

Notas de lançamento de *Lua Arcana*

Compilado por Eli Shiffrin e Matt Tabak, com contribuições de Laurie Cheers, Carsten Haese, Zoe Stephenson e Thijs van Ommen

Última modificação em 24 de junho de 2016

As Notas de Lançamento incluem informações sobre o lançamento de uma nova coleção de **Magic: The Gathering**, assim como uma coletânea de esclarecimentos e regras relacionadas aos cards da coleção. Seu intuito é facilitar a introdução de novos cards no jogo, esclarecendo as confusões comuns que inevitavelmente ocorrem com novas mecânicas e interações. Conforme as coleções futuras são lançadas, as atualizações nas regras de **Magic** podem fazer com que partes dessas informações se tornem obsoletas. Se não conseguir encontrar aqui a resposta de que precisa, entre em contato conosco em <http://company.wizards.com/contact-us>.

A seção "Notas gerais" inclui informações sobre o lançamento e explica as 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

Informações de lançamento

A coleção *Lua Arcana* contém 205 cards (74 comuns, 70 incomuns, 47 raros, 14 míticos raros).

Eventos de pré-lançamento: 16 e 17 de julho de 2016

Fim de semana de lançamento: 22 a 24 de julho de 2016

Game Day: 13 e 14 de agosto de 2016

A coleção *Lua Arcana* passará a ter validade em torneios Construídos sancionados na data de seu lançamento oficial: Sexta-feira, 22 de julho de 2016. Nessa data, as seguintes coleções de cards serão permitidas no formato Padrão: *Dragões de Tarkir*, *Magic – Origens*, *Batalha por Zendikar*, *Juramento das Sentinelas*, *Sombras em Innistrad* e *Lua Arcana*.

Visite Magic.Wizards.com/Rules para obter a lista completa de formatos e coleções permitidas.

Visite www.wizards.com/locator para encontrar um evento ou loja perto de você.

Nova mecânica: Cards de Fusão

A presença de Emrakul em Innistrad corrompe seus habitantes, transformando humanos, lobisomens e vampiros em versões monstruosas de si mesmos. Para alguns, essa influência fez mais do que simplesmente deformá-los; ela os *fundiu* com outros seres — ou até mesmo com objetos à sua volta — para formar testemunhos aterrorizantes do poder de Emrakul.

Os dois cards no par de fusão abaixo são *Bruna, a Luz Desvanecente*, e *Gisela, a Lâmina Partida*. Esses cards agem como cards de **Magic** normais na maior parte do tempo. Mas se você tiver e controlar ambas as metades deste par de fusão no campo de batalha, elas se combinarão e formarão um card de Eldrazi em tamanho grande: *Brisela, Voz dos Pesadelos*. A metade superior de *Brisela* está impressa no verso do card de *Gisela*, e a inferior, no verso do card de *Bruna*.

Bruna, a Luz Desvanecente

{5}{W}{W}

Criatura Lendária — Anjo Horror

5/7

Quando conjura Bruna, a Luz Desvanecente, você pode devolver o card de criatura do tipo Anjo ou Humano alvo de seu cemitério para o campo de batalha.

Voar, vigilância

(Funde-se com Gisela, a Lâmina Partida.)

////

Gisela, a Lâmina Partida

{2} {W} {W}

Criatura Lendária — Anjo Horror

4/3

Voar, iniciativa, vínculo com a vida

No início de sua etapa final, se você for o dono e controlar Gisela, a Lâmina Partida, e uma criatura com o nome Bruna, a Luz Desvanecente, exile-as e, em seguida, funda-as em Brisela, Voz dos Pesadelos.

////

Brisela, Voz dos Pesadelos

Criatura Lendária — Eldrazi Anjo

9/10

Voar, iniciativa, vigilância, vínculo com a vida

Seus oponentes não podem conjurar mágicas com custo de mana convertido igual ou inferior a 3.

* Quando Bruna, a Luz Desvanecente, e Gisela, a Lâmina Partida, são fundidas, o resultado é uma única criatura — Brisela, Voz dos Pesadelos — que é representada por dois cards. Se Brisela morre, ambos os cards são colocados no seu cemitério. Conforme Brisela deixa o campo de batalha, ambos os cards têm a face voltada para cima novamente. Se os cards forem colocados no topo ou no fundo de seu grimório, você escolhe a ordem.

* Embora cards de fusão sejam semelhantes aos cards dupla face, eles não são considerados cards dupla face. Eles não se transformam. Em vez disso, suas faces se combinam em pares para formar uma única face em tamanho grande.

* Um card em cada par de cards de fusão tem uma habilidade que instrui você a exilar os dois cards e fundi-los. Se você controlar mais de um objeto com aqueles nomes, você seleciona um objeto com aquele nome para exilar.

* Quando dois cards são exilados e fundidos, cada um deixa o campo de batalha e os dois retornam juntos como um novo objeto desvirado sem relação com qualquer dos dois objetos que deixaram o campo de batalha. Marcadores, Auras, Equipamentos e outros efeitos que afetavam aqueles dois cards não afetam a permanente fundida.

* Apenas cards pertencentes ao mesmo par de fusão podem ser fundidos. Fichas, cards que não são de fusão ou cards de fusão que não formem um par de fusão não podem ser fundidos. Se um efeito instruir um jogador a fundir cards que não podem ser fundidos, aqueles cards permanecerão no exílio.

* Enquanto um card de fusão não está no campo de batalha ou está no campo de batalha com a face voltada para cima, ele tem apenas as características da face.

* Enquanto uma permanente está fundida no campo de batalha, ela tem apenas as características dos reversos combinados. Quaisquer efeitos que modifiquem a forma como o novo objeto entra no campo de batalha considerará apenas os reversos combinados.

* Observe que os reversos combinados são incolores.

* O custo de mana convertido de uma permanente fundida é a soma dos custos de mana convertidos de suas faces. Uma criatura que se torna uma cópia de uma permanente fundida tem apenas as características dos reversos combinados, e seu custo de mana convertido é 0.

* Um jogador solicitado a nomear um card pode nomear a combinação dos reversos, e cada jogador tem o direito de saber as características dos reversos combinados a qualquer momento.

* Se um evento mover uma permanente fundida para uma nova zona e, em seguida, afetar "aquele card", ele afetará ambos os cards.

As regras oficiais de fusão são as seguintes:

701.34. Fusão

701.34a Fusão é uma ação de palavra-chave que aparece em uma habilidade em um card em um par de fusão. (Ver regra 712, "Cards de Fusão".) Para fundir os dois cards, coloque-os no campo de batalha com seus reversos voltados para cima e combinados. A permanente resultante é um único objeto representado por dois cards.

701.34b Somente dois cards pertencentes ao mesmo par de fusão podem ser fundidos. Fichas, cards que não são de fusão ou cards de fusão que não formem um par de fusão não podem ser fundidos.

701.34c Se um efeito instruir um jogador a fundir cards que não podem ser fundidos, estes permanecerão em sua zona atual.

Exemplo: Um jogador tem e controla Rapaces da Meia-noite e uma ficha que é uma cópia de Ratos do Cemitério. No início do combate ambos são exilados, mas não podem ser fundidos. Rapaces da Meia-noite permanece exilado.

712. Cards de Fusão

712.1. Um card de fusão têm a face de um card de **Magic** de um lado e metade de um card de **Magic** em tamanho grande no outro. Ele não tem o reverso de um card de **Magic**.

712.1a Há três pares de fusão específicos. Cada par de fusão consiste em dois cards específicos cujos reversos se combinam para formar a face de um card de Magic em tamanho grande: Rapaces da Meia-noite e Ratos do Cemitério se fundem para formar Hoste Chiadora; Guarnição de Hanweir e Ameias de Hanweir se fundem para formar Hanweir, a Cidade Contorcida; e Bruna, a Luz Desvanecente, e Gisela, a Lâmina Partida, se fundem para formar Brisela, Voz dos Pesadelos.

712.1b Um card de fusão não é um card dupla face. Ele não pode se transformar nem entrar no campo de batalha transformado. (Ver regra 711, "Cards dupla face".)

712.2. Um card em cada par de fusão tem uma habilidade que exila tanto aquele objeto quanto sua contraparte e os funde. Para fundir os dois cards, coloque-os no campo de batalha com seus reversos voltados para cima e combinados (ver regra 701.34, "Fusão"). A permanente resultante é um único objeto representado por dois cards.

712.3. A face de cada card de fusão e a face combinada formada por um par de fusão têm, cada uma, seu próprio conjunto de características.

712.3a Enquanto um card de fusão está fora do jogo, em uma zona que não o campo de batalha ou no campo de batalha com a face voltada para cima, ele tem apenas as características da face.

712.3b Enquanto os dois cards de um par de fusão estão no campo de batalha como permanente fundida, o objeto representado por aqueles cards tem apenas as características dos reversos combinados, à exceção do custo de mana convertido, que é a soma dos custos de mana convertidos de suas faces. Se uma permanente estiver copiando uma permanente fundida, o custo de mana convertido da cópia é 0. Ver regra 202.3c.

712.3c Qualquer coisa que precise de informações sobre um card de fusão vê apenas as fornecidas pela face que está voltada para cima no momento.

Exemplo: Um Clone entra no campo de batalha como cópia de Hoste Chiadora (os reversos combinados de um par de fusão). Ele terá as características de Hoste Chiadora, mesmo que o objeto que ele se torna seja representado por um único card.

712.4. Se uma permanente fundida deixar o campo de batalha, uma permanente deixa o campo de batalha e dois cards são colocados nas zonas adequadas.

Exemplo: Hoste Chiadora, uma permanente fundida, morre. Uma habilidade desencadeada "toda vez que uma criatura morre" é desencadeada uma vez. Uma habilidade desencadeada "toda vez que um card é colocado no cemitério vindo de qualquer lugar" é desencadeada duas vezes.

712.4a Se uma permanente fundida for colocada no cemitério ou grimório de seu dono, aquele jogador pode arranjar os dois cards que a representavam em qualquer ordem. Se ela for colocada no grimório de seu dono, aquele jogador não revela a ordem.

712.4b Se um jogador exilar uma permanente fundida, aquele jogador determina a ordem de selo temporal relativa dos dois cards naquele momento. Isto é uma exceção ao procedimento descrito na regra 613.6j.

Exemplo: Duplicante é um card com as habilidades "Quando Duplicante entra no campo de batalha, você pode exilar a criatura alvo que não seja uma ficha." e "Enquanto um card exilado com Duplicante for um card de criatura, Duplicante terá o poder, a resistência e todos os tipos de criatura do último card de criatura exilado com Duplicante. Ele ainda é um Metamorfo." Conforme a primeira habilidade de Duplicante exila Hoste Chiadora, uma permanente fundida, o controlador de Duplicante escolhe se o último card de criatura exilado é Rapaces da Meia-noite ou Ratos do Cemitério.

712.4c Se um efeito puder encontrar o novo objeto que uma permanente fundida se torna ao deixar o campo de batalha, ele encontrará ambos os cards. (Ver regra 400.7.) Se aquele efeito fizer com que ações sejam realizadas sobre aqueles cards, aquelas ações são realizadas sobre cada um deles.

Exemplo: Falecimento do Tolo é uma Aura com a habilidade "Quando a criatura encantada morrer, devolva aquele card ao campo de batalha sob o seu controle." Uma Hoste Chiadora encantada por Falecimento do Tolo morre. A habilidade desencadeada devolve tanto Rapaces da Meia-noite quanto Ratos do Cemitério ao campo de batalha.

Exemplo: Jornada de Outro Mundo é uma mágica instantânea que diz "Exile a criatura alvo. No início da próxima etapa final, devolva aquele card ao campo de batalha sob o controle de seu dono com um marcador +1/+1." Um jogador conjura Jornada de Outro Mundo tendo como alvo Hoste Chiadora, uma permanente fundida. Hoste Chiadora é exilada. No início da próxima etapa final, Rapaces da Meia-noite e Ratos do Cemitério são ambos devolvidos ao campo de batalha, cada um com um marcador +1/+1.

712.4d Se uma permanente fundida se mover para outra zona, ambos os cards se movem para aquela zona. Se múltiplos efeitos de substituição puderem ser aplicados à alteração de zona, aplicar um a um dos dois cards afeta ambos os cards. Se uma permanente fundida for um comandante, ela pode ser dispensada desta regra; ver regra 903.9a.

Exemplo: Linha de Força do Vácuo é um encantamento que diz "Se um card seria colocado no cemitério de um oponente vindo de qualquer lugar, em vez disso, exile-o." Roda do Sol e da Lua é uma Aura com encantar jogador e a habilidade "Se um card seria colocado no cemitério do jogador encantado vindo de qualquer lugar, em vez disso aquele card é revelado e colocado no fundo do grimório de seu dono." Se o controlador de Hoste Chiadora for afetado pelos efeitos de ambos os cards, aquele jogador escolhe um efeito para aplicar ao evento e tanto Rapaces da Meia-noite quanto Ratos do Cemitério são movidos para a zona adequada.

712.5. Os jogadores com permissão de olhar um card de fusão podem olhar sua metade dos reversos combinados. Os jogadores podem acessar o texto do Oráculo do outro membro do par de fusão e dos reversos combinados a qualquer momento (ver regra 108.1).

712.6. Os cards de fusão no deck de um jogador podem ser representados por cards curinga. Ver regra 713, "Cards Curinga".

712.8. Se um card de fusão é conjurado como uma mágica, ele é colocado na pilha com a face para cima. Ver regra 601, "Conjurando Mágicas".

712.9. Um card de fusão entra no campo de batalha com a face voltada para cima a menos que esteja sendo fundido com sua contraparte.

712.10. Se um efeito permitir que um jogador conjure um card de fusão como uma mágica com a face voltada para baixo ou um card de fusão entrar no campo de batalha com a face voltada para baixo, ele terá as características dadas a ele pela regra ou efeito que fez com que ele ficasse com a face voltada para baixo. Aquele card permanece oculto, usando um card curinga com a face voltada para baixo ou protetores de deck opacos. Ver regra 707, "Mágicas e permanentes com a face voltada para baixo".

712.11. Cards de fusão no campo de batalha e permanentes fundidas não podem ser giradas para ficar com a face voltada para baixo. Se uma mágica ou habilidade tenta girar tal permanente para que ela fique com a face voltada para baixo, nada acontece.

712.12. Se um efeito instrui um jogador a nomear um card, o jogador pode nomear a face de um card de fusão ou os reversos combinados de um par de fusão.

Nova mecânica: Emergir

A mecânica emergir permite que você invoque suas abominações Eldrazi com desconto, fazendo com que elas surjam a partir de suas criaturas inferiores.

Demônio das Profundezas Ancião

{8}

Criatura — Eldrazi Polvo

5/6

Lampejo

Emergir {5} {U} {U} (*Você pode conjurar esta mágica sacrificando uma criatura e pagando o custo de emergir menos o custo de mana convertido daquela criatura.*)

Quando conjurar Demônio das Profundezas Ancião, vire até quatro permanentes alvo.

As regras oficiais para a habilidade emergir são as seguintes:

702.118. Emergir

702.118a Emergir representa duas habilidades estáticas que funcionam enquanto a mágica com emergir está na pilha. "Emergir [custo]" significa "Você pode conjurar esta mágica pagando [custo] e sacrificando uma criatura em vez de pagando seu custo de mana" e "Se você escolher pagar o custo de emergir desta mágica, seu custo total será reduzido em uma quantidade de mana genérico igual ao custo de mana convertido da criatura sacrificada." Pagar o custo de emergir de um card segue as regras de pagamento de custos alternativos das regras 601.2b e 601.2f–h.

702.118b Você escolhe qual criatura sacrificar conforme escolhe pagar o custo de emergir de uma mágica (ver regra 601.2b), e você sacrifica aquela criatura conforme paga o custo total (ver regra 601.2h).

* Cada card com emergir é incolor e tem um custo de emergir que inclui uma ou mais cores de mana. Esses cards continuam sendo incolores mesmo que você pague o custo de emergir.

