

Notas de Lançamento de *Innistrad: Caçada à Meia-noite*

Compilado por Jess Dunks, com contribuições de Laurie Cheers, Tom Fowler, Carsten Haese, Nathan Long e Thijs van Ommen.

Última modificação em 2 de agosto de 2021.

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

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

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

NOTAS GERAIS

Validade dos cards

Os cards de *Innistrad: Caçada à Meia-noite* com o código de coleção MID são permitidos nos formatos Padrão, Moderno e Pioneiro, assim como em Commander e em outros formatos. Quando entrarem no formato Padrão, as coleções *Trono de Eldraine*, *Theros Além da Morte*, *Ikorra: Terra de Colossos* e a Coleção Básica 2021 deixarão o formato Padrão.

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

Acesse [Magic.Wizards.com/Formats](https://magic.wizards.com/formats) para obter a lista completa dos formatos e as respectivas coleções permitidas, bem como as listas de cards banidos.

Acesse [Magic.Wizards.com/Commander](https://magic.wizards.com/commander) para saber mais sobre o formato Commander.

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

Novas habilidades de palavra-chave: Diurno e Noturno

Não estaríamos no mundo da lua se disséssemos que as coisas mais interessantes em *Innistrad* têm a ver com a lua e, mais especificamente, com a relação entre a noite e o dia. Esses conceitos são a base de duas novas palavras-chave que aparecem em muitos Lobisomens nessa coleção: diurno e noturno.

(Observação: Se você nunca jogou com cards dupla face transformáveis, você pode preferir seguir para a seção “Mecânica preexistente: cards dupla face transformáveis” e depois voltar.)

Rufiã da Taverna

{3} {R}

Criatura — Humano Guerreiro Lobisomem

2/5

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

////

Quebradora da Taverna

Criatura — Lobisomem

6/5

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

Visão geral de dia e noite

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

Quando se torna dia ou noite pela primeira vez

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

Vândalo do Enxofre

{2} {R}

Criatura — Diabo

2/3

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

Se não for dia nem noite, torna-se dia conforme Vândalo do Enxofre entra no campo de batalha.

Toda vez que o dia se torna noite ou a noite se torna dia,

Vândalo do Enxofre causa 1 ponto de dano a cada

oponente.

Do dia para a noite, da noite para o dia

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

- Antes do jogador desvirar as próprias permanentes durante a etapa de desvirar, o jogo verifica se a designação de dia ou noite deveria mudar.
- Se for dia e o jogador ativo no turno anterior não tiver conjurado nenhuma mágica durante o turno, torna-se noite.
- Se for noite e o jogador ativo no turno anterior tiver conjurado duas ou mais mágicas durante o próprio turno, torna-se dia.

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

O que você não pode esquecer à noite

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

Passagem de diurno a noturno

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

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

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

Nova habilidade de palavra-chave: Perturbar

Além dos Lobisomens, tem muito mais coisa macabra com cards dupla face nessa coleção. Uma nova habilidade de palavra-chave, perturbar, permite que você conjure os reversos de certos cards dupla face diretamente do seu cemitério.

Ladrão Discreto

{2} {B}

Criatura — Humano Ladino

2/1

Quando Ladrão Discreto entrar no campo de batalha, destrua a criatura alvo que você não controla que sofreu dano neste turno.

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

////

Geist Ganancioso

Criatura — Espírito Ladino

2/2

Voar, toque mortífero

Se Geist Ganancioso seria colocado em um cemitério vindo de qualquer lugar, em vez disso, exile-o.

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

Mecânica preexistente: Cards dupla face transformáveis

O plano de Innistrad não estaria completo sem coisas sinistras e assustadoras se transformando em outras coisas ainda mais sinistras e assustadoras. Portanto, os cards dupla face transformáveis estão de volta.

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

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

Os cards dupla face sofreram leves mudanças para o lançamento de *Innistrad: Caçada à Meia-noite*, mas em geral ainda funcionarão do mesmo jeito que da última vez. Mais informações:

- Cada face de um card dupla face transformável tem seu próprio conjunto de características: nome, tipos, subtipos, habilidades e assim por diante. Enquanto um card de permanente dupla face transformável estiver no campo de batalha, considere apenas as características do lado que estiver voltado para cima. O outro conjunto de características é ignorado.
- Os cards dupla face transformáveis são conjurados com a face voltada para cima, a menos que estejam sendo conjurados com a habilidade perturbar. Considere apenas as características da face que está voltada para cima: as características da outra face são ignoradas.
- Enquanto um card dupla face transformável não estiver no campo de batalha nem na pilha, considere somente as características de sua face frontal.

