre por qualquer motivo, e não somente por causa da redução da própria resistência pela segunda habilidade de Toxriil.
- Outro card, Monstro da Imundície, faz com que criaturas não Horror com marcadores de limo percam todas as habilidades e tenham poder e resistência básicos 2/2. Se você controlar tanto Toxriil, a Corrosiva, quanto Monstro da Imundície, aquelas criaturas não Horror serão criaturas 2/2 sem habilidades que também recebem -1/-1 para cada marcador de limo.

Traje de Gala do Noivo

{1} {B}

Artefato — Equipamento

A criatura equipada recebe +2/+0. Ela receberá +0/+2 adicionais e terá toque mortífero enquanto um Equipamento com o nome Vestido da Noiva estiver anexado a uma criatura que você controla.

Equipar {2} ({2}: *Anexe este equipamento à criatura alvo que você controla. Equipe somente como um feitiço.*)

- Na expressão “enquanto um Equipamento com o nome... estiver anexado a uma criatura que você controla”, “você” é o controlador do Equipamento, e não o controlador da criatura à qual ele está anexado. Suponha que um oponente controle uma criatura equipada com Vestido da Noiva e outra criatura equipada com Traje de Gala do Noivo e ele também controle ambos os Equipamentos. Se você ganhar o controle de uma daquelas criaturas, mas não do Equipamento anexado a ela, a criatura da qual você ganhou o controle receberá todos os bônus e a criatura que ele controla receberá apenas +2/+0.
-

Vampira Dominadora

{1}{R}{R}

Criatura — Vampiro

3/3

Quando Vampira Dominadora entrar no campo de batalha, ganhe o controle da criatura alvo com valor de mana igual ou inferior ao número de Vampiros que você controla até o final do turno. Desvire aquela criatura. Ela ganha ímpeto até o final do turno.

- Você controlará a criatura até o final do turno, mesmo que o número de Vampiros que você controla mude depois da resolução da habilidade.

Vampira da Recepção

{2}{W}

Criatura — Vampiro

2/3

Voar

Toda vez que uma ou mais outras criaturas com poder igual ou inferior a 2 entrarem no campo de batalha sob seu controle, compre um card. Esta habilidade é desencadeada apenas uma vez a cada turno.

- A habilidade de Vampira da Recepção só verifica o poder das outras criaturas conforme elas entram no campo de batalha. Se uma daquelas criaturas tiver poder igual ou inferior a 2, a habilidade será desencadeada. Depois que a habilidade for desencadeada, elevar o poder da criatura para além de 2 não afetará a habilidade. De modo similar, reduzir o poder de uma criatura a 2 ou menos depois que ela entrar no campo de batalha não fará com que a habilidade seja desencadeada.
- Se uma criatura entrar no campo batalha com marcadores +1/+1 ou se um efeito contínuo, como o de Festividades de Casamento, for aplicado às criaturas no campo de batalha, esses serão aplicados no momento em que se verifica se a habilidade de Vampira da Recepção será desencadeada.

Velho Rutstein

{1}{B}{G}

Criatura Lendária — Humano Plebeu

1/4

Quando Velho Rutstein entrar no campo de batalha ou no início de sua manutenção, triture um card. Se um card de terreno for triturado dessa forma, crie uma ficha de Tesouro. Se um card de criatura for triturado dessa forma, crie uma ficha de criatura Inseto verde 1/1. Se um card não de terreno e não de criatura for triturado dessa forma, crie uma ficha de Sangue.

- Se você triturar Arvoredo Dríade, um card que é tanto uma criatura quanto um terreno, você receberá tanto uma ficha de Tesouro quanto uma ficha de Inseto verde 1/1.
-

Vestido da Noiva

{1} {W}

Artefato — Equipamento

A criatura equipada recebe +2/+0. Ela recebe +0/+2 adicionais e tem iniciativa enquanto um Equipamento com o nome Traje de Gala do Noivo estiver anexado a uma criatura que você controla.