* O custo de mana convertido de uma criatura é determinado apenas pelos símbolos impressos no canto superior direito (a menos que a criatura seja o reverso de um card dupla face, uma permanente fundida ou esteja copiando alguma outra coisa; ver abaixo). * Se o custo de mana inclui {X}, X é considerado como sendo 0. Se a criatura é um card que tem apenas uma face sem símbolos de mana em seu canto superior direito (por ser um terreno animado, por exemplo), seu custo de mana convertido é 0. Ignore quaisquer custos alternativo ou adicionais (como custos de reforço) que tenham sido pagos conforme a criatura foi conjurada.

* Os componentes em mana colorido de custos de emergir não podem ser reduzidos desta forma.

* Você pode sacrificar uma criatura com custo de mana convertido de 0, como uma ficha que não seja uma cópia de outra permanente, para conjurar uma mágica por seu custo de emergir. Você simplesmente pagará o custo total de emergir sem nenhuma redução.

* Você pode sacrificar uma criatura com custo de mana convertido igual ou superior ao custo de emergir. Se fizer isso, você pagará apenas o componente em mana colorido do custo de emergir.

* Se você sacrifica uma criatura com {X} no custo de mana, esse X é considerado 0.

O custo de mana convertido do reverso de um card dupla face é o custo de mana convertido de sua face. O custo de mana convertido de uma permanente fundida é a soma dos custos de mana convertidos de suas faces. Uma criatura que seja uma cópia de qualquer das duas tem o custo de mana convertido de 0.

* O custo de mana convertido de uma mágica de criatura com emergir não é afetado pelo fato de o custo de emergir ter ou não sido pago. Por exemplo, se você conjurar Demônio das Profundezas Ancião por seu custo de emergir e sacrificar uma criatura cujo custo de mana convertido é 3, o custo de mana convertido de Demônio das Profundezas Ancião permanece 8.

* A criatura escolhida para ser sacrificada ainda está no campo de batalha durante o momento em que você ativa habilidades de mana. Suas habilidades podem afetar o custo da mágica, ser ativadas para gerar mana e assim por diante. No entanto, se ela tiver uma habilidade desencadeada quando uma mágica é conjurada, ela já terá sido sacrificada antes daquela habilidade poder ser desencadeada.

* Uma vez que você comece a conjurar uma mágica com emergir, nenhum jogador pode realizar nenhuma ação até que você termine. Em especial, os oponentes não podem tentar remover a criatura que você deseja sacrificar.

Nova mecânica: Escalar

Mágicas modais com a habilidade escalar lhe dão ainda mais opções para ajudar a defender Innistrad dos terrores antinaturais.

Desafio Coletivo

{1}{R}{R}

Feitiço

Escalar {1} *(Pague este custo para cada modo escolhido além do primeiro.)*

Escolha um ou mais —

- O jogador alvo descarta todos os cards da própria mão e compra o mesmo número de cards.
- Desafio Coletivo causa 4 pontos de dano à criatura alvo.
- Desafio Coletivo causa 3 pontos de dano ao oponente alvo.

As regras oficiais para a habilidade escalar são as seguintes:

702.119. Escalar

702.119a Escalar é uma habilidade estática de mágicas modais (ver regra 700.2) que funciona enquanto a mágica com escalar está na pilha. “Escalar [custo]” significa “Para cada modo que você escolher para esta mágica além do primeiro, você paga um adicional de [custo].” O uso da habilidade escalar segue as regras de escolha de módulos e pagamento de custos adicionais nas regras 601.2b e 601.2f–h.

702.119b Se mais de um modo for escolhido, siga o texto de cada um dos modos escolhidos na ordem escrita no card conforme a mágica é resolvida.

* Você escolhe todos os seus modos de uma vez. Você não pode esperar para realizar as ações de um modo e então decidir escolher mais modos.

* Você não pode escolher nenhum modo diversas vezes.

* Se dois dos modos escolhidos tiverem uma criatura como alvo, você pode escolher a mesma criatura como alvo de cada modo ou escolher criaturas diferentes. O mesmo vale se os modos escolhidos tiverem como alvo um jogador (ou um oponente).

* Se um alvo de uma mágica com escalar deixa de ser válido, os outros alvos continuam sendo afetados. Se todos os alvos deixarem de ser válidos, a mágica será anulada.

* Efeitos que reduzem o custo de mágicas reduzem o custo total, incluindo quaisquer custos adicionais de escalar.

* Se um efeito permitir que você conjure uma mágica com escalar sem pagar seu custo de mana, você pode pagar custos de escalar para a mágica.

* Custos adicionais não afetam o custo de mana convertido de uma mágica. Por exemplo, o custo de mana convertido de Desafio Coletivo é 3, não importa quantos modos tenham sido escolhidos.

Tema dos Eldrazi que retorna: Habilidades desencadeadas do tipo “Quando você conjura”

Como em coleções anteriores, muitos cards de Eldrazi na coleção *Lua Arcana* têm habilidades que são desencadeadas quando eles são conjurados.

Grifino Miserável

{7}

Criatura — Eldrazi Hipogrifo

3/4

Emergir {5} {U} (*Você pode conjurar esta mágica sacrificando uma criatura e pagando o custo de emergir menos o custo de mana convertido daquela criatura.*)

Quando conjurar Grifino Miserável, compre um card.

Voar

* Uma habilidade desencadeada do tipo "quando você conjura" é resolvida antes que a mágica original seja resolvida.

* Uma habilidade desencadeada do tipo "quando você conjura" é resolvida mesmo que a mágica original seja anulada, e a mágica original é resolvida mesmo que a habilidade desencadeada seja anulada.

Temas e mecânicas de *Sombras em Innistrad* que retornam

Lua Arcana traz algumas mecânicas da coleção *Sombras em Innistrad* que retornam. Para obter mais informações sobre cards dupla face, cards curinga, delírio, loucura e esquivo, veja as Notas de Lançamento de *Sombras em Innistrad*.

NOTAS SOBRE CARDS ESPECÍFICOS

Abandonar a Razão

{2} {R}

Mágica Instantânea

Até duas criaturas alvo recebem +1/+0 cada uma e ganham iniciativa até o final do turno.

Loucura {1} {R} *(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.)*

* Você não pode ter a mesma criatura como alvo duas vezes para fazê-la ganhar +2/+0.

Academia de Nefália

Terreno

Se uma mágica ou habilidade que um oponente controla fizer com que você descarte um card, você poderá revelar aquele card e colocá-lo no topo de seu grimório em vez de colocá-lo em qualquer outro lugar.

{T}: Adicione {C} à sua reserva de mana.

* Em um jogo de **Magic**, os cards só são descartados a partir da mão de um jogador. Os efeitos que colocam cards do grimório de um jogador no cemitério daquele jogador não fazem com que aqueles cards sejam descartados.

* Quando você aplica o efeito de Academia de Nefália, ainda assim o card é descartado. As habilidades desencadeadas quando um card é descartado são desencadeadas.

* Se uma mágica ou habilidade que um oponente controla fizer com que você faça uma escolha e você escolher descartar um card, a habilidade de Academia de Nefália se aplicará.

* Se você descartar um card com loucura, você escolherá se o exila ou coloca no topo de seu grimório. Se colocá-lo no topo de seu grimório, você não pode conjurá-lo usando loucura.

Alfas Reunidos

{5} {R}

Criatura — Lobo

5/5

Toda vez que Alfas Reunidos bloqueia ou se torna bloqueado por uma criatura, Alfas Reunidos causa 3 pontos de dano àquela criatura e 3 pontos de dano ao controlador daquela criatura.

* A habilidade desencadeada é desencadeada uma vez para cada criatura bloqueando ou sendo bloqueada por Alfas Reunidos. A habilidade é resolvida e causa dano àquela criatura antes que o dano de combate seja causado. Se aquele dano destruir todas as criaturas que estejam bloqueando Alfas Reunidos, Alfas Reunidos não se torna desbloqueado.

* A habilidade desencadeada causa dano ao controlador da criatura mesmo que a criatura não sofra dano, talvez por ter deixado o campo de batalha, ou porque o dano foi prevenido.

Aliança Abençoada

{1} {W}

Mágica Instantânea

Escalar {2} *(Pague este custo para cada modo escolhido além do primeiro.)*

Escolha um ou mais —

- O jogador alvo ganha 4 pontos de vida.
- Desvire até duas criaturas alvo.
- O oponente alvo sacrifica uma criatura atacante.

* O oponente alvo, não você, escolhe qual das próprias criaturas atacantes sacrificar.

* Desvirar uma criatura atacante não faz com que ela seja removida do combate.

Aliança Selvagem

{2}{R}

Mágica Instantânea

Escalar {1} (*Pague este custo para cada modo escolhido além do primeiro.*)

Escolha um ou mais —

- As criaturas que o jogador alvo controla ganham atropelar até o final do turno.
- Aliança Selvagem causa 2 pontos de dano à criatura alvo.
- Aliança Selvagem causa 1 ponto de dano a cada criatura que o oponente alvo controla.

* Quando determinar quantos pontos de dano uma criatura com atropelar pode atribuir ao jogador ou planeswalker que ela está atacando, leve em conta que já foi causado dano às criaturas bloqueadoras. Por exemplo, uma criatura 4/4 com atropelar bloqueada por uma criatura 4/4 com 2 pontos de dano marcados pode atribuir 2 pontos de dano àquela criatura e 2 pontos de dano ao jogador defensor.

* Se você escolher o segundo e o terceiro modos e a criatura alvo for controlada pelo oponente alvo, a criatura sofrerá 2 mais 1 pontos de dano, num total de 3. Uma habilidade que é desencadeada toda vez que uma criatura sofre dano será desencadeada duas vezes.

Apresar

{G}

Feitiço

A criatura alvo que você controla luta contra a criatura alvo que você não controla.

* Se um ou ambos os alvos não forem válidos quando Apresar tentar ser resolvida, nenhuma criatura causará nem sofrerá qualquer dano.

Aprisionadora de Demônios

{3}{W}

Criatura — Humano Soldado

3/2

Toda vez que Aprisionadora de Demônios atacar, vire a criatura alvo que o jogador defensor controla.

* Em uma partida com vários participantes, a habilidade desencadeada de Aprisionadora de Demônios só pode ter como alvo uma criatura controlada pelo jogador que ela está atacando (ou pelo controlador do planeswalker que ela está atacando).

Aprisionados na Lua

{2}{U}

Encantamento — Aura

Encantar criatura, terreno ou planeswalker

A permanente encantada é um terreno incolor com “{T}: Adicione {C} a sua reserva de mana” e perde todos os outros tipos de card e habilidades.

* No momento em que a permanente se torna encantada, Aprisionados na Lua faz com que ela perca todas as habilidades, exceto a habilidade de mana especificada. Quaisquer habilidades que a permanente ganhe depois desse ponto funcionarão normalmente.

* A permanente manterá quaisquer supertipos que tivesse anteriormente. Em especial, se Aprisionados na Lua estiver encantando uma permanente lendária, aquela permanente continuará a ser lendária.

* Se a permanente encantada é um terreno e tem tipos de terreno, ela mantém aqueles tipos mesmo que perca quaisquer habilidades de mana intrínsecas associadas a eles. Por exemplo, uma Planície encantada por Aprisionados na Lua ainda é uma Planície, mas não pode ser virada para gerar {W}, mas apenas para gerar {C}.

* Se você remove Aprisionados na Lua de um planeswalker depois de virá-lo para gerar mana, você ainda pode ativar uma habilidade de lealdade daquele planeswalker mesmo estando virado.

* Tornar-se um terreno pode fazer com que outras Auras se tornem anexadas de forma não válida. Elas são colocadas no cemitério de seu dono, e qualquer Equipamento anexado ao terreno é solto e permanece no campo de batalha. Marcadores em um terreno permanecem nele mesmo que não façam nada.

Arauto do Nebelgast

{2} {U}

Criatura — Espírito

2/1

Lampejo (*Você poderá conjurar esta mágica a qualquer momento em que puder conjurar uma mágica instantânea.*)

Voar

Toda vez que Arauto do Nebelgast ou outro Espírito entrar no campo de batalha sob o seu controle, vire a criatura alvo que um oponente controla.

* Se Arauto do Nebelgast e outro Espírito entrarem no campo de batalha ao mesmo tempo, a última habilidade de Arauto do Nebelgast será desencadeada uma vez para cada.

Arrastar para o Fundo

{2} {U}

Feitiço

Devolva a criatura alvo para a mão de seu dono.

Compre um card.

* Se a criatura alvo deixa de ser um alvo válido antes de Arrastar para o Fundo ser resolvido, você não compra um card.

Árvore da Perdição

{3} {B}

Criatura — Planta

0/13

Defensor

{T}: Permute o total de pontos de vida do oponente alvo com a resistência de Árvore da Perdição.

* Se Árvore da Perdição não estiver no campo de batalha quando a habilidade for resolvida, a permuta não poderá acontecer e a habilidade não terá efeito. Em especial, ativar a habilidade e fazer com que Árvore da Perdição receba -13/-13 em resposta não fará com que seu oponente perca o jogo.

* Quando a habilidade é resolvida, a resistência de Árvore da Perdição se torna o antigo total de pontos de vida do oponente alvo e aquele jogador ganha ou perde o total de pontos de vida necessário para que seu total de pontos de

vida se iguale à antiga resistência de Árvore da Perdição. Outros efeitos que interagem com ganho de pontos de vida ou perda de pontos de vida interagirão com este efeito de acordo.

* Quaisquer efeitos que modifiquem a resistência, marcadores, Auras ou Equipamentos se aplicarão depois que a resistência for definida como o antigo total de pontos de vida do jogador. Por exemplo, digamos que Árvore da Perdição esteja equipada com Cajado do Cultista (que a torna 2/15) e o total de pontos de vida do jogador seja 7. Depois da permuta, Árvore da Perdição seria uma criatura 2/9 (sua resistência se tornou 7 e, em seguida, foi modificada por Cajado do Cultista) e o total de pontos de vida do jogador seria 15.

Asa Suturada Avançado

{3}{U}{U}

Criatura — Zumbi Horror

3/4

Voar

{2}{U}, Descarte dois cards: Devolva Asa Suturada Avançado de seu cemitério para o campo de batalha virado.

* A última habilidade de Asa Suturada Avançado só pode ser ativada enquanto o card está em seu cemitério.

Banquete de Stensia

{2}{R}

Feitiço

Banquete de Stensia causa ao oponente alvo uma quantidade de dano igual ao número de Vampiros que você controla.

Compre um card.

* Você pode conjurar Banquete de Stensia tendo como alvo um oponente mesmo que não controle nenhum Vampiro. Você ainda comprará um card.

* O número de Vampiros que você controla só é contado conforme Banquete de Stensia é resolvido.

Behemoth da Costa Náufraga

{9}

Criatura — Eldrazi Caranguejo

5/7

Lampejo (Você poderá conjurar esta magia a qualquer momento em que puder conjurar uma magia instantânea.)

Emergir {7}{U} (Você pode conjurar esta magia sacrificando uma criatura e pagando o custo de emergir menos o custo de mana convertido daquela criatura.)

Behemoth da Costa Náufraga tem resistência a magia contanto que tenha entrado no campo de batalha neste turno.

* Não há nenhum momento durante o turno em que Behemoth da Costa Náufraga entra no campo de batalha em que ele não tenha resistência a magia. A primeira oportunidade de um oponente para tê-lo como alvo é durante a etapa de manutenção do turno seguinte.

Bombardeio Galvânico

{R}

Mágica Instantânea

Bombardeio Galvânico causa X pontos de dano à criatura alvo, sendo X 2 mais o número de cards com o nome Bombardeio Galvânico em seu cemitério.

* Como Bombardeio Galvânico ainda está na pilha conforme você determina o valor de X, ele não está em seu cemitério e não será adicionado a seu valor de X.

Bruna, a Luz Desvanecente
{5}{W}{W}
Criatura Lendária — Anjo Horror
5/7

Quando conjura Bruna, a Luz Desvanecente, você pode devolver o card de criatura do tipo Anjo ou Humano alvo de seu cemitério para o campo de batalha.