- O valor de mana de um card dupla face é o valor de mana de sua face frontal, independentemente de qual face esteja voltada para cima.
- O reverso de um card dupla face transformável geralmente tem um indicador de cor que define suas cores de mana.
- O reverso de um card dupla face transformável não pode ser conjurado a menos que um efeito permita que você o conjure “transformado”. (Consulte a seção “Nova habilidade de palavra-chave: Perturbar” deste documento.)
- Via de regra, um card dupla face transformável entra no campo de batalha com sua face voltada para cima, a menos que uma mágica ou habilidade diga que você o coloca no campo de batalha transformado ou que o conjura transformado. Nesse caso, ele entra no campo de batalha com seu reverso voltado para cima.
- Para transformar uma permanente, volte a outra face para cima. Só é possível transformar permanentes representadas por cards dupla face transformáveis.
- Se algo instruir você a transformar uma permanente que não esteja representada por um card dupla face transformável, por ser uma ficha ou um card simples que se tornou uma cópia de uma permanente dupla face por exemplo, aquela instrução será ignorada.
- A transformação de uma permanente não afeta nenhuma Aura ou Equipamento que esteja anexado a ela. Do mesmo modo, os eventuais marcadores na permanente permanecem nela depois que ela é transformada. Qualquer efeito contínuo de uma mágica ou habilidade resolvida continua a afetá-la. Quaisquer mágicas ou habilidades na pilha que tenham como alvo uma permanente continuarão a tê-la como alvo depois que aquela permanente se transformar.
- O dano marcado em uma permanente dupla face permanece marcado naquela permanente depois que ela é transformada.

Nova palavra de habilidade: Conventículo

Conventículo é uma palavra de habilidade de cards que verificam se você controla três ou mais criaturas com poderes diferentes.

Guardiões Cervo da Aurora
 {1}{G}{W}
 Criatura — Humano Bruxo
 3/3
 Vigilância
Conventículo — No início do combate no seu turno, se
 você controlar três ou mais criaturas com poderes
 diferentes, as criaturas que você controla recebem +1/+0
 até o final do turno.

- Uma criatura tem poder diferente de outra se seus poderes forem de números diferentes. Por exemplo, uma criatura 1/1 e uma criatura 2/1 têm poderes diferentes.
- Para que três criaturas tenham poderes diferentes, o poder de cada uma precisa ser diferente dos das demais. Uma criatura 1/1, uma criatura 2/1 e outra criatura 2/1 não são três criaturas com poderes diferentes, mesmo com ambas as criaturas 2/1 tendo poder diferente do da criatura 1/1.
- Muitas habilidades de conventículo, como as de Guardiões Cervo da Aurora (acima), são habilidades desencadeadas com uma oração condicional. Você precisa controlar três ou mais criaturas com poderes diferentes no momento em que a habilidade é desencadeada e no momento em que a habilidade tenta ser resolvida. Mas elas não precisam ser as mesmas criaturas em ambas as ocasiões.

Novo ciclo de terrenos duais

Innistrad: Caçada à Meia-noite introduz um ciclo de terrenos não básicos que entram no campo de batalha virados, a menos que você controle dois ou mais outros terrenos.

Praia Deserta

Terreno

Praia Deserta entra no campo de batalha virada, a menos que você controle dois ou mais outros terrenos.

{T}: Adicione {W} ou {U}.

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

Nova habilidade de palavra-chave: Decomposto

Decomposto é uma habilidade de palavra-chave que aparece na maioria das fichas de criatura Zumbi criadas pelos cards desta coleção, assim como em alguns efeitos que fazem com que criaturas se tornem Zumbis.

Abominação Aquilina

{2} {U}

Criatura — Zumbi Ave

2/2

Voar

Quando Abominação Aquilina entrar no campo de batalha, crie uma ficha de criatura Zumbi preta 2/2 com decomposto. *(Ela não pode bloquear. Quando ela atacar, sacrifique-a no final do combate.)*

- Decomposto representa uma habilidade estática e uma habilidade desencadeada. “Decomposto” significa “Esta criatura não pode bloquear” e “Quando esta criatura atacar, sacrifique-a no final do combate”.
- Decomposto não cria nenhum requisito para atacar. Você pode escolher não atacar com uma criatura que tenha decomposto.
- Decomposto não concede ímpeto. As criaturas com decomposto que entram no campo de batalha durante seu turno não podem atacar até seu turno seguinte.
- Depois que uma criatura com decomposto ataca, ela é sacrificada no final do combate, mesmo que não tenha mais decomposto naquele momento.

Habilidade de palavra-chave preexistente: Recapitular

Recapitular é uma mecânica preexistente que dá aos cards uma segunda chance de causar impacto.

Abandonar o Posto

{1} {R}

Feitiço

Até duas criaturas alvo não podem bloquear neste turno.