Equipar {2} ({2}: *Anexe este equipamento à criatura alvo que você controla. Equipe somente como um feitiço.*)

- Na expressão “enquanto um Equipamento com o nome... estiver anexado a uma criatura que você controla”, “você” é o controlador do Equipamento, e não o controlador da criatura à qual ele está anexado. Suponha que um oponente controle uma criatura equipada com Vestido da Noiva e outra criatura equipada com Traje de Gala do Noivo e ele também controle ambos os Equipamentos. Se você ganhar o controle de uma daquelas criaturas, mas não do Equipamento anexado a ela, a criatura da qual você ganhou o controle receberá todos os bônus e a criatura que ele controla receberá apenas +2/+0.
-

Viajante Inocente

{2} {B} {B}

Criatura — Humano

1/3

No início de sua manutenção, qualquer oponente pode sacrificar uma criatura. Se ninguém fizer isso, transforme Viajante Inocente.

////

Invasora Maligna

Criatura — Vampiro

3/3

Voar

Invasora Maligna receberá +2/+0 enquanto um oponente controlar um Humano.

- Quando a última habilidade de Viajante Inocente é resolvida, o próximo oponente na ordem dos turnos escolhe se quer ou não sacrificar uma criatura e qual criatura sacrificar se for o caso, e em seguida cada oponente na ordem dos turnos faz o mesmo sabendo das escolhas feitas anteriormente. Depois, todas as criaturas escolhidas são sacrificadas ao mesmo tempo. Se nenhuma criatura for sacrificada dessa forma, Viajante Inocente será transformada.
-

Vigia da Balestra

{2} {R} {R}

Criatura — Humano Soldado Lobisomem

4/3

{2} {R}, {oT}: Vigia da Balestra causa 1 ponto de dano a qualquer alvo.

Diurno (*Se um jogador não conjura nenhuma mágica durante o próprio turno, torna-se noite no turno seguinte.*)

////

Balestreiro

Criatura — Lobisomem

5/5

{2} {R}: Balestreiro causa 1 ponto de dano a qualquer alvo. Uma criatura que receba dano desta forma não pode bloquear neste turno.

Noturno (*Se um jogador conjura ao menos duas mágicas durante o próprio turno, torna-se dia no turno seguinte.*)

- As habilidades ativadas de Vigia da Balestra e Balestreiro são plenamente independentes uma da outra. Por exemplo, se você ativar a habilidade de Vigia da Balestra tendo como alvo uma criatura e depois se tornar noite, a criatura alvo ainda poderá bloquear neste turno. De modo similar, se você resolver a habilidade de Balestreiro tendo como alvo uma criatura, transformar-se em Vigia da Balestra não permitirá que a criatura que sofreu dano desta forma bloqueie.

Virada da Sorte

{3} {R}

Feitiço

Descarte sua mão e depois compre um card para cada card que você descartou neste turno.

- Virada da Sorte conta cards que você descartou neste turno por qualquer motivo, e não somente os cards que você descartou como parte da resolução de seu efeito.

Virote da Chama Abençoada

{R}

Mágica Instantânea

Virote da Chama Abençoada causa 2 pontos de dano à criatura ou ao planeswalker alvo. Se aquela criatura ou aquele planeswalker morreria neste turno, em vez disso, exile-o.

- Quando uma criatura ou um planeswalker sofre dano dessa forma, ele é exilado, em vez de morrer, se ele morreria por qualquer outro motivo mais adiante naquele turno, mesmo que inicialmente tenha sobrevivido aos 2 pontos de dano.
-

Visionária Voltaica

{1}{R}

Criatura — Humano Mago

3/1

{T}: Visionária Voltaica causa 2 pontos de dano a você.

Exile o card do topo de seu grimório. Você pode jogar aquele card neste turno. Ative somente como um feitiço.