Voar, vigilância
(*Funde-se com Gisela, a Lâmina Partida.*)
/////

Gisela, a Lâmina Partida
{2}{W}{W}
Criatura Lendária — Anjo Horror
4/3

Voar, iniciativa, vínculo com a vida

No início de sua etapa final, se você for o dono e controlar Gisela, a Lâmina Partida, e uma criatura com o nome Bruna, a Luz Desvanecente, exile-as e, em seguida, funda-as em Brisela, Voz dos Pesadelos.

/////

Brisela, Voz dos Pesadelos
Criatura Lendária — Eldrazi Anjo
9/10

Voar, iniciativa, vigilância, vínculo com a vida

Seus oponentes não podem conjurar mágicas com custo de mana convertido igual ou inferior a 3.

* Efeitos que aumentam ou reduzem o custo de conjuração de uma mágica (como os de escalar e emergir) não afetam o custo de mana convertido da mágica, de modo que não alterarão a restrição ou não da conjuração daquela mágica pela última habilidade de Brisela.

* Para mágicas com {X} no custo de mana, use o valor escolhido para X para determinar se o custo de mana convertido da mágica é igual ou inferior a 3. Por exemplo, seu oponente poderia conjurar Queimar de Dentro (uma mágica com custo de mana {X}{R}) com X igual a 3, mas não com X igual a 2.

* Em um jogo de Commander, sua comandante pode ser Bruna, a Luz Desvanecente, ou Gisela, a Lâmina Partida, e a outra pode estar em seu deck. Se elas se fundirem em Brisela, Voz dos Pesadelos, Brisela também será sua comandante. No entanto, se Brisela deixar o campo de batalha, somente o card escolhido como sua comandante no início do jogo poderá ser colocado na zona de comando.

Campanha de Vingança
{3}{W}{B}
Encantamento

Toda vez que uma criatura que você controla ataca, o jogador defensor perde 1 ponto de vida e você ganha 1 ponto de vida.

* Se uma criatura ataca um planeswalker, o jogador defensor é o jogador que controla aquele planeswalker.

* Em uma partida com vários participantes, cada ocorrência da habilidade afeta apenas um jogador defensor. Por exemplo, se você atacar o jogador A com duas criaturas e o jogador B com duas criaturas, cada um desses jogadores perderá 2 pontos de vida, e não 4.

* Em um jogo de Gigante de Duas Cabeças, a habilidade desencadeada de Campanha de Vingança faz com que um jogador defensor a sua escolha perca 1 ponto de vida. A equipe não perde 2 pontos de vida.

Cervo de Somberwald
{3}{G}{G}

Criatura — Alce

4/3

Quando Cervo de Sombierwald entra no campo de batalha, você pode fazer com que ele lute contra a criatura alvo que você não controla.

* Você escolhe o alvo da habilidade desencadeada conforme ela vai para a pilha, mas escolhe lutar ou não conforme a habilidade é resolvida.

* Se a criatura alvo não for um alvo válido quando a habilidade de Cervo de Sombierwald tentar ser resolvida, a habilidade será anulada. Se Cervo de Sombierwald não estiver mais no campo de batalha, a criatura alvo não causará nem sofrerá dano.

Chamas Esparsas

{6} {R}

Mágica Instantânea

Chamas Esparsas causa 6 pontos de dano distribuídos à sua escolha entre qualquer número de criaturas alvo.

* Você anuncia como o dano será dividido como parte da conjuração de Chamas Esparsas. Cada alvo escolhido deve receber ao menos 1 ponto de dano.

* Se Chamas Esparsas tiver múltiplos alvos e algum deles, mas não todos, não for um alvo válido quando Chamas Esparsas tentar ser resolvida, Chamas Esparsas ainda causará dano aos alvos válidos restantes de acordo com a divisão original de dano. Se todos os alvos deixarem de ser válidos, a mágica será anulada.

Condenado Stromkirk

{B} {B}

Criatura — Vampiro Horror

2/2

Descarte um card: Os Vampiros que você controla recebem +1/+1 até o final do turno. Ative esta habilidade apenas uma vez a cada turno.

* Se você descartar um card de Vampiro com loucura e conjurá-lo, ele entrará no campo de batalha antes que a habilidade de Condenado Stromkirk seja resolvida.

* O conjunto das criaturas afetadas pela habilidade de Condenado Stromkirk é definido conforme a habilidade é resolvida. Os Vampiros que você começar a controlar mais tarde no turno não receberão +1/+1.

Condutor de Tempestades

{2} {R}

Criatura — Lobisomem Horror

2/3

Toda vez que Condutor de Tempestades atacar, adicione {R} a sua reserva de mana no início de sua próxima fase principal neste turno.

{3} {R} {R}: Transforme Condutor de Tempestades.

////

Condutor de Emrakul

Criatura — Eldrazi Lobisomem

5/4

Toda vez que Condutor de Emrakul atacar, adicione {C} {C} a sua reserva de mana no início de sua próxima fase principal neste turno.

* Você adicionará mana a sua reserva de mana no início da próxima fase principal quer Condutor de Tempestades ou Condutor de Emrakul esteja ou não no campo de batalha.

* Se Condutor de Tempestades atacar e você transformá-lo em Condutor de Emrakul mais tarde no combate, você adicionará {R} a sua reserva de mana, não {C}{C} nem {C}{C}{R}.

Cruzado Markov

{4}{B}

Criatura — Vampiro Cavaleiro

4/3

Vínculo com a vida

Cruzado Markov terá ímpeto enquanto você controlar outro Vampiro.

* Se Cruzado Markov perder ímpeto antes da etapa de declaração de atacantes no turno em que entra no campo de batalha, ele não será capaz de atacar. Uma vez que você tenha atacado com Cruzado Markov, fazer com que ele perca ímpeto não o removerá do combate.

Cutelo do Matador

{3}

Artefato — Equipamento

A criatura equipada recebe +3/+1 e precisa ser bloqueada por um Eldrazi se estiver apta.

Equipar {4}

* Só é necessário um Eldrazi para bloquear a criatura equipada. Outras criaturas, Eldrazi ou não, também podem bloquear aquela criatura, e estão livres para bloquear outras criaturas ou não bloquear.

* O jogador defensor, e não o jogador atacante, escolhe qual Eldrazi bloqueia a criatura equipada.

* Se cada Eldrazi que conseguiria bloquear a criatura equipada estiver virado ou estiver afetado por uma magia ou habilidade que diga que ele não pode bloquear, nenhum deles bloqueará. Se houver um custo associado a fazer cada uma dessas criaturas bloquear, seu controlador não será forçado a pagar aquele custo, portanto elas também não precisarão bloquear naquele caso.

* Uma criatura equipada com múltiplos Cutelos do Matador requer um único Eldrazi para bloqueá-la.

Descarte Impiedoso

{4}{B}

Feitiço

Como custo adicional para conjurar Descarte Impiedoso, descarte um card e sacrifique uma criatura.

Duas criaturas alvo recebem -13/-13 cada uma até o final do turno.

* Descartar um card e sacrificar uma criatura são ambos parte do custo de Descarte Impiedoso. Você não pode descartar nem sacrificar mais para ter mais criaturas como alvo, e não pode conjurar Descarte Impiedoso de forma alguma se não tiver nenhum outro card na mão ou não controlar nenhuma criatura.

* Não há como descartar um card de criatura com loucura, conjurá-lo e sacrificá-lo para pagar por ambos os custos adicionais de Descarte Impiedoso.

* Uma vez que você comece a conjurar Descarte Impiedoso, nenhum jogador poderá realizar nenhuma ação até que você termine. Em especial, os oponentes não podem tentar remover a criatura que você deseja sacrificar.

* Você precisa ter exatamente duas criaturas como alvo para conjurar Descarte Impiedoso. No entanto, um dos alvos pode ser a criatura que você pretende sacrificar para pagar o custo de Descarte Impiedoso.

* Se uma criatura alvo deixa de ser um alvo válido, a outra ainda recebe -13/-13 até o final do turno.

* Você não pode ter uma criatura como alvo duas vezes para fazer com que ela receba -26/-26.

Deslocar

{2} {U}

Mágica Instantânea

Exile até duas criaturas alvo que você controla e, em seguida, devolva aqueles cards ao campo de batalha sob o controle de seus donos.

* Se uma ficha de criatura for exilada dessa maneira, ela deixará de existir e não retornará ao campo de batalha.

* Depois que cada criatura retornar ao campo de batalha, ela será um novo objeto, sem conexão com a criatura que foi exilada. Ela não estará em combate nem terá nenhuma habilidade adicional que pudesse ter quando foi exilada. Quaisquer marcadores nela deixam de existir; as Auras anexadas a ela são colocadas nos cemitérios de seus donos; e qualquer Equipamento é solto.

Desviar Olhar

{U}

Mágica Instantânea

Anule a mágica alvo que tenha como alvo uma permanente que você controla.

* Desviar Olhar pode ter como alvo uma mágica que tenha múltiplos alvos contanto que ao menos um desses alvo seja uma permanente que você controla.

Devoradores Insaciáveis

{2} {R} {R}

Criatura — Vampiro Amoque

5/3

Devoradores Insaciáveis ataca a cada combate se estiver apto.

Loucura {3} {R} *(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 Devoradores Insaciáveis não tiver estado sob o seu controle desde que o turno começou, estiver virado ou for afetado por uma mágica ou habilidade que diz que ele não pode atacar, ele não atacará. Se houver um custo associado a fazê-lo atacar, você não será forçado a pagar aquele custo, de modo que ele também não precisará atacar nesse caso.

Diabos Impetuosos

{2} {R} {R}

Criatura — Diabo

6/1

Atropelar, ímpeto

Quando Diabos Impetuosos ataca, até uma criatura alvo controlada pelo jogador defensor o bloqueia neste combate se estiver apta.

No início da etapa final, sacrifique Diabos Impetuosos.

* Se uma criatura afetada pela primeira habilidade desencadeada de Diabos Impetuosos estiver virada ou for afetada por uma mágica ou habilidade que diga que ela não pode bloquear, ela não bloqueará. Se houver um custo associado a fazer aquela criatura bloquear, seu controlador não será forçado a pagar aquele custo, portanto ela também não precisará bloquear naquele caso.

Dilatação da Mente

{5} {U} {U}

Encantamento

Toda vez que um oponente conjura sua primeira mágica em cada turno, aquele jogador exila o card do topo do próprio grimório. Se for um card que não seja um terreno, você poderá conjurá-lo sem pagar seu custo de mana.

* Se conjurar o card exilado, você o fará como parte da resolução de Dilatação da Mente. Você não pode esperar para conjurá-lo posteriormente no turno. Permissões de tempo baseadas no tipo do card são ignoradas, mas outras restrições (como “Conjure [este card] apenas durante o combate”), não.

* Se você conjura um card "sem pagar seu custo de mana", você não pode pagar nenhum custo alternativo, como custos de emergir. Você pode, no entanto, pagar custos adicionais, como custos de escalar. Se o card tiver custos adicionais obrigatórios, você deverá pagá-los.

* Se o card tiver {X} em seu custo de mana, você precisa escolher 0 como valor de X quando conjurá-lo sem pagar seu custo de mana.

* Se você conjurar o card dessa forma, ele será resolvido antes da mágica que fez com que a habilidade de Dilatação da Mente fosse desencadeada.

* Se você conjurar um card de mágica instantânea ou feitiço dessa forma, ele irá para o cemitério de seu dono normalmente. Ele não voltará ao exílio.

* Se você não conjurar o card, talvez por ter escolhido não fazê-lo ou por ele ser um card de terreno, ele permanecerá exilado.

Dispensa Sumária

{2} {U} {U}

Mágica Instantânea

Exile todas as outras mágicas e anule todas as habilidades.

* Mágicas que não podem ser anuladas podem ser exiladas por Dispensa Sumária. Elas não serão resolvidas.

Somente habilidades ativadas ou desencadeadas na pilha são anuladas. Habilidades estáticas de objetos permanecem sem ser afetadas, e habilidades ativadas e desencadeadas de objetos podem ser ativadas ou desencadeadas novamente posteriormente no turno. Mágicas e habilidades que já foram resolvidas não são afetadas.

Dizimador das Províncias

{10}

Criatura — Eldrazi Javali

7/7

Emergir {6} {G} {G} {G} (*Você pode conjurar esta mágica sacrificando uma criatura e pagando o custo de emergir menos o custo de mana convertido daquela criatura.*)

Quando você conjura Dizimador das Províncias, as criaturas que você controla recebem +2/+2 e ganham atropelar até o final do turno.

Atropelar, ímpeto

* O conjunto das criaturas afetadas pela habilidade desencadeada é determinado conforme a habilidade é resolvida. As criaturas que você começar a controlar mais tarde no turno não vão receber +2/+2 nem ganhar atropelar.

* A habilidade desencadeada é resolvida antes que Dizimador das Províncias entre no campo de batalha, de modo que este não receberá +2/+2 de sua própria habilidade desencadeada.

Dobramentes Distendido

{8}

Criatura — Eldrazi Inseto

5/5

Emergir {5} {B} {B} (*Você pode conjurar esta magia sacrificando uma criatura e pagando o custo de emergir menos o custo de mana convertido daquela criatura.*)

Quando você conjura Dobramentes Distendido, o oponente alvo revela a própria mão. Você escolhe dela um card que não seja um terreno com custo de mana convertido igual ou inferior a 3 e um card com custo de mana convertido igual ou superior a 4. Aquele jogador descarta aqueles cards.

* A última habilidade de Dobramentes Distendido é desencadeada depois de você ter realizado todas as ações necessárias para conjurar a magia.

* Se um card na mão de um jogador tem {X} em seu custo de mana, X é considerado 0.

* Você precisa escolher dois cards adequados se estes estiverem aptos.

* Se não houver dois cards adequados para escolher, escolha o que você puder escolher; aquele jogador descartará aquele card.

Docente da Perfeição

{3} {U} {U}

Criatura — Inseto Horror

5/4

Voar

Toda vez que você conjurar uma magia instantânea ou um feitiço, coloque no campo de batalha uma ficha de criatura azul 1/1 do tipo Humano Mago. Em seguida, se você controlar três ou mais Magos, transforme Docente da Perfeição.

////

Iteração Final

Criatura — Eldrazi Inseto

6/5

Voar

Os Magos que você controla recebem +2/+1 e têm voar.

Toda vez que você conjurar uma magia instantânea ou um feitiço, coloque no campo de batalha uma ficha de criatura azul 1/1 do tipo Humano Mago.

* Se você controlar três ou mais Magos enquanto controla Docente da Perfeição, este ainda não se transformará. Ele só se transforma quando sua habilidade desencadeada está sendo resolvida depois que você conjura uma magia instantânea ou feitiço.

* A habilidade desencadeada de Docente da Perfeição é resolvida antes da magia que fez com que ela fosse desencadeada. O mesmo vale para a habilidade desencadeada de Iteração Final.

* Quando Docente da Perfeição se transforma em Iteração Final, a magia instantânea ou feitiço que está na pilha não faz com que a habilidade desencadeada de Iteração Final seja desencadeada.

* Todos os Magos que você controla recebem +2/+1 e têm voar, não apenas aqueles criados por Docente da Perfeição ou Iteração Final.

Dragão Asa-de-espelho

{3} {R} {R}

Criatura — Dragão

4/5

Voar

Toda vez que um jogador conjura uma magia instantânea ou um feitiço com apenas Dragão Asa-de-espelho como alvo, aquele jogador copia aquela magia para cada outra criatura que ele controle que possa ser alvo da magia. Cada cópia tem uma criatura diferente como alvo.

* As cópias são criadas tendo como alvo apenas criaturas controladas pelo controlador daquela magia. Não são criadas cópias para todas as criaturas no campo de batalha, e as criaturas afetadas podem ser controladas por um jogador diferente do que controla Dragão Asa-de-espelho. Em especial se você conjurar Homicídio tendo como alvo o Dragão Asa-de-espelho de seu oponente, cada uma de suas criaturas ainda receberá um Homicídio, e não as de seus oponentes.

* A habilidade é desencadeada toda vez que um jogador conjura uma magia instantânea ou feitiço que tenha Dragão Asa-de-espelho como alvo, sem nenhum outro objeto nem jogador.