Quando você jogar um card exilado com Visionária Voltaica, transforme Visionária Voltaica.

////

Amoque da Carga Voltaica

Criatura — Humano Amoque

4/3

Amoque da Carga Voltaica não pode bloquear.

- Jogar um card dessa forma segue todas as regras normais de tempo para aquele card. Por exemplo, se você jogar um terreno dessa forma, você só poderá fazer isso durante sua fase principal enquanto a pilha estiver vazia e apenas se você ainda não tiver jogado um terreno (a menos que um efeito permita que você jogue terrenos adicionais).
- Quando você jogar uma mágica exilada dessa forma, Visionária Voltaica se transformará antes que aquela mágica seja resolvida.
- Se Visionária Voltaica se transformar em Amoque da Carga Voltaica depois de ter sido declarada como bloqueadora, ela não será removida do combate e continuará bloqueando.

Voz dos Abençoados

{W}{W}

Criatura — Espírito Clérigo

2/2

Toda vez que você ganhar pontos de vida, coloque um marcador +1/+1 em Voz dos Abençoados.

Enquanto Voz dos Abençoados tiver quatro ou mais marcadores +1/+1, ela terá voar e vigilância.

Enquanto Voz dos Abençoados tiver dez ou mais marcadores +1/+1, ela terá indestrutível.

- A primeira habilidade de Voz dos Abençoados só é desencadeada uma vez para cada evento de ganho de pontos de vida, independentemente de quantos pontos de vida tenham sido ganhos.
- Se Voz dos Abençoados sofre dano letal ao mesmo tempo em que você ganha pontos de vida, ela não recebe um marcador da própria habilidade a tempo de se salvar.
- Cada criatura com vínculo com a vida a causar dano de combate causa um evento de ganho de pontos de vida em separado. Por exemplo, se duas criaturas com vínculo com a vida que você controla causarem dano de combate ao mesmo tempo, a primeira habilidade de Voz dos Abençoados será desencadeada duas vezes. No entanto, se uma única criatura que você controla com a vida causa dano de combate a múltiplas criaturas, jogadores, e/ou planeswalkers ao mesmo tempo (por exemplo, porque ela tem atropelar ou foi bloqueada por mais de uma criatura), a habilidade é desencadeada apenas uma vez.
- Se você ganhar uma quantidade de pontos de vida “para cada” alguma coisa, aqueles pontos de vida são ganhos como um único evento e a habilidade de Voz dos Abençoados será desencadeada apenas uma vez.

- Em um jogo de "Gigante de Duas Cabeças", os pontos de vida ganhos pelo seu colega de equipe não fazem com que a primeira habilidade seja desencadeada, mesmo que façam com que o total de pontos de vida da sua equipe aumente.
 - Ganhar voar depois de ter sido bloqueada não faz com que Voz dos Abençoados se torne não bloqueada.
-

NOTAS SOBRE CARDS ESPECÍFICOS DE COMMANDER DE *INNISTRAD: VOTO CARMESIM*

Aliança de Casamento

{2}{W}{W}

Artefato

Quando Aliança de Casamento entra no campo de batalha, se ela foi conjurada, o oponente alvo cria uma ficha que seja uma cópia dela.

Toda vez que um oponente que controla um artefato com o nome Aliança de Casamento compra um card durante o próprio turno, você compra um card.

Toda vez que um oponente que controla um artefato com o nome Aliança de Casamento ganha pontos de vida durante o próprio turno, você ganha aquela quantidade de pontos de vida.

- As condições de desencadeamento da segunda e da terceira habilidades de Aliança de Casamento verificam os oponentes que controlam qualquer artefato com o nome Aliança de Casamento, e não somente a cópia ficha criada pela primeira habilidade dela.
-

Alquimia Arterial

{2}{R}

Encantamento

Quando Alquimia Arterial entrar no campo de batalha, crie uma ficha de Sangue para cada oponente que você tenha. *(Ela é um artefato com "{1}, {T}, descarte um card, sacrifique este artefato: Compre um card".)*

As fichas de Sangue que você controla são

Equipamentos além de seus outros tipos e têm "A criatura equipada recebe +2/+0" e equipar {2}.