* Se um jogador conjurar uma magia instantânea ou feitiço que tenha múltiplos alvos e Dragão Asa-de-espelho for escolhido como alvo em cada escolha de alvo, a habilidade de Dragão Asa-de-espelho será desencadeada. Cada uma das cópias terá, da mesma forma, apenas uma das outras criaturas do jogador como alvo.

* Qualquer criatura que o jogador controla que não poderia ser alvo da magia original (devido a manto, habilidades de proteção ou qualquer outra razão) é simplesmente ignorada pela habilidade de Dragão Asa-de-espelho. Se a magia tiver múltiplos alvos, uma determinada criatura precisa ser um alvo válido para todas as escolhas de alvo ou uma cópia não será criada para aquela criatura.

* O jogador que conjurou a magia original controla as cópias. Aquele jogador escolhe a ordem em que as cópias são colocadas na pilha. A magia original estará na pilha abaixo dessas cópias, e será resolvida por último.

* As cópias que a habilidade cria são criadas na pilha, de modo que não são conjuradas. As habilidades que são desencadeadas quando um jogador conjura uma magia (como a própria habilidade de Dragão Asa-de-espelho) não serão desencadeadas.

* Se a magia que for copiada for modal (ou seja, se ela disser “Escolha um —” ou algo assim), as cópias terão o mesmo modo. Não se pode escolher um modo diferente.

* Se a magia copiada tiver um X cujo valor foi determinado quando ela foi conjurada (como faz Queimar de Dentro), as cópias terão o mesmo valor de X.

* O controlador de uma cópia não pode escolher pagar nenhum custo alternativo nem adicional pela cópia. Porém, efeitos baseados em quaisquer custos alternativos ou adicionais que tenham sido pagos pela magia original serão copiados como se esses mesmos custos tivessem sido pagos para a cópia.

Dragão de Olivia

{1}{B}

Criatura — Vampiro Amoque

2/2

Descarte um card: Dragão de Olivia ganha voar até o final do turno.

* Você pode ativar a habilidade mais de uma vez por turno, mesmo que Dragão de Olivia já tenha voar.

Elite de Liliana

{2}{B}

Criatura — Zumbi

1/1

Elite de Liliana recebe +1/+1 para cada card de criatura em seu cemitério.

* A habilidade se aplica apenas enquanto Elite de Liliana está no campo de batalha.

Elo Lupino

{4}{G}

Encantamento — Aura

Encantar criatura

Quando Elo Lupino entrar no campo de batalha, coloque no campo de batalha uma ficha de criatura verde 2/2 do tipo Lobo.

A criatura encantada recebe +2/+2.

* Se o alvo deixar de ser válido enquanto Elo Lupino estiver na pilha, a mágica será anulada. Ele não entrará no campo de batalha e você não receberá uma ficha de Lobo.

Emissário Hediondo

{2}{G}

Criatura — Humano Horror

1/1

Quando Emissário Hediondo entrar no campo de batalha, olhe os quatro cards do topo de seu grimório. Você pode revelar um card de criatura dentre eles e colocá-lo em sua mão. Coloque o resto no fundo de seu grimório em qualquer ordem.

Quando sacrificar Emissário Hediondo ao conjurar uma mágica com emergir, coloque no campo de batalha uma ficha de criatura incolor 3/2 do tipo Eldrazi Horror.

* A última habilidade de Emissário Hediondo será desencadeada se ele for sacrificado por qualquer motivo enquanto você estiver conjurando uma mágica com emergir, quer você esteja conjurando aquela mágica pelo custo de emergir ou não. Por exemplo, se você sacrificá-lo para ativar a habilidade de Altar de Ashnod enquanto conjura Dizimador das Províncias por {10}, sua habilidade será desencadeada.

Emrakul, o Fim Prometido

{13}

Criatura Lendária — Eldrazi

13/13

Emrakul, o Fim Prometido, custa {1} a menos para ser conjurada para cada tipo de card entre os cards de seu cemitério.

Quando conjura Emrakul, você ganha o controle do oponente alvo durante o próximo turno daquele jogador. Depois daquele turno, aquele jogador joga um turno extra.

Voar, atropelar, proteção contra mágicas instantâneas

* Os tipos de card que podem aparecer em seu cemitério são artefato, criatura, encantamento, mágica instantânea, terreno, planeswalker, feitiço e tribal (um tipo de card que aparece em alguns cards mais antigos). Supertipos (como lendário e básico) e subtipos (como Humano e Equipamento) não contam. O desconto máximo que a própria habilidade de Emrakul pode fornecer é {8}.

* Proteção contra mágicas instantâneas significa que Emrakul não pode ser alvo de mágicas instantâneas nem de habilidades ativadas ou desencadeadas de mágicas instantâneas, e o dano que seria causado a ela por mágicas instantâneas ou por cards de mágica instantânea é prevenido. As mágicas instantâneas ainda podem afetá-la de outras formas; por exemplo, ela ainda receberia o bônus de Graça Emprestada.

* As habilidades de proteção só se aplicam enquanto o objeto com a habilidade está no campo de batalha. Em especial, Emrakul pode ser alvo de uma mágica enquanto está na pilha, como Enrolar.

* Enquanto estiver controlando outro jogador, você pode ver todos os cards que estão no jogo e que este jogador

pode ver. Isso inclui cards na mão daquele jogador, cards com a face voltada para baixo que aquele jogador controla e quaisquer cards no grimório daquele jogador que aquele jogador possa olhar.

* Controlar um jogador não permite que você olhe a reserva daquele jogador. Se um efeito instruir aquele jogador a escolher um card de fora do jogo, você não pode fazer com que aquele jogador escolha um card. Isso é uma alteração em relação às regras anteriores.

* Enquanto estiver controlando outro jogador, você continuará a fazer suas próprias escolhas e decisões.

* Enquanto estiver controlando outro jogador, você fará todas as escolhas e decisões que couberem a este jogador durante o turno corrente. Isto inclui escolhas relativas a qual mágica conjurar ou qual habilidade ativar, assim como decisões relativas a habilidades desencadeadas ou outros motivos diversos.

* Você não pode fazer o jogador afetado conceder. Aquele jogador pode escolher conceder a qualquer momento, mesmo enquanto você estiver controlando aquele jogador.

* Você não pode fazer escolhas e decisões não válidas, nem nada que o próprio jogador não possa fazer. Você não pode fazer escolhas e decisões não previstas pelas regras do jogo, ou pelos cards, permanentes, mágicas, habilidades etc. Se um efeito faz com que outro jogador tome decisões que o jogador afetado tomaria normalmente (como Plano de Guerra Magistral), este efeito tem precedência. Em outras palavras, se o jogador afetado não poderia tomar uma decisão, você não pode tomar aquela decisão no lugar daquele jogador.

* Você também não pode fazer escolhas e decisões pelo jogador que estejam relacionadas às regras de torneio (tais como pedir empate intencional ou pedir um juiz).

* Você só pode usar os recursos do jogador afetado (cards, mana etc.) para pagar os custos dele. Você não pode usar os seus recursos para isso. Você só pode usar os recursos do jogador afetado para pagar pelos custos dele, e não pode usá-los para pagar os seus custos.

* Você só controla o jogador. Você não controla nenhuma das permanentes, mágicas nem habilidades daquele jogador.

* Se o jogador alvo pular o próprio turno, você controlará o próximo turno que o jogador afetado jogar de fato, e o turno extra que o jogador jogar será depois daquele turno.

* Se vários efeitos de controle de jogador afetarem o mesmo jogador, eles sobrescrevem uns aos outros. O último a ser criado é o que surtirá efeito. Se diversos jogadores tiverem conjurado Emrakul e tido como alvo o mesmo jogador, cada efeito da habilidade criará um turno extra.

* Se o jogador alvo perder o jogo enquanto você controla o turno dele durante uma partida com vários participantes, não será criado nenhum turno extra.

* Em um jogo de Gigante de Duas Cabeças, ganhar o controle de um jogador faz com que você ganhe o controle de cada jogador daquela equipe.

Enxerto do Suturador

{1}

Artefato — Equipamento

A criatura equipada recebe +3/+3.

Toda vez que a criatura equipada ataca, ela não desvira durante a próxima etapa de desvirar de seu controlador.

Toda vez que Enxerto do Suturador for solto de uma permanente, sacrifique aquela permanente.

Equipar {2}

* Se múltiplos efeitos disserem que uma criatura não é virada durante sua próxima etapa de desvirar, todos aqueles efeitos serão aplicados durante uma etapa de desvirar. Por exemplo, uma criatura que ataque enquanto está equipada com dois Enxertos do Suturador só passará uma etapa de desvirar sem ser desvirada.

* Enxerto do Suturador é solto de uma criatura que ele esteja equipando se você anexá-lo a uma nova criatura, se Enxerto do Suturador deixar o campo de batalha, se a criatura equipada deixar de ser uma criatura ou se Enxerto do Suturador deixar de ser um Equipamento. (Ele também é solto se a criatura equipada deixa o campo de batalha, mas a habilidade desencadeada não faz nada nesse caso.)

* Se a última habilidade desencadeada de enxerto do Suturador for desencadeada mas você não controlar a permanente da qual ele foi solto no momento em que a habilidade for resolvida (porque outro jogador ganhou o controle dela de alguma forma, por exemplo), você não será capaz de sacrificá-la.

Esforço Coletivo

{1}{W}{W}

Feitiço

Escalar — Vire uma criatura desvirada que você controla. (*Pague este custo para cada modo escolhido além do primeiro.*)

Escolha um ou mais —

- Destrua a criatura alvo com poder igual ou superior a 4.
- Destrua o encantamento alvo.
- Coloque um marcador +1/+1 em cada criatura que o jogador alvo controla.

* Você pode virar qualquer outra criatura desvirada que você controla para pagar o custo de escalar, incluindo uma que você não tenha controlado continuamente desde o início de seu turno.

* Se você escolher o primeiro e o terceiro modos, e a destruição de uma criatura encerrar um efeito do tipo "exile até" (como o de Inquisidores Lunarcas), a criatura retornará ao campo de batalha antes que você coloque marcadores +1/+1 em criaturas. O mesmo vale se você escolher o segundo e o terceiro modos e a destruição de um encantamento encerrar um efeito desse tipo.

Espantalho Movido a Geist

{4}

Criatura Artefato — Espantalho

4/4

As mágicas de criatura que você conjura custam {1} a mais para serem conjuradas.

* A habilidade de Espantalho Movido a Geist se aplica a mágicas de criatura, mesmo que você as esteja conjurando por um custo alternativo (como o de emergir). Se você conjurar uma mágica de criatura sem pagar seu custo de mana, ainda assim terá que pagar {1}.

* As habilidades que reduzem o custo de uma mágica se aplicam após as habilidades que os aumentam. Por exemplo, Folião do Caos custará {R}{R} para ser conjurado se você tiver sete cards de mágica instantânea ou feitiço em seu cemitério enquanto você controlar Espantalho Movido a Geist.

Espírito Altruísta

{1}{W}

Criatura — Espírito Clérigo

2/1

Voar

Sacrifique Espírito Altruísta: As criaturas que você controla ganham indestrutível até o final do turno.

* O conjunto das criaturas afetadas pela última habilidade de Espírito Altruísta é definido conforme a habilidade é resolvida. As criaturas que você começar a controlar mais tarde no turno não ganharão indestrutível.

Espreitador de Kessig

{G}

Criatura — Lobisomem Horror

2/1

{4} {G}: Transforme Espreitador de Kessig.

////

Predador Sinuoso

Criatura — Eldrazi Lobisomem

4/4

Predador Sinuoso não pode ser bloqueado por mais de uma criatura.

* Se Predador Sinuoso ganhar ameaçar, ele não pode ser bloqueado por apenas uma criatura e não pode ser bloqueado por mais de uma criatura, de modo que simplesmente não pode ser bloqueado.

Evolução Arcana

{1} {G} {G}

Feitiço

Como custo adicional para conjurar Evolução Arcana, sacrifique uma criatura.

Procure em seu grimório um card de criatura com custo de mana convertido igual ou inferior a X, sendo X 2 mais o custo de mana convertido da criatura sacrificada. Coloque aquele card no campo de batalha e depois embaralhe seu grimório. Exile Evolução Arcana.

* Sacrificar uma criatura é parte do custo de Evolução Arcana. Você não pode sacrificar mais criaturas para procurar mais cards de criatura, e você não pode conjurar Evolução Arcana se não controlar nenhuma criatura.

* Uma vez que você comece a conjurar Evolução Arcana, nenhum jogador pode realizar nenhuma ação até que você termine. Em especial, os oponentes não podem tentar remover a criatura que você deseja sacrificar.

* O custo de mana convertido de uma criatura é determinado apenas pelos símbolos de mana impressos no canto superior direito (a menos que a criatura seja o reverso de um card dupla face, uma permanente fundida ou esteja copiando alguma outra coisa; ver abaixo). * Se o custo de mana incluir {X}, X é considerado como sendo 0. Se a criatura for um card que tem apenas a face sem símbolos de mana em seu canto superior direito (por ser um terreno animado, por exemplo), seu custo de mana convertido é 0. Ignore quaisquer custos alternativos ou adicionais (como custos de reforço) pagos conforme a criatura foi conjurada.

* Uma ficha que não é cópia de outra permanente tem um custo de mana convertido de 0. Uma ficha que seja uma cópia ou uma criatura que tenha se tornado uma cópia de outra permanente tem o custo de mana convertido daquilo que ela está copiando.

* O custo de mana convertido de uma permanente que seja um card dupla face com o reverso voltado para cima é o custo de mana convertido de sua face. O custo de mana convertido de uma permanente fundida é a soma dos custos de mana convertidos de suas faces. Uma criatura que seja uma cópia de qualquer das duas tem o custo de mana convertido de 0.

* Se um card em um grimório tem X em seu custo de mana, {X} é considerado 0. Se você encontrar tal card dessa forma, você não terá a oportunidade de gastar mana em {X}.

Extirpador do Pecado

{2} {W}

Criatura — Humano Clérigo

0/3

Quando Extirpador do Pecado entra no campo de batalha, você pode sacrificar outra permanente. Se fizer isso, coloque no campo de batalha uma ficha de criatura incolor 3/2 do tipo Eldrazi Horror.

Delírio — No início de sua manutenção, se houver quatro ou mais tipos de card entre os cards de seu cemitério, transforme Extirpador do Pecado.

////

Extirpador da Carne

Criatura — Eldrazi Horror

3/5

Os Eldrazi que você controla têm vigilância.

{2}, {T}, Sacrifique uma criatura que não seja um Eldrazi: Coloque no campo de batalha uma ficha de criatura artefato incolor 3/2 do tipo Eldrazi Horror.

* Enquanto a primeira habilidade de Extirpador do Pecado estiver sendo resolvida, você não pode sacrificar múltiplas permanentes para conseguir múltiplas fichas de Eldrazi Horror.

Favor da Fortuna

{3}{U}

Mágica Instantânea

O oponente alvo olha os quatro cards do topo do teu grimório e os separa em um monte com a face voltada para baixo e outro com a face voltada para cima. Você coloca um monte na própria mão e o outro no próprio cemitério.

* Você escolhe qual monte colocar em sua mão e qual colocar em seu cemitério. Você não pode olhar o monte com a face voltada para baixo até depois dele estar se movendo para sua nova zona.

* Um monte pode não ter cards. Se este for o caso, você escolhe se deseja colocar todos os cards na sua mão ou no seu cemitério.

* Em uma partida com vários participantes, o oponente alvo pode escolher quais informações compartilhar com outros se quiser conselhos sobre como dividir os cards, mas aquele jogador não precisa compartilhar nenhuma informação.

Fé Intacta

{3}{W}

Encantamento — Aura

Encantar criatura que você controla

Quando Fé Intacta entrar no campo de batalha, exile a criatura alvo que um oponente controla até que Fé Intacta deixe o campo de batalha.

A criatura encantada recebe +2/+2.

* Se Fé Intacta deixar o campo de batalha antes que a sua habilidade desencadeada seja resolvida, a criatura alvo não será exilada.