- As fichas de Sangue deixam de ser Equipamentos se Alquimia Arterial deixa o campo de batalha. Se quaisquer delas estiverem anexadas a criaturas naquele momento, elas serão soltas.
 - Se você controlar mais de uma Alquimia Arterial, as criaturas equipadas com Equipamentos Sangue receberão +2/+0 para cada Alquimia Arterial. O custo de equipar ainda será {2}.
 - Se uma ficha de Sangue de alguma forma for uma criatura e um Equipamento, ela não poderá ser anexada a uma criatura.
-

Arcanista Espectral

{3} {U}

Criatura — Espírito Mago

3/2

Voar

Quando Arcanista Espectral entra no campo de batalha, você pode conjurar de um cemitério uma mágica instantânea ou um feitiço com valor de mana igual ou inferior ao número de Espíritos que você controla sem pagar seu custo de mana. Se aquela mágica seria colocada em um cemitério, em vez disso, exile-a.

- Se você escolher conjurar a mágica, você precisa fazê-lo enquanto a habilidade de Arcanista Espectral estiver sendo resolvida. Você não pode esperar para conjurá-la posteriormente.
- Se você conjurar uma mágica sem pagar seu custo de mana, você pode escolher pagar custos adicionais (como reforçar), mas não custos alternativos (como recapitular).
- Se você conjurar uma mágica com X no custo de mana dessa forma, você precisa escolher 0 como valor de X.

Arquidemônio da Granja Sombria

{6} {B}

Criatura — Demônio

8/4

Quando Arquidemônio da Granja Sombria entra no campo de batalha, cada oponente sacrifica uma criatura com o maior poder entre as que ele controla. Você ganha uma quantidade de pontos de vida igual ao maior poder dentre as criaturas sacrificadas dessa forma.

Loucura — {2} {B}, pague 8 pontos de vida. *(Se você descartar este card, descarte-o para o exílio. Quando fizer isso, conjure-o por seu custo de loucura ou coloque-o em seu cemitério.)*

- Se um jogador controlar mais de uma criatura empatada com o maior poder entre os das criaturas que ele controla enquanto a primeira habilidade de Arquidemônio da Granja Sombria estiver sendo resolvida, aquele jogador escolherá qual daquelas criaturas sacrificar.
- Em um jogo de *Magic*, os cards só são descartados da mão de um jogador. Efeitos que coloquem cards no cemitério de um jogador vindos de qualquer outro lugar não fazem com que aqueles cards sejam descartados.
- Loucura funciona independentemente do motivo que fez você descartar o card. O motivo pode ser pagar um custo, seguir as instruções de uma mágica ou habilidade, ou mesmo ter cards demais na mão durante sua etapa de limpeza. Porém, você não pode descartar um card com loucura simplesmente por querer.
- Um card com loucura que seja descartado conta como tendo sido descartado, mesmo sendo colocado no exílio em vez de em um cemitério. Se ele foi descartado para pagar um custo, o custo foi pago. As habilidades que são desencadeadas quando um card é descartado são desencadeadas.
- Uma mágica conjurada por seu custo de loucura é colocada na pilha como qualquer outra mágica. Ela pode ser anulada, copiada, e assim por diante. Conforme é resolvida, ela é colocada no campo de batalha, se for um card de permanente, ou no cemitério de seu dono, se for um card de mágica instantânea ou de feitiço.

- Conjurar uma mágica com loucura ignora as regras de tempo baseadas no tipo de card do card. Por exemplo, você pode conjurar uma criatura com loucura se a descartar durante o turno de um oponente.
- 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 loucura), 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.
- Se você escolhe não conjurar um card com loucura quando a habilidade desencadeada de loucura é resolvida, ele é colocado em seu cemitério. Loucura não lhe dá outra chance de conjurá-lo depois.
- Se você descarta um card com loucura para pagar o custo de uma mágica ou de uma habilidade ativada, a habilidade desencadeada de loucura daquele card (e a mágica que aquele card se torna se você escolher conjurá-lo) é resolvida antes da mágica ou habilidade pela qual o descarte pagou.
- Se você descarta um card com loucura durante a resolução de uma mágica ou habilidade, esse vai imediatamente para o exílio. Continue resolvendo aquela mágica ou habilidade, mas observe que o card que você descartou não está em seu cemitério naquele momento. A habilidade desencadeada de loucura será colocada na pilha depois que aquela mágica ou habilidade tiver sido resolvida por completo.

Donal, Arauto das Asas

{2} {U} {U}

Criatura Lendária — Humano Mago

3/3

Toda vez que você conjura uma mágica de criatura não lendária com voar, você pode copiá-la, com a exceção da cópia ser um Espírito 1/1 além de seus outros tipos. Faça isso apenas uma vez por turno. *(A cópia torna-se uma ficha.)*

- Se uma mágica de criatura é copiada, ela é colocada no campo de batalha como uma ficha conforme a mágica é 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 de uma mágica se torna ao ser resolvida não conta como tendo sido “criada”.
- A cópia se lembra de quaisquer decisões tomadas para a mágica original conforme ela foi conjurada, inclusive os valores escolhidos para X no custo de mana e o fato de custos alternativos ou adicionais terem sido pagos. Por exemplo, se a mágica de criatura original tinha reforçar e o custo de reforçar foi pago, a cópia também estará reforçada.

Encrunqueiros da Encruzilhada

{5} {B}

Criatura — Vampiro

5/5

Os Vampiros atacantes que você controla têm toque mortífero e vínculo com a vida.

Toda vez que um Vampiro que você controla morre, você pode pagar 2 pontos de vida. Se fizer isso, compre um card.

- Você só pode pagar 2 pontos de vida uma vez para cada Vampiro que morrer. Você não pode pagar múltiplas vezes pela mesma habilidade desencadeada e comprar múltiplos cards.
-

Epifania Oculta

{X} {U}

Mágica Instantânea

Compre X cards e depois descarte X cards. Crie uma ficha de criatura Espírito branca 1/1 com voar para cada tipo de card entre os dos cards descartados dessa forma.

- Os tipos de card que você pode descartar incluem artefato, criatura, encantamento, terreno, planeswalker, mágica instantânea e feitiço. Lendário, básico e da neve são supertipos, não tipos de card. Humano, Equipamento e Aura são subtipos, e não tipos de card.
-

Herdeira da Opulência

{2} {R}

Criatura — Vampiro Nobre

3/1

Toda vez que Herdeira da Opulência ou outro Vampiro não ficha que você controla morrer, crie uma ficha de Tesouro. *(Ela é um artefato com “{T}, sacrifique este artefato: Adicione um mana de qualquer cor.”)*

{R}, sacrifique dois artefatos: Exile o card do topo de seu grimório. Você pode jogar aquele card neste turno.

- Jogar um card dessa forma segue todas as regras normais de tempo para aquele card. Por exemplo, se você jogar um terreno dessa forma, você só poderá fazer isso durante sua fase principal enquanto a pilha estiver vazia e apenas se você ainda não tiver jogado um terreno (a menos que um efeito permita que você jogue terrenos adicionais).
-

Hora dos Predadores

{1} {B}

Feitiço

Até o final do turno, as criaturas que você controla ganham ameaçar e “Toda vez que esta criatura causar dano de combate a um jogador, exile o card do topo do grimório daquele jogador com a face voltada para baixo. Você poderá olhar e jogar aquele card enquanto ele permanecer exilado, e poderá gastar mana como se fosse de qualquer cor para conjurar aquela mágica.”.