* As Auras anexadas à criatura exilada são colocadas no cemitério de seus donos. Qualquer Equipamento será solto e permanecerá no campo de batalha. Quaisquer marcadores na permanente exilada deixarão de existir.

* Se uma ficha for exilada, ela deixará de existir. Ela não será devolvida ao campo de batalha.

* O card exilado é devolvido ao campo de batalha imediatamente após Fé Intacta deixar o campo de batalha. Nada acontece entre os dois eventos, incluindo ações baseadas no estado. No entanto, se a criatura que Fé Intacta encanta deixar o campo de batalha, a própria Fé Intacta não deixará o campo de batalha até que as ações baseadas no estado sejam verificadas.

Em uma partida com vários participantes, se o dono de Fé Intacta deixar o jogo, o card exilado será devolvido ao campo de batalha. Como o efeito simples que devolve o card não é uma habilidade que vai para a pilha, ele não deixará de existir junto com as mágicas e habilidades deste jogador na pilha.

Flagelo Eterno

{3}

Criatura — Eldrazi Horror

3/3

Você pode conjurar Flagelo Eterno a partir do exílio.

Quando Flagelo Eterno se tornar alvo de uma mágica ou habilidade que um oponente controla, exile Flagelo Eterno.

* Para conjurar Flagelo Eterno a partir do exílio, você precisa seguir as permissões e restrições de tempo normais e pagar seu custo.

* A habilidade desencadeada de Flagelo Eterno só é desencadeada quando ele está no campo de batalha. Por exemplo, Enrolar conjurado tendo Flagelo Eterno como alvo não fará com que a habilidade deste seja desencadeada.

* Você exilará Flagelo Eterno mesmo que a mágica ou habilidade que o tenha como alvo seja anulada.

Fluxo Incendiário

{1}{R}

Feitiço

Fluxo Incendiário causa 3 pontos de dano à criatura ou ao jogador alvo. Se uma criatura que sofreu dano dessa maneira morreria neste turno, em vez disso, exile-a.

* A criatura que sofreu dano é exilada se morreria por qualquer motivo neste turno, e não apenas devido ao dano de Fluxo Incendiário.

Folião do Caos

{6}{R}{R}

Criatura — Diabo Horror

3/4

Folião do Caos custa {1} a menos para ser conjurado para cada card de mágica instantânea e feitiço no seu cemitério.

Destreza (Toda vez que você conjura uma mágica que não seja de criatura, esta criatura recebe +1/+1 até o final do turno.)

Quando Folião do Caos entrar no campo de batalha, descarte sua mão e, em seguida, compre três cards.

* A primeira habilidade de Folião do Caos pode reduzir apenas o mana genérico em seu custo, não o mana vermelho.

* Se você não tiver cards na mão quando a última habilidade de Folião do Caos for resolvida, você só comprará três cards.

Força Lunar

{2}{U}

Encantamento

Quando um oponente conjurar uma mágica, sacrifique Força Lunar e anule aquela mágica.

* Você não pode escolher não sacrificar Força Lunar.

* Você sacrifica Força Lunar mesmo que a mágica já tenha sido anulada, por exemplo, pela habilidade de outra Força Lunar, ou se a mágica não tiver sido anulada.

* A mágica será anulada mesmo que Força Lunar não possa ser sacrificada, mais provavelmente por já ter deixado o campo de batalha. Conjurar uma mágica em resposta à habilidade desencadeada de uma Força Lunar e um oponente geralmente é uma má ideia.

Fragmento de Criptólito

{3}

Artefato

Fragmento de Criptólito entra no campo de batalha virado.

{T}: Adicione um mana de qualquer cor à sua reserva de mana. Cada jogador perde 1 ponto de vida.

No início de sua manutenção, se cada jogador tiver 10 pontos de vida ou menos, transforme Fragmento de Criptólito.

////

Aurora de Emrakul

Criatura — Eldrazi Reflexo

1/4

Voar, toque mortífero

Toda vez que Aurora de Emrakul ataca, cada oponente perde 3 pontos de vida.

* A segunda habilidade de Fragmento de Criptólito é uma habilidade de mana. Os jogadores não podem responder a ela nem à perda de pontos de vida que ela causa.

* Se qualquer jogador tiver 11 ou mais pontos de vida conforme sua manutenção começar, a última habilidade de Fragmento de Criptólito não será desencadeada. Se qualquer jogador tiver 11 ou mais pontos de vida conforme a habilidade é resolvida, esta não terá nenhum efeito.

* Em um jogo de Gigante de Duas Cabeças, a habilidade de mana de Fragmento de Criptólito causa 1 ponto de dano a cada jogador, de modo que cada equipe perde 2 pontos de vida. A última habilidade de Aurora de Emrakul faz com que cada oponente perca 3 pontos de vida, de modo que cada equipe perde um total de 6 pontos de vida.

* Em um jogo de Gigante de Duas Cabeças, a última habilidade de Fragmento de Criptólito verifica se o total de pontos de vida de uma equipe é igual ou inferior a 10.

Fugitivo da Cripta

{B}

Criatura — Zumbi

1/1

{1}{B}, {T}, Descarte um card: Coloque no campo de batalha uma ficha de criatura preta 2/2 do tipo Zumbi.

Vire três Zumbis desvirados que você controla: Você compra um card e perde 1 ponto de vida.

* Você pode virar quaisquer três Zumbis desvirados que você controle, incluindo um que você não tenha controlado de modo contínuo desde o início de seu turno mais recente, para pagar o custo da segunda habilidade ativada de Fugitivo da Cripta. Isso inclui o próprio Fugitivo da Cripta.

Geist da Vigia Solitária

{1}{W}

Criatura — Espírito Clérigo

2/3

Defensor, voar

Delírio — Geist da Vigia Solitária poderá atacar como se não tivesse defensor enquanto houver quatro ou mais tipos de card entre os cards de seu cemitério.

* Uma vez que você tenha atacado com Geist da Vigia Solitária, diminuir o número de tipos de card em seu cemitério não o remove do combate.

Ginete Solitário

{1}{W}

Criatura — Humano Cavaleiro

1/1

Iniciativa, vínculo com a vida

No início da etapa final, se você ganhou 3 ou mais pontos de vida neste turno, transforme Ginete Solitário.

////

Coisa Galopante

Criatura — Eldrazi Horror

4/4

Iniciativa, atropelar, vínculo com a vida

* A última habilidade de Ginete Solitário é desencadeada mesmo que ele não tenha estado no campo de batalha quando você ganhou pontos de vida neste turno.

* A habilidade de Ginete Solitário verifica quantos pontos de vida você ganhou durante o turno, e não seu total de pontos de vida comparado com o de quando o turno começou. Por exemplo, se você ganhou 4 pontos de vida e então perdeu 7 pontos de vida neste turno, ela ainda é desencadeada.

* Você precisa ter ganho pontos de vida antes do início da etapa final. A última habilidade de Ginete Solitário não será desencadeada se você não tiver, mesmo que uma habilidade sendo desencadeada ao mesmo tempo faça com que você ganhe pontos de vida.

* Em um jogo de Gigante de Duas Cabeças, eventos que façam com que um jogador ganhe pontos de vida afetam cada jogador separadamente, mesmo que o resultado afete o total de pontos de vida da equipe. Por exemplo, se as criaturas com vínculo com a vida de seu colega de equipe causaram 5 pontos de dano, seu colega de equipe ganhou pontos de vida, e não você, e a última habilidade de Ginete Solitário não será desencadeada.

Gisa e Geralf

{2}{U}{B}

Criatura Lendária — Humano Mago

4/4

Quando Gisa e Geralf entrar no campo de batalha, coloque os quatro cards do topo de seu grimório em seu cemitério.

Durante cada um de seus turnos, você pode conjurar um card de criatura do tipo Zumbi a partir de seu cemitério.

* Você precisa seguir as permissões e restrições normais de tempo do card de zumbi que você conjurar a partir de seu cemitério.

* Você precisa pagar os custos de conjuração daquele card de Zumbi. Se ele tiver um custo alternativo, você pode, em vez disso, conjurá-lo por aquele custo.

* Uma vez que você comece a conjurar o card de Zumbi, perder o controle de Gisa e Geralf não afetará a mágica.

* Se você conjurar um card de criatura do tipo Zumbi a partir de seu cemitério e então fizer com que um novo Gisa e Geralf passe ao seu controle no mesmo turno, você poderá conjurar outro card de criatura do tipo Zumbi a partir de seu cemitério neste turno.

* Se um card de Zumbi for colocado em seu cemitério durante sua fase principal e a pilha estiver vazia, você terá a chance de conjurá-lo antes que qualquer jogador tente remover aquele card de seu cemitério.

* Se múltiplos efeitos permitirem que você conjure um card de criatura do tipo Zumbi a partir de seu cemitério, como os de Gisa e Geralf e de Karador, Cacique Fantasma, você precisa anunciar qual permissão está usando conforme começa a conjurar a mágica.

* Embora os cards retratem os mesmos personagens, Gisa e Geralf tem um nome diferente de Gisa, Invocadora de Carniçais, e de Suturador Geralf. Controlar Gisa e Geralf juntamente com Gisa, Invocadora de Carniçais, ou Suturador Geralf não invocará a "regra das lendas".

Guarnição de Hanweir

{2}{R}

Criatura — Humano Soldado

2/3

Toda vez que Guarnição de Hanweir atacar, coloque no campo de batalha duas fichas de criatura vermelhas 1/1 do tipo Humano viradas e atacando.

(Funde-se com Ameias de Hanweir.)

////

Ameias de Hanweir

Terreno

{T}: Adicione {C} à sua reserva de mana.

{R}, {T}: A criatura alvo ganha ímpeto até o final do turno.

{3}{R}{R}, {T}: Se você for o dono e controlar Ameias de Hanweir e uma criatura com o nome Guarnição de Hanweir, exile-as e, em seguida, funda-as em Hanweir, a Cidade Contorcida.

////

Hanweir, a Cidade Contorcida

Criatura Lendária — Eldrazi Lodo

7/4

Atropelar, ímpeto

Toda vez que Hanweir, a Cidade Contorcida, atacar, coloque no campo de batalha duas fichas de criatura incolores 3/2 do tipo Eldrazi Horror viradas e atacando.

* Você escolhe qual oponente ou planeswalker controlado por um oponente cada ficha está atacando conforme ela entra no campo de batalha. Não precisa ser o mesmo oponente nem planeswalker que a fonte do desencadeamento está atacando, e as fichas não precisam atacar ambas o mesmo jogador ou planeswalker.

* No turno em que entram no campo de batalha, as fichas não são declaradas como criaturas atacantes. Elas simplesmente entram no campo de batalha atacando. Elas não causarão o desencadeamento de nenhuma habilidade desencadeada do tipo "toda vez que uma criatura atacar".

* Se outra habilidade de uma fonte que você controla for desencadeada quando os atacantes forem declarados, como as de Capitão do Povoado, você poderá fazer com que ela seja resolvida antes ou depois da de Guarnição de Hanweir ou Hanweir, a Cidade Contorcida. Se aquela habilidade tiver alvos, ela não será capaz de ter as fichas como alvo.

Homúnculo Curioso

{1}{U}

Criatura — Homúnculo

1/1

{T}: Adicione {C} à sua reserva de mana. Gaste este mana apenas para conjurar uma mágica instantânea ou um feitiço.

No início de sua manutenção, se houver três ou mais cards de mágica instantânea e/ou de feitiço em seu cemitério, transforme Homúnculo Curioso.

////

Leitor Voraz

Criatura — Eldrazi Homúnculo

3/4

Destreza (*Toda vez que você conjura uma magia que não seja de criatura, esta criatura recebe +1/+1 até o final do turno.*)

As magias instantâneas e os feitiços que você conjura custam {1} a menos para serem conjurados.

* Se você não tiver cards de magia instantânea ou feitiço suficientes em seu cemitério conforme sua manutenção começar, a última habilidade de Homúnculo Curioso não será desencadeada. Se você não tiver o suficiente conforme a habilidade for resolvida, a habilidade não terá efeito.

* O mana da primeira habilidade de Homúnculo Curioso pode ser gasto para conjurar uma magia que tenha mana genérico em seu custo adicional, como Malevolência Emprestada com ambos os modos escolhidos. Ele não pode ser gasto para pagar custos durante a resolução de uma magia, como o custo que Enrolar solicita.

* As habilidades que reduzem o custo de uma magia se aplicam após as habilidades que os aumentam. Por exemplo, Malevolência Emprestada com ambos os modos escolhidos custa {1}{B} para conjurar se você controla Leitor Voraz.

* Se uma magia instantânea ou feitiço tem {X} em seu custo de mana, escolha o valor de X primeiro e, em seguida, reduza o custo em {1}. Por exemplo, Salvação Sombria com X escolhido como 2 custa {3}{B} para conjurar se você controla Leitor Voraz.

* Se você ativar a habilidade de mana de Homúnculo Curioso em resposta a sua habilidade desencadeada, você pode gastar aquele mana para conjurar uma magia instantânea durante sua manutenção depois que ele tiver se transformado em Leitor Voraz. Se você não gastar o mana, ele deixará sua reserva de mana antes que comece sua etapa de compra; você não poderá usá-lo para conjurar o card que você comprar nem para conjurar um feitiço.

Infiltrador do Cais

{1}{U}

Criatura — Humano Horror

1/1

Esquivo (*Esta criatura não pode ser bloqueada por criaturas com poder superior ao dela.*)

Toda vez que Infiltrador do Cais causa dano de combate a um jogador, você pode comprar um card. Se fizer isso, descarte um card.

Toda vez que você descarta um card de criatura, você pode pagar {2}. Se fizer isso, coloque no campo de batalha uma ficha de criatura incolor 3/2 do tipo Eldrazi Horror.

* A última habilidade de Infiltrador do Cais é desencadeada a qualquer momento em que você descarta um card de criatura, e não apenas quando você descarta um card por causa da outra habilidade desencadeada de Infiltrador do Cais.

* Enquanto a última habilidade de Infiltrador do Cais estiver sendo resolvida, você não pode pagar {2} múltiplas vezes para conseguir múltiplas fichas de Eldrazi Horror.

Influência de Emrakul

{2}{G}{G}

Encantamento

Toda vez que você conjurar uma magia de criatura do tipo Eldrazi com custo de mana convertido igual ou superior a 7, compre dois cards.

* Influência de Emrakul não verifica quanto mana você pagou por uma magia de criatura do tipo Eldrazi, só qual é seu custo de mana convertido. Reduções de custo, como a de emergir, não alterarão o desencadeamento ou não.

Insubstanciar

{1} {U}

Mágica Instantânea

Devolva a mágica ou criatura alvo para a mão de seu dono.

* Mágicas que não podem ser anuladas podem ser devolvidas para as mãos de seus donos por Insubstanciar. Elas não serão resolvidas.

* Uma mágica que seja uma cópia deixa de existir como ação baseada no estado depois de ser devolvida para a mão de seu dono. Ela não pode ser conjurada, e não chega a contar como um "card" na mão do jogador.

Inventariar

{1} {U}

Feitiço

Compre um card e, em seguida, compre uma quantidade de cards igual ao número de cards com o nome Inventariar em seu cemitério.

* Como Inventariar ainda está na pilha conforme é resolvido, o card da mágica ainda não está no cemitério e não afetará o número de cards que você compra.

Ira de Nahiri

{2} {R}

Feitiço

Como custo adicional para conjurar Ira de Nahiri, descarte X cards.

Ira de Nahiri causa uma quantidade de dano igual ao custo de mana convertido total dos cards descartados a cada uma de até X criaturas e/ou planeswalkers alvo.

* Ira de Nahiri soma os custos de mana convertidos dos cards descartados em qualquer zona em que eles tenham sido colocados como resultado de terem sido descartados mesmo que não tenham sido colocados em um cemitério (devido a loucura, por exemplo) ou não estejam mais naquela zona.

* O dano não é dividido. Ira de Nahiri causará aquela quantidade de dano a cada alvo.

* Você não pode ter a mesma criatura ou planeswalker como alvo diversas vezes para causar mais dano a ela.