- Você precisa pagar todos os custos para jogar cards exilados dessa forma, e precisa seguir todas as permissões e restrições normais de tempo. Por exemplo, se você jogar um terreno dessa forma, você só pode fazer isso durante sua fase principal enquanto a pilha estiver vazia e apenas se você ainda não tiver jogado um terreno (a menos que um efeito permita que você jogue terrenos adicionais).
-

Imitação Perturbadora

{2} {U}

Feitiço

Cada jogador revela o card do topo do próprio grimório. Para cada card de criatura revelado dessa forma, crie uma ficha que seja uma cópia daquele card, exceto por ser 1/1, ser um Espírito além de seus outros tipos e ter voar. Se nenhum card de criatura tiver sido revelado dessa forma, devolva Imitação Perturbadora para a mão de seu dono.

- Os cards revelados permanecem no topo dos grimórios de seus donos.
-

Impositora Markov

{4} {R} {R}

Criatura — Vampiro Soldado

6/6

Toda vez que Impositora Markov ou outro Vampiro entra no campo de batalha sob seu controle, Impositora Markov luta com até uma criatura alvo que um oponente controla.

Toda vez que uma criatura que tenha sofrido dano de Impositora Markov neste turno morrer, crie uma ficha de Sangue. *(Ela é um artefato com "{1}, {T}", descarte um card, sacrifique este artefato: Compre um card".)*

Se Impositora Markov morrer ao mesmo tempo que outra criatura, a última habilidade dela ainda será desencadeada se ela tiver causado dano àquela criatura neste turno.

Incendiário da Meia-noite

{3} {R}

Criatura — Vampiro

3/2

Quando Incendiário da Meia-noite entrar no campo de batalha, destrua até X artefatos alvo sem habilidades de mana, sendo X o número de Vampiros que você controla.

- A habilidade desencadeada de Incendiário da Meia-noite não pode ter como alvo artefatos que tenham habilidades de mana ativadas nem desencadeadas. Uma habilidade de mana ativada é uma que adiciona mana à reserva de mana de um jogador conforme é resolvida, não tem um alvo e não é uma habilidade de lealdade. Uma habilidade de mana desencadeada é aquela que adiciona mana à reserva de mana de um jogador e é desencadeada de uma habilidade de mana ativada.
-

Soberano do Vale Seco

{4} {G} {G}

Criatura — Lobo

4/4

Lampejo

No início de sua manutenção, para cada criatura que você controla que seja um Lobo ou um Lobisomem, crie uma ficha de criatura Lobo verde 2/2.

- Se você controlar uma criatura que seja tanto um Lobo quanto um Lobisomem, ela será contada uma única vez para a habilidade desencadeada de Soberano do Vale Seco.
-

Strefan, Progenitor Maurer

{2} {B} {R}

Criatura Lendária — Vampiro Nobre

3/2

Voar

No início de sua etapa final, crie uma ficha de Sangue para cada jogador que perdeu pontos de vida neste turno.

Toda vez que Strefan ataca, você pode sacrificar duas fichas de Sangue. Se você fizer isso, poderá colocar no campo de batalha um card de Vampiro de sua mão virado e atacando. Ele ganha indestrutível até o final do turno.

- A primeira habilidade desencadeada conta o número de jogadores que perderam qualquer quantidade de pontos de vida, mesmo que também tenham ganho aquela quantidade ou mais de pontos de vida no turno.
-

Tecelã da Perdição

{4} {B} {B}

Criatura — Aranha Horror

1/8

Alcance

Elo espiritual (*Você pode emparelhar esta criatura com outra criatura não emparelhada quando uma delas entra no campo de batalha. Elas permanecerão emparelhadas enquanto você controlar ambas.*)

Enquanto Tecelã da Perdição estiver emparelhada com outra criatura, cada uma daquelas criaturas terá “Quando esta criatura morrer, compre uma quantidade de cards igual ao seu poder”.