* Se você descartar um card com {X} em seu custo de mana, X é considerado 0.

* Se você conjurar Ira de Nahiri sem pagar seu custo de mana, você ainda escolherá um valor de X e descartará X cards.

* Se você copiar Ira de Nahiri, ela terá o mesmo número de alvos e causará a mesma quantidade de dano que a mágica original.

Irrupção de Outro Mundo

{R}

Mágica Instantânea

A criatura alvo recebe +1/+0 até o final do turno. Quando aquela criatura morrer neste turno, coloque no campo de batalha uma ficha de criatura incolor 3/2 do tipo Eldrazi Horror.

* Se a criatura alvo não morrer neste turno, a habilidade desencadeada retardada simplesmente não será desencadeada.

* Se a criatura alvo morrer antes de Irrupção de Outro Mundo ser resolvida, a mágica será anulada. Você não receberá uma ficha de Eldrazi Horror.

Ishkanah, Viúva-do-cemitério

{4} {G}

Criatura Lendária — Aranha

3/5

Alcance

Delírio — Quando Ishkanah, Viúva-do-cemitério, entrar no campo de batalha, se houver quatro ou mais tipos de card entre os cards de seu cemitério, coloque no campo de batalha três fichas de criatura verdes 1/2 do tipo Aranha com alcance.

{6} {B}: O oponente alvo perde 1 ponto de vida para cada Aranha que você controla.

* O número de aranhas que você controla é verificado somente conforme a última habilidade de Ishkanah é resolvida. A habilidade contará a própria Ishkanah se esta ainda estiver no campo de batalha.

Juramento de Liliana

{2} {B}

Encantamento Lendário

Quando Juramento de Liliana entra no campo de batalha, cada oponente sacrifica uma criatura.

No início de cada etapa final, se um planeswalker entrou no campo de batalha sob o seu controle neste turno, coloque no campo de batalha uma ficha de criatura preta 2/2 do tipo Zumbi.

* A última habilidade de Juramento de Liliana será desencadeada mesmo que o planeswalker que entrou no campo de batalha sob seu controle não esteja mais no campo de batalha, não esteja mais sob seu controle ou não seja mais um planeswalker. Isso também vale se Juramento de Liliana não estava no campo de batalha quando o planeswalker entrou.

* A última habilidade será desencadeada apenas uma vez por turno, mesmo que mais de um planeswalker tenha entrado no campo de batalha sob seu controle.

* Juramento de Liliana é lendário, assim como os Juramentos anteriores de *Juramento das Sentinelas*. Se você já controla um Juramento de Liliana, ainda pode conjurar um segundo Juramento de Liliana para aproveitar sua habilidade de entrada no campo de batalha. Ele entrará no campo de batalha, o que fará com que sua primeira habilidade seja desencadeada. Você, em seguida, escolherá com qual dos dois ficar e o outro será colocado em seu cemitério.

Ladrão de Identidades

{2} {U} {U}

Criatura — Metamorfo

0/3

Toda vez que Ladrão de Identidades ataca, você pode exilar outra criatura alvo que não seja uma ficha. Se fizer isso, Ladrão de Identidades se tornará uma cópia daquela criatura até o final do turno. Devolva o card exilado ao campo de batalha sob o controle de seu dono no início da próxima etapa final.

* Se a criatura alvo tiver uma habilidade que é desencadeada quando ela ataca, será tarde demais para desencadeá-la quando Ladrão de Identidades tiver aquela habilidade. O mesmo vale se outro objeto tiver uma habilidade que seja desencadeada quando uma criatura com certas características ataca e Ladrão de Identidades não tiver todas essas características até depois de se tornar uma cópia.

* Ladrão de Identidades copia os valores impressos da criatura alvo, mais quaisquer efeitos de cópia que tenham sido aplicados àquela criatura. Ele não copiará outros efeitos que tenham alterado o poder, a resistência, os tipos, a cor da criatura e assim por diante. Ele não copiará marcadores na criatura alvo.

* Se a criatura alvo for dupla face ou uma permanente fundida, Ladrão de Identidades copia a face voltada para cima. Como Ladrão de Identidades não é um card dupla face nem de fusão, ele não será capaz de se transformar nem se fundir. Se ele copiar uma permanente fundida ou card dupla face, seu custo de mana convertido será 0. Os cards dupla face e fundidos exilados retornam com suas faces voltadas para cima.

* Se a própria criatura alvo estiver copiando uma permanente, Ladrão de Identidades se transformará no que quer que ela esteja copiando, conforme modificada por aquele efeito de cópia. Por exemplo, se você tiver como alvo um Capitão do Povoado que tenha se tornado uma cópia de Massa Infiltradora, Ladrão de Identidades se tornará uma Massa Infiltradora.

* Este efeito pode fazer com que Ladrão de Identidades deixe de ser uma criatura. Por exemplo, se você tiver como alvo um Gideon Jura animado (um planeswalker com uma habilidade de lealdade que o transforma em uma criatura), somente o texto impresso será copiado; o efeito do tipo "se torna uma criatura", não será. Ladrão de Identidades se tornará um Gideon que não é uma criatura sem nenhuma lealdade, será removido do combate e, em seguida, será colocado no cemitério de seu dono.

* Esse efeito pode fazer com que Ladrão de Identidades se torne uma cópia de uma criatura que normalmente não pode atacar, como Protótipo Lupino ou uma criatura com defensor. Nesses casos, ela permanece atacando.

* Efeitos que não sejam de cópia que já tenham sido aplicados a Ladrão de Identidades continuarão a ser aplicados. Por exemplo, se Determinação do Lenhador concedeu a Ladrão de Identidades +3/+3 e resistência a magia mais cedo no turno, Ladrão de Identidades ainda terá aqueles bônus após copiar uma criatura.

* Ladrão de Identidades ainda será uma cópia da criatura durante a próxima etapa final quando o card exilado retornar. Se ela tiver uma habilidade que é desencadeada no início da etapa final, aquela habilidade será desencadeada para Ladrão de Identidades, mas não para a criatura que retornou.

* As Auras anexadas à criatura exilada são colocadas no cemitério de seus donos. Qualquer Equipamento será solto e permanecerá no campo de batalha. Quaisquer marcadores na permanente exilada deixarão de existir.

Liliana, a Última Esperança

{1}{B}{B}

preto

Planeswalker — Liliana

3

+1: Até uma criatura alvo recebe -2/-1 até o seu próximo turno.

-2: Coloque os dois cards do topo do seu grimório no seu cemitério. Depois, você pode devolver um card de criatura de seu cemitério para a sua mão.

-7: Você recebe um emblema com “No início de sua etapa final, coloque no campo de batalha X fichas de criatura pretas 2/2 do tipo Zumbi, sendo X dois mais o número de Zumbis que você controla.”

* Você pode ativar a primeira habilidade de Liliana sem alvos apenas para colocar um marcador de lealdade nela.

* A segunda habilidade de Liliana não tem como alvo o card a ser devolvido para sua mão. Depois de colocar dois dos cards do topo de seu grimório em seu cemitério, você pode escolher dentre quaisquer cards de criatura que lá estejam.

* Enquanto estiver resolvendo a habilidade desencadeada do emblema de Liliana, se você não controlar nenhum Zumbi, você receberá duas fichas de Zumbi.

Lobisomem Ardente

{2}{R}{R}

Criatura — Lobisomem Horror

3/2

Quando Lobisomem Ardente entra no campo de batalha, ele causa 1 ponto de dano a cada uma de até duas criaturas alvo.

{4}{R}{R}: Transforme Lobisomem Ardente.

////

Lobo Pavoroso em Erupção

Criatura — Eldrazi Lobisomem

6/4

Toda vez que Lobo Pavoroso em Erupção ataca, ele causa 2 pontos de dano à criatura ou ao jogador alvo.

* A habilidade desencadeada de Lobo Pavoroso em Erupção é resolvida antes que os bloqueadores sejam escolhidos. Uma criatura que tenha sofrido dano letal dessa forma não estará presente para bloquear.

* Se você transformar Lobisomem Ardente em Lobo Pavoroso em Erupção depois que ele tiver atacado, a habilidade desencadeada de Lobo Pavoroso em Erupção não será desencadeada naquele combate.

Lobisomem Dedolongo

{2}{G}{G}

Criatura — Lobisomem Horror

2/4

Lobisomem Dedolongo pode bloquear uma criatura adicional a cada combate.

{6}{G}: Transforme Lobisomem Dedolongo.

////

Emaranhadora Fibrosa

Criatura — Eldrazi Lobisomem

4/6

Vigilância

Emaranhadora Fibrosa precisa ser bloqueada se estiver apta.

Emaranhadora Fibrosa pode bloquear uma criatura adicional a cada combate.

* Só é necessária uma criatura para bloquear Emaranhadora Fibrosa. Outras criaturas também podem bloqueá-la, e estão livres para bloquear outras criaturas ou não bloquear.

* O jogador defensor, e não você, escolhe qual criatura bloqueia Emaranhadora Fibrosa.

* Se cada criatura que conseguiria bloquear a Emaranhadora Fibrosa estiver virada ou estiver afetada por uma mágica ou habilidade que diga que ela não pode bloquear, nenhuma delas bloqueará. Se houver um custo associado a fazer cada uma dessas criaturas bloquear, seu controlador não será forçado a pagar aquele custo, portanto elas também não precisarão bloquear naquele caso.

* Se Lobisomem Dedolongo se transformar em Emaranhadora Fibrosa enquanto estiver atacando, ter vigilância não fará com que ela se torne desvirada.

Longo Caminho para Casa

{1}{W}

Mágica Instantânea

Exile a criatura alvo. No início da próxima etapa final, devolva aquele card ao campo de batalha sob o controle de seu dono com um marcador +1/+1.

* Se aquela criatura for exilada durante uma etapa final, ela não retornará até a etapa final do turno seguinte.

* Se uma ficha de criatura for exilada desta forma, ela deixará de existir e não voltará ao campo de batalha.

* No momento em que a criatura for exilada, as Auras anexadas a ela serão colocadas nos cemitérios de seus donos. Qualquer Equipamento será solto e permanecerá no campo de batalha. Quaisquer marcadores nela deixarão de existir.

* Se um card dupla face for exilado desta forma, ele retornará com a face voltada para cima. Ele recebe um marcador +1/+1 mesmo que não fosse uma criatura.

* Se uma permanente fundida for exilada dessa forma, os dois cards retornarão com suas faces voltadas para cima. Cada um recebe um marcador +1/+1.

Lua Crescente

{1}{G}

Mágica Instantânea

Transforme até um Lobisomem alvo que você controla. As criaturas que você controla ganham atropelar até o final do turno.

* Você pode conjurar Lua Crescente sem ter um Lobisomem como alvo. Se você escolher um alvo e aquele alvo deixar de ser válido, Lua Crescente será anulada e suas criaturas não ganharão atropelar.

Lutar com o Passado

{1}{G}

Mágica Instantânea

Coloque os três cards do topo de seu grimório em seu cemitério. Depois, você pode devolver um card de criatura ou terreno de seu cemitério para a sua mão.

* Lutar com o Passado não tem como alvo o card a ser devolvido para sua mão. Depois de colocar três dos cards do topo de seu grimório em seu cemitério, você pode escolher dentre quaisquer cards de criatura ou terreno que lá estejam.

Machado Sedento

{3}

Artefato — Equipamento

A criatura equipada recebe +4/+0.

No início de sua etapa final, se a criatura equipada não causou dano de combate a uma criatura neste turno, sacrifique-a.

Equipar {2}

* Se a criatura equipada só causar dano de combate a um jogador ou planeswalker, a habilidade desencadeada de Machado Sedento será desencadeada. O mesmo vale se a criatura não causou nenhum dano de combate.

* A habilidade desencadeada de Machado Sedento verifica se a criatura à qual ele está anexado no momento em que sua etapa final começa causou dano de combate a uma criatura anteriormente no turno. Não importa se Machado Sedento estava ou não anexado a ela (ou a qualquer criatura) conforme o dano de combate foi causado.

Maldita de Gavony

{3}{B}

Criatura — Zumbi

2/4

Toda vez que outra criatura que você controla morrer, coloque um marcador +1/+1 em Maldita de Gavony.

* Se Maldita de Gavony e outra criatura que você controla morrerem simultaneamente (por exemplo, por estarem ambas atacando ou bloqueando), Maldita de Gavony não estará no campo de batalha conforme sua habilidade desencadeada for resolvida. Ela não pode ser salva pelo marcador +1/+1 que seria colocado nela.

Manto do Lunarca

{1}{W}

Encantamento — Aura

Encantar criatura

A criatura encantada recebe +2/+2 e tem “{1}, Sacrifique uma permanente: Esta criatura ganha voar até o final do turno.”

* Apenas o controlador da criatura encantada pode ativar a habilidade de Manto do Lunarca.

* Você pode ativar a habilidade que Manto do Lunarca concede a sua criatura encantada sacrificando qualquer permanente, inclusive Manto do Lunarca ou a própria criatura encantada.

Massa Infiltradora

{G}

Criatura — Espírito

1/3

Toda vez que Massa Infiltradora causa dano de combate a uma criatura, aquela criatura se torna uma cópia de Massa Infiltradora.

* Uma criatura que sofra dano letal durante o combate não sobreviverá tempo suficiente para se tornar uma cópia de Massa Infiltradora. Se Massa Infiltradora sofrer dano letal durante o combate, a criatura à qual Massa Infiltradora causou o dano ainda se torna uma cópia dela.

* Uma criatura com 3 ou mais pontos de dano marcados nela que se torne uma cópia de Massa Infiltradora será destruída imediatamente depois de se tornar uma cópia.

* A criatura que sofreu dano copia os valores impressos de Massa Infiltradora. Ela não copiará marcadores em Massa Infiltradora nem efeitos que tenham alterado seu poder, sua resistência, seus tipos, suas cores e assim por diante. Em especial, isso significa que uma criatura que se torne uma cópia de Massa Infiltradora também tem a habilidade de permear outras criaturas.

* Se Massa Infiltradora se tornar uma cópia de outra criatura antes que sua habilidade desencadeada seja resolvida, a criatura que sofreu dano se tornará uma cópia daquela criatura.

* Efeitos que já tenham sido aplicados à criatura que sofreu dano continuarão a ser aplicados a ela. Por exemplo, se Crescimento Desenfreado lhe tiver concedido +3/+3 mais cedo no turno, ela será 4/6.

Missionário de Emrakul

{2}{G}

Criatura — Humano Horror

3/2

{T}, Sacrifique Missionário de Emrakul e qualquer número de outras criaturas que não sejam Eldrazi: Coloque no campo de batalha uma ficha de criatura incolor 3/2 do tipo Eldrazi Horror para cada criatura sacrificada dessa forma.

* Você pode escolher não sacrificar nenhuma criatura que não seja um Eldrazi. A habilidade de Missionário de Emrakul conta ele mesmo, de modo que você recebe uma ficha de Eldrazi Horror.

Morta Perseguida

{3}{B}

Criatura — Zumbi

2/2

Quando Morta Perseguida entrar no campo de batalha, coloque no campo de batalha uma ficha de criatura branca 1/1 do tipo Espírito com voar.

{1}{B}, Descarte dois cards: Devolva Morta Perseguida de seu cemitério para o campo de batalha virada.

* A última habilidade de Morta Perseguida só pode ser ativada enquanto o card está em seu cemitério.

Morte Certa

{5}{B}

Feitiço

Destrua a criatura alvo. Seu controlador perde 2 pontos de vida e você ganha 2 pontos de vida.

* A criatura alvo já terá deixado o campo de batalha antes de seu controlador perder 2 pontos de vida e você ganhar 2 pontos de vida. Se ela tiver quaisquer habilidades que verificam o ganho ou a perda de pontos de vida, estas não se aplicarão.

* Se a criatura deixa de ser um alvo válido para Morte Certa, nenhum jogador ganha nem perde pontos de vida. Se ela for um alvo válido mas não for destruída, mais provavelmente por ter indestrutível, ainda assim seu controlador perde 2 pontos de vida e você ganha 2 pontos de vida.

Mutação Espontânea

{U}

Encantamento — Aura

Lampejo (*Você poderá conjurar esta magia a qualquer momento em que puder conjurar uma magia instantânea.*)

Encantar criatura

A criatura encantada recebe -X/-0, sendo X o número de cards em seu cemitério.

* O valor de X será constantemente atualizado conforme o número de cards em seu cemitério mudar.

Niblis da Gead

{2}{U}{U}

Criatura — Espírito

3/3

Voar

Destreza (*Toda vez que você conjura uma magia que não seja de criatura, esta criatura recebe +1/+1 até o final do turno.*)

Toda vez que você conjurar uma magia instantânea ou um feitiço, vire a criatura alvo que um oponente controla. Aquela criatura não desvira durante a próxima etapa de desvirar de seu controlador.

* Se múltiplos efeitos disserem que uma criatura não é virada durante a próxima etapa de desvirar de seu controlador, todos aqueles efeitos são aplicados durante uma etapa de desvirar. Por exemplo, se você conjurar duas magias instantâneas em um turno e tiver a mesma criatura como alvo da habilidade de Niblis da Gead, aquela criatura só passará uma etapa de desvirar sem ser desvirada.

Observador de Ulvenwald

{4}{G}{G}

Criatura — Ent

6/6

Toda vez que uma criatura que você controla com resistência igual ou superior a 4 morrer, compre um card.

* Se Observador de Ulvenwald morrer ao mesmo tempo que outras criaturas com resistência igual ou superior a 4, sua habilidade será desencadeada para cada uma daquelas criaturas.

* Se a resistência de Observador de Ulvenwald ainda for igual ou superior a 4 no momento em que ele morre, sua habilidade é desencadeada.

Ocultista Stromkirk

{2} {R}

Criatura — Vampiro Horror

3/2

Atropelar

Toda vez que Ocultista Stromkirk causar dano de combate a um jogador, exile o card do topo de seu grimório. Até o final do turno, você poderá jogar aquele card.

Loucura {1} {R} *(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.)*

* O card exilado pela segunda habilidade de Ocultista Stromkirk é exilado com a face voltada para cima.

* Você pode jogar aquele card naquele turno mesmo que Ocultista Stromkirk não esteja mais no campo de batalha ou sob o seu controle.

* Jogar o card exilado com a segunda habilidade de Ocultista Stromkirk segue as regras normais para jogar o card. Você deve pagar seus custos e respeitar todas as regras de restrições de tempo. Por exemplo, se o card for um card de criatura, você só pode conjurá-lo pagando seu custo de mana durante sua fase principal enquanto a pilha está vazia.

* Você pode pagar custos alternativos ou adicionais por aquele card, como custos de emergir e escalar. Se ele tiver custos adicionais obrigatórios, você precisa pagá-los.

* A menos que um efeito permita que você jogue terrenos adicionais naquele turno, você só pode jogar um card de terreno exilado com Ocultista Stromkirk se ainda não tiver jogado um terreno naquele turno.

* Se você não jogar o card, ele permanecerá exilado.

Oferta Inofensiva

{2} {R}

Feitiço

O oponente alvo ganha o controle da permanente alvo que você controla.

* Seu oponente não pode recusar sua doação generosa.

Pária Voldaren

{3} {B} {B}

Criatura — Vampiro Horror

3/3

Voar

Sacrifique três outras criaturas: Transforme Pária Voldaren.

Loucura {B} {B} {B} *(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.)*

////

Abolidora de Linhagens

Criatura — Eldrazi Vampiro

6/5

Voar

Quando esta criatura se transforma em Abolidora de Linhagens, o oponente alvo sacrifica três criaturas.

* Se o oponente alvo não controlar três criaturas conforme a habilidade de Abolidora de Linhagens é resolvida, aquele jogador sacrifica tantas criaturas quantas for capaz.

Perguntas Indiscretas

{2} {B}

Feitiço

O oponente alvo perde 3 pontos de vida e coloca um card da própria mão no topo do próprio grimório.

* Perguntas Indiscretas pode ter como alvo um oponente que não tenha cards na mão. Aquele jogador só perde 3 pontos de vida.

Perscrutar o Laboratório

{4} {U} {U}

Mágica Instantânea

Delírio — Perscrutar o Laboratório custará {2} a menos para ser conjurado se houver quatro ou mais tipos de card entre os cards de seu cemitério.

Compre três cards.

* Se um efeito permitir que você conjure Perscrutar o Laboratório a partir de seu cemitério, conte o número e tipos de card entre os cards de seu cemitério depois de mover Perscrutar o Laboratório de seu cemitério para a pilha. Se seu delírio não se aplicar mais, ele custa {4} {U} {U} para ser conjurado.

Persuasão das Eternidades Cegas

{2} {U}

Feitiço

Você pode escolher um card de Eldrazi seu que esteja fora do jogo ou no exílio, revelar aquele card e colocá-lo em sua mão.

* Em um jogo informal, um card que você escolhe de fora do jogo vem de sua coleção pessoal. Em um torneio, o card que você escolhe de fora do jogo precisa vir de sua reserva.

* Um card exilado com a face voltada para baixo não tem nenhuma característica. Você não pode escolhê-lo, mesmo que você possa olhá-lo.

* Um card de Eldrazi é um que tenha o subtipo Eldrazi. Cards que não sejam de criatura com desprovido do bloco *Batalha por Zendikar* têm o tema dos Eldrazi, mas não são cards de Eldrazi.

Pescador Grisalho

{2} {U}

Criatura — Humano

2/3

{T}: Coloque os dois cards do topo do seu grimório no seu cemitério. Em seguida, se houver um card de criatura incolor em seu cemitério, transforme Pescador Grisalho.

////

Tamboril Macabro

Criatura — Eldrazi Peixe

4/5

{6}: As criaturas que seus oponentes controlam atacam neste turno se estiverem aptas.

* Se você tiver um card de criatura incolor em seu cemitério enquanto controlar Pescador Grisalho, ele ainda não se transformará. Ele só se transforma enquanto sua habilidade ativada está sendo resolvida.

* Se uma criatura afetada pelo efeito de Pescador Grisalho não tiver estado sob o controle de seu controlador desde que o turno começou, estiver virada ou estiver afetada por uma mágica ou habilidade que diz que ela não pode atacar, ela não atacará. Se houver um custo associado a fazer aquela criatura atacar, seu controlador não será forçado a pagar aquele custo, portanto ela também não precisará atacar naquele caso.

Pisotear

{R} {W}

Mágica Instantânea

Destrua a criatura bloqueadora alvo. As criaturas que foram bloqueadas por aquela criatura neste combate ganham atropelar até o final do turno.

* As criaturas atacantes que a criatura destruída estava bloqueando permanecem bloqueadas (mesmo que nenhuma outra criatura as esteja bloqueando). Uma criatura atacante com atropelar que não tem nenhuma criatura a bloqueá-la ainda causará seu dano de combate ao jogador defensor ou a um planeswalker.

* Em alguns casos raros, a criatura bloqueadora não foi declarada como criatura bloqueadora (por exemplo, se ela entrou no campo de batalha bloqueando). Nesse caso, as criaturas atacantes que ela estava bloqueando não ganharão atropelar mesmo que a criatura bloqueadora seja destruída.

Protótipo Lupino

{2}

Criatura Artefato — Lobo Construto

5/5

Protótipo Lupino não pode atacar nem bloquear, a menos que um jogador não tenha nenhum card na mão.

* A restrição de Protótipo Lupino só se aplica no momento em que atacantes e bloqueadores são escolhidos. Se um jogador colocar um card na própria mão depois que Protótipo Lupino tiver atacado ou bloqueado, ele não será removido do combate.

* Se uma criatura não puder atacar nem bloquear a menos que você devolva uma permanente para sua mão e sua mão estiver vazia, você poderá atacar ou bloquear com aquela criatura e com Protótipo Lupino. Isso ocorre porque a validade dos atacantes e bloqueadores escolhidos é verificada antes que os custos sejam pagos.

Providência

{5} {W} {W}

Feitiço

Você pode revelar este card da sua mão de abertura. Se fizer isso, no início da primeira manutenção, seu total de pontos de vida torna-se 26.

Seu total de pontos de vida torna-se 26.

* Para que o total de pontos de vida de um jogador se torne 26, o jogador ganha ou perde a quantidade adequada de pontos de vida. Por exemplo, se seu total de pontos de vida for 4 quando Providência é resolvida, ela fará com que você ganhe 22 pontos de vida; contudo, se seu total de pontos de vida for 40 conforme ela for resolvida, ela fará com que você perca 14 pontos de vida. Outros cards que interagem com ganho de pontos de vida ou perda de pontos de vida interagirão com este efeito de acordo.

* A "mão de abertura" de um jogador é a mão de cards que o jogador tem depois de todos os jogadores terem feito mulligans e usado "vidência" caso aplicável. Se os jogadores tiverem na mão quaisquer cards que permitam que ações sejam realizadas com eles a partir da mão de abertura de um jogador, o jogador que começa realiza todas essas

ações primeiro em qualquer ordem, seguido por cada outro jogador na ordem dos turnos. Em seguida, o primeiro turno começa.

* Revelar múltiplas Providências a partir de sua mão de abertura não fará com que seu total de pontos de vida se torne 32 nem qualquer outro número que não 26.

* Em um jogo de Gigante de Duas Cabeças, Providência faz com que o total de pontos de vida da equipe se torne 26, mas somente você ganha ou perde pontos de vida. (O total inicial de pontos de vida de cada equipe em um jogo de Gigante de Duas Cabeças normalmente é 30.)

Putri-sangues de Thraben

{2} {B}

Criatura — Zumbi Sabujo

3/2

Delírio — Putri-sangues de Thraben receberá +1/+1 e terá ameaçar enquanto houver quatro ou mais tipos de card entre os cards de seu cemitério. (*Uma criatura com ameaçar só pode ser bloqueada por duas ou mais criaturas.*)

* Ameaçar só importa conforme os bloqueadores são escolhidos. Fazer com que Putri-sangues de Thraben ganhe ameaçar depois de os bloqueadores terem sido escolhidos não fará com que ele se torne desbloqueado.

Rapaces da Meia-noite

{4} {B}

Criatura — Humano Ladino

3/3

Quando Rapaces da Meia-noite entra no campo de batalha, você pode devolver o card de criatura alvo com custo de mana convertido igual ou inferior a 3 de seu cemitério para sua mão.

(Funde-se com Ratos do Cemitério.)

////

Ratos do Cemitério

{1} {B}

Criatura — Rato

2/1

No início do combate em seu turno, se você for o dono e controlar Ratos do Cemitério e uma criatura com o nome Rapaces da Meia-noite, exile-os e, em seguida, funda-os em Hoste Chiadora.

////

Hoste Chiadora

Criatura — Eldrazi Horror

5/6

Ímpeto

Ameaçar (Esta criatura só pode ser bloqueada por duas ou mais criaturas.)

Quando Hoste Chiadora entra no campo de batalha, as outras criaturas que você controla recebem +1/+0 e ganham ameaçar até o final do turno.

* Se um card no cemitério de um jogador tem {X} em seu custo de mana, X é considerado 0.

* O conjunto das criaturas afetadas pela habilidade desencadeada de Hoste Chiadora é definido conforme a habilidade é resolvida. As criaturas que você começa a controlar mais tarde no turno não receberão +1/+0 nem ganharão ameaçar.

Recrutamento no Cemitério

{1} {B}

Feitiço

Devolva o card de criatura alvo de seu cemitério para sua mão. Se for um card de Zumbi, compre um card.

* Se você tiver como alvo um card de Zumbi em seu cemitério, comprar um card é um bônus adicional. Isso não substitui devolver o card de Zumbi para sua mão.

Reivindicação Esplêndida

{3}{G}

Feitiço

Devolva todos os cards de terreno de seu cemitério para o campo de batalha virados.

* Se um efeito disser que um terreno entra no campo de batalha virado a menos que uma condição seja satisfeita, o efeito de Reivindicação Esplêndida colocará aquele terreno no campo de batalha virado mesmo que aquela condição seja satisfeita. Por exemplo, você pode revelar uma Planície conforme Cidade Portuária (da coleção *Sombras em Innistrad*) é devolvida ao campo de batalha, mas Cidade Portuária ainda entrará virada.

Repelir o Abominável

{1}{W}

Mágica Instantânea

Previna todo o dano que seria causado neste turno por fontes que não sejam Humanos.

* Fontes que não tenham nenhum tipo de criatura são fontes que não são Humanas, assim como o são fontes com tipos de criatura que não incluam Humano. Uma criatura que seja um Humano e tenha outros tipos de criatura, como um Humano Lobisomem, ainda é uma fonte Humana.

* Se uma mágica ou habilidade fizer com que algum dano seja causado, ela indicará que objeto causa o dano. O objeto que causa o dano pode não ser a própria mágica.

Ressurgir da Cova

{4}{B}

Feitiço

Coloque o card de criatura alvo de um cemitério no campo de batalha sob o seu controle. Aquela criatura é um Zumbi preto além de suas outras cores e tipos.

* Se o card de criatura alvo normalmente for incolor, ele simplesmente se tornará preto. Ele não será preto e incolor.

Retalhos de Sanidade

{2}{R}

Feitiço

Devolva até um card de mágica instantânea alvo e um card de feitiço alvo do seu cemitério para a sua mão e, em seguida, descarte um card. Exile Retalhos de Sanidade.

* Você pode descartar um dos cards que você devolver para sua mão. Se você não tiver outros cards na mão, você precisará descartar um dos cards que devolver para sua mão.

* Você pode conjurar Retalhos de Sanidade com apenas um alvo. Você também pode conjurá-lo sem alvos se só quiser descartar um card.

* Se você tiver dois cards como alvo e um deles se tornar um alvo não válido, você ainda devolverá o outro, descartará um card e exilará Retalhos de Sanidade. Se cada card alvo se tornar não válido, Retalhos de Sanidade será anulada e você não descartará um card nem exilará Retalhos de Sanidade.

Ritual do Sacerdote Boscarejo

{3}{G}

Mágica Instantânea

Destrua o artefato ou encantamento alvo. Você ganha 4 pontos de vida.

* Se o artefato ou encantamento deixa de ser um alvo válido, Ritual do Sacerdote Boscarejo é anulado. Você não ganhará 4 pontos de vida.

Sacerdotisa do Salão do Sangue

{2}{B}{R}

Criatura — Vampiro Clérigo

4/4

Toda vez que Sacerdotisa do Salão do Sangue entra no campo de batalha ou ataca, se você não tem nenhum card na mão, Sacerdotisa do Salão do Sangue causa 2 pontos de dano à criatura ou ao jogador alvo.

Loucura {1}{B}{R} *(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.)*

* A habilidade desencadeada é desencadeada tanto quando Sacerdotisa do Salão do Sangue entra no campo de batalha quanto quando ela ataca. Não é necessário escolher apenas uma opção.

* Se você tiver um card na mão no momento em que a condição desencadeadora ocorrer, a habilidade de Sacerdotisa do Salão do Sangue não será desencadeada, mesmo que você possa fazer aquele card sair de sua mão logo depois. Se você tiver um card na mão conforme a habilidade é resolvida, esta não terá efeito. Nenhum dano será causado.

Sacerdotisa Sigardiana

{1}{W}

Criatura — Humano Clérigo

1/2

{1}, {T}: Vire a criatura alvo que não seja do tipo Humano.

* Uma criatura que seja Humana e tenha outros tipos, como um Humano Lobisomem, não é uma criatura que não é um Humano.

Salgueiro do Luto

{1}{B}{G}

Criatura — Planta Esqueleto

3/2

Ímpeto

Delírio — Quando Salgueiro do Luto entra no campo de batalha, se houver quatro ou mais tipos de card entre os cards de seu cemitério, as criaturas com poder igual ou inferior a 2 não poderão bloquear neste turno.

* Pelo fato de o efeito da última habilidade não alterar as características de nenhuma permanente, o conjunto das criaturas afetadas é constantemente atualizado. Qualquer criatura com poder igual ou inferior a 2 no momento em que os bloqueadores forem escolhidos não será capaz de bloquear.