- Use o poder da criatura em sua última existência no campo de batalha para determinar quantos cards comprar.
-

Timothar, Barão dos Morcegos

{4}{B}{B}

Criatura Lendária — Vampiro Nobre

4/4

Salvaguarda — Descarte um card.

Toda vez que outro Vampiro não ficha que você controla morre, você pode pagar {1} e exilá-lo. Se fizer isso, crie uma ficha de criatura Morcego preta 1/1 com voar. Ela ganha “Quando esta criatura causar dano de combate a um jogador, sacrifique-a e devolva o card exilado ao campo de batalha virado”.

- A última habilidade de Timothar é vinculada à habilidade que ele concede à ficha de Morcego. Se um efeito de substituição fizer com que você crie mais de uma ficha de Morcego com esse efeito, todas terão essa habilidade vinculada, e o card exilado será devolvido ao campo de batalha se qualquer delas causar dano de combate a um jogador.
- Se o card exilado de alguma forma não estiver mais no exílio quando a habilidade desencadeada da ficha de Morcego for resolvida, você ainda sacrificará a ficha de Morcego.
- Se outra criatura entrar no campo de batalha como cópia da ficha de Morcego ou outro efeito criar uma cópia da ficha de Morcego, ela terá a habilidade desencadeada concedida por Timothar, mas não estará vinculada à habilidade de Timothar e não devolverá o card ao campo de batalha. A habilidade desencadeada que ela ganha, porém, ainda fará com que você sacrifique a cópia do morcego quando ela causar dano de combate a um jogador.
- A habilidade de cada ficha de Morcego que você cria só se refere ao card que você exila durante a resolução da habilidade que criou aquela ficha. Quando ela causa dano de combate a um jogador, você só devolve aquele card ao campo de batalha, e não outro card exilado por Timothar.
- Se você não puder exilar o card (por exemplo, porque ele foi movido por outro efeito antes da habilidade desencadeada começar a ser resolvida), você não pode pagar {1} e não criará uma ficha.
- A última habilidade de Timothar é desencadeada quando qualquer Vampiro não ficha que você controla morrer, e não apenas os Vampiros não ficha que você possui. Se você controlar Timothar e um Vampiro não ficha de outro jogador e aquele vampiro morrer, você pode pagar {1} para exilar aquele card do cemitério daquele jogador.
- O controlador da ficha de Morcego conforme ela causa dano de combate a um jogador será o controlador de sua habilidade desencadeada, e o card exilado será devolvido ao campo de batalha sob o controle daquele jogador.

Umbris, Manifestação do Medo

{3}{U}{B}

Criatura Lendária — Pesadelo Horror

1/1

Umbris, Manifestação do Medo, recebe +1/+1 para cada card que seus oponentes possuem no exílio.

Toda vez que Umbris ou outro Pesadelo ou Horror entra no campo de batalha sob seu controle, o oponente alvo exila cards do topo do próprio grimório até exilar um card de terreno.

- A primeira habilidade de Umbris, Manifestação do Medo, conta todos os cards que seus oponentes possuem no exílio, e não apenas os cards exilados pela segunda habilidade.

Valsa Sinistra

{3} {B} {R}

Feitiço

Escolha três cards de criatura alvo em seu cemitério.

Devolva dois deles ao campo de batalha aleatoriamente e coloque o outro no fundo de seu grimório.

- Se apenas um ou dois cards de criatura forem alvos válidos conforme Valsa Sinistra for resolvida, todos os alvos válidos serão colocados no campo de batalha e nenhum card será colocado no fundo de seu grimório.

Magic: The Gathering, Magic, Strixhaven, Kaldheim, Zendikar, Adventures in Forgotten Realms e Innistrad são marcas registradas da Wizards of the Coast LLC nos EUA e em outros países. ©2021 Wizards.