Salvação Sombria

{X}{X}{B}

Feitiço

O jogador alvo coloca no campo de batalha X fichas de criatura pretas 2/2 do tipo Zumbi e, em seguida, até uma criatura alvo recebe -1/-1 até o final do turno para cada Zumbi que aquele jogador controla.

* Você escolhe até uma criatura alvo no total, e não um alvo em separado para cada Zumbi que aquele jogador controla.

* Se a criatura alvo deixa de ser um alvo válido, ainda assim o jogador alvo recebe fichas de Zumbi.

* Você pode conjurar Salvação Sombria com X como 0 só para fazer uma criatura receber -1/-1 para cada Zumbi que um jogador controla, e pode conjurá-la sem ter nenhuma criatura como alvo só para fazer um jogador receber fichas de Zumbi. Se você só quiser mesmo conjurar uma mágica, você pode até conjurá-la com X como 0 sem criatura alvo e fazer com que nenhum dos efeitos faça nada.

Sanatório da Cordilheira de Geier

Santificador de Almas

{3} {W}

Criatura — Humano Clérigo

2/3

Toda vez que outra criatura entra no campo de batalha sob seu controle, Santificador de Almas recebe +1/+1 até o final do turno.

{2} {W}, Exile um card de criatura de seu cemitério: Coloque no campo de batalha uma ficha de criatura branca 1/1 do tipo Espírito com voar.

* A última habilidade funciona somente enquanto Santificador de Almas estiver no campo de batalha. Você não pode ativá-la enquanto Santificador de Almas está em seu cemitério.

Sarça-sangrenta

{2} {G}

Criatura — Planta Elemental

2/3

Toda vez que você sacrificar outra permanente, coloque um marcador +1/+1 em Sarça-sangrenta.

* A habilidade de Sarça-sangrenta não lhe dá permissão para sacrificar permanentes. Você precisará de outro efeito que instrua ou permita que você sacrifique.

* Se você sacrificar uma permanente como parte do custo de uma mágica ou habilidade ativada, a habilidade de Sarça-sangrenta será resolvida antes daquela mágica ou habilidade.

Separador de Almas

{3}

Artefato

{5}, {T}, Sacrifique Separador de Almas: Exile o card de criatura alvo do seu cemitério. Coloque no campo de batalha uma ficha que seja uma cópia daquele card, exceto que ela é 1/1, é um Espírito além de seus outros tipos e tem voar. Coloque no campo de batalha uma ficha de criatura preta do tipo Zumbi com poder igual ao poder daquele card e resistência igual à resistência daquele card.

* Se você copiar um card de criatura dupla face, a ficha de espírito não será capaz de se transformar.

* Se o card de criatura copiado tem {X} em seu custo de mana, X é considerado 0.

* Quaisquer habilidades de entrada no campo de batalha do card de criatura copiado serão desencadeadas quando a ficha de Espírito entrar no campo de batalha. Quaisquer habilidades dos tipos "conforme [esta criatura] entra no campo de batalha" ou "[esta criatura] entra no campo de batalha com" do card de criatura também funcionarão.

* A ficha de Espírito tem a cor e o custo de mana (e, portanto, o custo de mana convertido) do card original; a ficha de Zumbi tem um custo de mana convertido de 0.

* Habilidades que definem o poder e a resistência de uma criatura se aplicam enquanto aquele card está em seu cemitério, mas habilidades que adicionam ou subtraem deles, não. Por exemplo, a habilidade de Sábia do Conhecimento Ancestral se aplica para determinar o poder e a resistência da ficha de Zumbi, mas a habilidade de Elite de Liliana, não.

* Se o card de criatura copiado tiver uma habilidade que defina seu poder e sua resistência, como a de Sábia do Conhecimento Ancestral, a ficha de Espírito ainda terá o poder e a resistência básicos de 1/1.

* O poder e a resistência da ficha de Zumbi são determinados com base no card em sua última existência em seu cemitério. Eles não serão atualizados se o poder e a resistência do card exilado mudarem.

* A ficha de Espírito estará no campo de batalha antes que a ficha de Zumbi entre no campo de batalha.

Suplicante Skirsdag

{2}{B}

Criatura — Humano Clérigo

2/3

{B}, {T}, Descarte um card: Cada jogador perde 2 pontos de vida.

* Se a habilidade de Suplicante Skirsdag fizer com que o total de pontos de vida de cada jogador se torne igual ou inferior a 0, o jogo acabará empatado.

* Em um jogo de Gigante de Duas Cabeças, a habilidade de Suplicante Skirsdag faz com que cada jogador perca 2 pontos de dano, de modo que cada equipe perde 4 pontos de vida no total.

Supressor de Mágicas

{1}{W}{U}

Criatura — Espírito

2/3

Lampejo

Voar

Quando Supressor de Mágicas entrar no campo de batalha, exile a mágica alvo com custo de mana convertido igual ou inferior a 4.

Quando Supressor de Mágicas deixa o campo de batalha, o dono do card exilado pode conjurar aquele card sem pagar seu custo de mana.

* Para mágicas com {X} no custo de mana, use o valor escolhido para X para determinar se o custo de mana convertido da mágica é igual ou inferior a 4.

* Mágicas que não podem ser anuladas podem ser exiladas pela habilidade de Supressor de Mágicas. Elas não serão resolvidas.

* Se o dono do card exilado conjurá-lo, a mágica não terá relação com a mágica que aquele jogador conjurou originalmente. Nenhuma escolha feita para a mágica original nem efeito que tenha afetado a mágica original é transferido para a nova.

* Se o jogador conjurar o card exilado, ele o fará como parte da resolução da última habilidade de Supressor de Mágicas. O jogador não pode esperar para conjurá-lo posteriormente no turno. Permissões de tempo baseadas no tipo do card são ignoradas, mas outras restrições (como “Conjure [este card] apenas durante o combate”), não.

* Se um jogador conjura um card "sem pagar seu custo de mana", ele não pode pagar nenhum custo alternativo, como custos de emergir. O jogador pode, porém, pagar custos adicionais, como custos de escalar. Se o card tem quaisquer custos adicionais obrigatórios, eles precisam ser pagos para que o card seja conjurado.

* Se o card tiver {X} em seu custo de mana, o jogador precisa escolher 0 como valor de X quando conjurá-lo sem pagar seu custo de mana.

* Se Supressor de Mágicas deixar o campo de batalha antes que sua habilidade desencadeada de entrada no campo de batalha tenha sido resolvida, sua habilidade desencadeada de saída do campo de batalha será desencadeada, será resolvida e não fará nada. Em seguida, a primeira habilidade é resolvida e exila a mágica para sempre.

Tamiyo, Pesquisadora de Campo

{1}{G}{W}{U}

Planeswalker — Tamiyo

4

+1: Escolha até duas criaturas alvo. Até seu próximo turno, toda vez que qualquer uma dessas criaturas causar dano de combate, você comprará um card.

-2: Vire até duas permanentes alvo que não sejam terrenos. Elas não são desviradas durante a próxima etapa de desvirar de seus controladores.

-7: Compre três cards. Você recebe um emblema com “Você pode conjurar cards que não sejam terrenos de sua mão sem pagar seus custos de mana.”

* A primeira habilidade de Tamiyo pode ter como alvo criaturas que você não controla. Você comprará um card, e não seu controlador, se elas causarem dano de combate.

* A primeira habilidade de Tamiyo gera uma habilidade desencadeada retardada que é desencadeada mesmo que Tamiyo tenha deixado o campo de batalha antes que aquelas criaturas causem dano de combate.

* Você precisa seguir todas as permissões e restrições normais de tempo de cada card que não seja terreno que você conjurar uma vez que receba o emblema de Tamiyo.

* Se você conjura um card "sem pagar seu custo de mana", você não pode pagar nenhum custo alternativo, como custos de emergir. Você pode pagar custos adicionais, como custos de escalar. Se o card tiver custos adicionais obrigatórios, você deverá pagá-los.

* Se o card tiver X em seu custo de mana, você precisa escolher 0 como valor de X quando conjurá-lo sem pagar seu custo de mana.

* Você ainda pode conjurar cards que não sejam terrenos pagando seus custos de mana normalmente.

Tecelão de Raios

{2}{R}

Criatura — Humano Xamã

1/4

Alcance

Toda vez que você conjura uma mágica instantânea ou um feitiço, Tecelão de Raios causa 1 ponto de dano à criatura alvo que um oponente controla.

* A habilidade desencadeada de Tecelão de Raios é resolvida antes da habilidade que fez com que ela fosse desencadeada, mas depois que os alvos daquela mágica tenham sido escolhidos.

Termoalquimista

{1}{R}

Criatura — Humano Xamã

0/3

Defensor

{T}: Termoalquimista causa 1 ponto de dano a cada oponente.

Toda vez que você conjurar uma mágica instantânea ou feitiço, desvire Termoalquimista.

* A última habilidade de Termoalquimista é resolvida antes da mágica que fez com que ela fosse desencadeada.

* Em um jogo de Gigante de Duas Cabeças, a habilidade ativada de Termoalquimista causa 1 ponto de dano a cada oponente, de modo que cada equipe adversária sofre um total de 2 pontos de dano.

Terrarion

{1}

Artefato

Terrarion entra no campo de batalha virado.

{2}, {T}, Sacrifique Terrarion: Adicione dois manas em qualquer combinação de cores à sua reserva de mana.

Quando Terrarion for colocado num cemitério vindo do campo de batalha, compre um card.

* Você precisa escolher as cores de mana que Terrarion produz antes que sua última habilidade faça com que você compre um card.

* A última habilidade de Terrarion é desencadeada não importa como ele seja colocado em um cemitério vindo do campo de batalha.

Terreno Lendário

{T}: Adicione {C} à sua reserva de mana.

{2}, {T}: Cada jogador compra um card e depois descarta um card.

* Quando você ativa a última habilidade de Sanatório da Cordilheira de Geier, primeiro cada jogador compra um card. Em seguida, o jogador controlador do turno seleciona um card da própria mão e o separa sem revelá-lo; seguindo a ordem dos turnos, cada jogador faz o mesmo. Em seguida, os cards que foram separados são descartados simultaneamente.

* Se mais de um jogador descartar um card com loucura simultaneamente, o jogador controlador do turno coloca suas próprias habilidades de loucura na pilha primeiro, e em seguida cada outro jogador faz o mesmo na ordem dos turnos. A última a ser colocada na pilha é resolvida primeiro, e uma mágica conjurada desta forma será resolvida antes da resolução da próxima habilidade de loucura.

Thalia, Cátara Herege

{2}{W}

Criatura Lendária — Humano Soldado

3/2

Iniciativa

As criaturas e os terrenos não básicos que seus oponentes controlam entram no campo de batalha virados.

* Se um efeito disser que uma criatura ou terreno entra no campo de batalha virado a menos que certa condição seja satisfeita, a última habilidade de Thalia faz com que ela entre virada mesmo que a condição seja satisfeita. Por exemplo, seu oponente pode revelar uma Planície enquanto joga Cidade Portuária (da coleção *Sombras em Innistrad*), mas Cidade Portuária ainda entrará virada.

* Se Thalia entrar no campo de batalha ao mesmo tempo que criaturas ou terrenos não básicos de um oponente, aquelas criaturas e terrenos não serão afetados pela última habilidade de Thalia.

Tiro Certeiro

{2}{G}

Mágica Instantânea

A criatura alvo que você controla recebe +1/+1 até o final do turno. Ela causa uma quantidade de dano igual ao próprio poder à criatura alvo que você não controla.

* Conforme Tiro Certo tentará ser resolvido, se qualquer das duas criaturas não for um alvo válido, a criatura que você controla não causará dano. Se a criatura que você controla for um alvo válido, mas a outra criatura não for, ainda assim sua criatura receberá +1/+1.

Turba do Cemitério do Cadafalso

{4} {B} {B}

Criatura — Zumbi

0/0

Turba do Cemitério do Cadafalso entra no campo de batalha com cinco marcadores +1/+1.

Toda vez que um jogador conjurar uma magia, remova um marcador +1/+1 de Turba do Cemitério do Cadafalso. Se fizer isso, coloque no campo de batalha uma ficha de criatura preta 2/2 do tipo Zumbi.

* Se Turba do Cemitério do Cadafalso não estiver mais no campo de batalha ou não tiver mais marcadores +1/+1 conforme sua habilidade desencadeada for resolvida, você não poderá remover um marcador dela e não receberá uma ficha de Zumbi.

* Você não pode remover mais de um marcador +1/+1 de Turba do Cemitério do Cadafalso de uma única vez para conseguir mais fichas de Zumbi, e não pode escolher não remover um marcador.

* A habilidade desencadeada de Turba do Cemitério do Cadafalso é resolvida antes da magia que fez com que ela fosse desencadeada.

Uivador Estridente

{2} {G}

Criatura — Lobisomem Horror

3/1

As criaturas com poder menor que o de Uivador Estridente não podem bloqueá-lo.

{5} {G}: Transforme Uivador Estridente.

////

Coro Uivante

Criatura — Eldrazi Lobisomem

3/5

As criaturas com poder menor que o de Coro Uivante não podem bloqueá-lo.

Toda vez que Coro Uivante causar dano de combate a um jogador, coloque no campo de batalha uma ficha de criatura incolor 3/2 do tipo Eldrazi Horror.

* O poder da criatura bloqueadora e o de Uivador Estridente são comparados apenas no momento em que os bloqueadores são escolhidos. Alterar o poder de qualquer das criaturas mais tarde não fará com que Uivador Estridente se torne desbloqueado. O mesmo vale para Coro Uivante.

Ulrich da Krallensorde

{3} {R} {G}

Criatura Lendária — Humano Lobisomem

4/4

Toda vez que esta criatura entra no campo de batalha ou se transforma em Ulrich da Krallensorde, a criatura alvo recebe +4/+4 até o final do turno.

No início de cada manutenção, se nenhuma magia tiver sido conjurada no turno anterior, transforme Ulrich da Krallensorde.

////

Ulrich, Alfa Incontestado

vermelho, *verde*

Criatura Lendária — Lobisomem

6/6

Toda vez que esta criatura se transforma em Ulrich, Alfa Incontestado, você pode fazer com que ela lute contra a criatura alvo que você não controla que não seja um lobisomem.

No início de cada manutenção, se um jogador conjurou duas ou mais mágicas no turno anterior, transforme Ulrich, Alfa Incontestado.

* Você escolhe o alvo da primeira habilidade de Ulrich, Alfa Incontestado, conforme ela vai para a pilha, mas escolhe lutar ou não conforme a habilidade é resolvida.

* Se a criatura alvo não for um alvo válido quando a primeira habilidade de Ulrich, Alfa Incontestado, tentar ser resolvida, a habilidade será anulada.

* Se Ulrich não estiver mais no campo de batalha conforme a primeira habilidade de Ulrich, Alfa Incontestado, for resolvida, a criatura alvo não causará nem sofrerá dano.

* As habilidades de transformação de Ulrich verificam todo o turno anterior, mesmo que Ulrich não tenha estado no campo de batalha durante parte ou a totalidade daquele turno.

* A última habilidade de Ulrich, Alfa Incontestado, só é desencadeada se um único jogador tiver conjurado duas ou mais mágicas durante o turno anterior. Se múltiplos jogadores conjuraram apenas uma mágica cada um durante o turno anterior, a habilidade não é desencadeada.

Vampira Furilâmina

{1}{R}

Criatura — Vampiro Amoque

1/2

Atropelar

No início do combate no seu turno, você pode descartar um card. Se fizer isso, Vampira Furilâmina receberá +3/+0 até o final do turno.

* Enquanto a habilidade desencadeada de Vampira Furilâmina é resolvida, você não pode descartar múltiplos cards para multiplicar o bônus.

Magic: The Gathering, Magic, Innistrad, Lua Arcana, Dragões de Tarkir, Magic – Origens, Batalha por Zendikar, Juramento das Sentinelas e Sombras em Innistrad são marcas registradas da Wizards of the Coast LLC nos EUA e em outros países. ©2016 Wizards.