Recapitular {3} {R} *(Você pode conjurar este card de seu cemitério pagando seu custo de recapitular. Depois, exile-o.)*

- “Recapitular [custo]” significa “Você pode conjurar este card do seu cemitério pagando [custo] em vez de seu custo de mana” e “Se o custo de recapitular foi pago, exile este card em vez de colocá-lo em qualquer outro lugar em qualquer momento em que ele deixaria a pilha”.
- Você ainda precisa respeitar quaisquer restrições e permissões de tempo, incluindo as baseadas no tipo do card. Por exemplo, você só pode conjurar um feitiço usando recapitular quando poderia conjurar normalmente um feitiço.
- Para determinar o custo total de uma magia, comece com o custo de mana ou o custo alternativo que vai pagar (como um custo de recapitular), adicione qualquer custo adicional e depois aplique as reduções de custo. O valor de mana da magia é determinado apenas pelo custo de mana, independentemente do custo total da conjuração.
- Uma magia conjurada utilizando recapitular será sempre exilada posteriormente, seja ela resolvida, anulada ou removida da pilha de alguma outra forma.
- Você pode conjurar uma magia usando recapitular mesmo que ela tenha sido colocada em seu cemitério sem ter sido conjurada.
- Se um card com recapitular for colocado em seu cemitério durante seu turno, você poderá conjurá-lo se isso for válido antes que qualquer outro jogador possa realizar qualquer ação.

NOTAS SOBRE CARDS ESPECÍFICOS

Abafamento Malicioso

{2} {U} {U}

Mágica Instantânea

Anule a magia alvo. Se aquela magia for anulada dessa maneira, exile-a em vez de colocá-la no cemitério de seu dono. Você pode embaralhar até quatro cards alvo de seu cemitério em seu grimório.

- Abafamento Malicioso não pode ter a si mesmo como alvo. Você não pode tentar anulá-lo com ele mesmo e embaralhar os cards, nem pode usar o efeito dele para embaralhar ele mesmo em seu grimório.
 - Uma magia que não pode ser anulada é um alvo válido para Abafamento Malicioso. A magia não será anulada quando Abafamento Malicioso for resolvido, mas ainda assim você vai embaralhar cards em seu grimório.
-

Acionar o Interruptor

{2} {U}

Mágica Instantânea

Anule a mágica alvo, a menos que seu controlador pague {4}. Crie uma ficha de criatura Zumbi preta 2/2 com decomposto. *(Ela não pode bloquear. Quando ela atacar, sacrifique-a no final do combate.)*

- Você cria uma ficha de criatura Zumbi mesmo que o controlador da mágica pague {4}.

Adeline, Cátara Resplandecente

{1} {W} {W}

Criatura Lendária — Humano Cavaleiro

*/4

Vigilância

O poder de Adeline, Cátara Resplandecente, é igual ao número de criaturas que você controla.

Toda vez que você atacar, para cada oponente, crie uma ficha de criatura Humano branca 1/1 virada e atacando aquele jogador ou um planeswalker que ele controla.

- A habilidade que define o poder de Adeline funciona em todas as zonas, e não somente no campo de batalha. Enquanto Adeline estiver no campo de batalha (e ainda for uma criatura), aquela habilidade contará a própria Adeline.
- Atacar com quaisquer criaturas fará com que a última habilidade de Adeline seja desencadeada. Adeline não precisa estar entre as criaturas atacantes.
- As fichas serão criadas para cada um de seus oponentes, e não apenas para os oponentes que você atacou.
- Você escolhe se cada ficha está atacando aquele oponente ou um planeswalker que ele controla conforme as fichas entram no campo de batalha.
- Embora as fichas de Humano criadas pela habilidade desencadeada estejam atacando, elas não foram em momento algum declaradas como criaturas atacantes (para fins de habilidades que são desencadeadas toda vez que uma criatura ataca, por exemplo).

Adversária Sanguinária

{1} {R}

Criatura — Vampiro

2/2

Ímpeto

Quando Adversária Sanguinária entra no campo de batalha, você pode pagar {2} {R} qualquer número de vezes. Quando pagar esse custo uma ou mais vezes, coloque aquela quantidade de marcadores +1/+1 em Adversária Sanguinária. Depois, exile até aquela quantidade de cards de mágica instantânea e/ou de feitiço alvo com valor de mana igual ou inferior a 3 de seu cemitério e copie-os. Você pode conjurar qualquer número dessas cópias sem pagar seus custos de mana.

- Depois que você paga o custo de {2}{R} uma ou mais vezes, a segunda habilidade é desencadeada e você escolhe os alvos para ela. Os jogadores podem responder à nova habilidade naquele momento. Conforme aquela habilidade é resolvida, Adversária Sanguinária recebe os marcadores e os cards alvo são exilados.
- Quer você conjure as cópias dessa forma quer não, os cards originais permanecerão no exílio.
- As cópias conjuradas dessa forma são conjuradas durante a resolução da habilidade. Você não precisa seguir as restrições e permissões de tempo normais e não pode esperar para conjurá-las posteriormente.

Adversário Espectral

{1}{U}

Criatura — Espírito

2/1

Lampejo

Voar

Quando Adversário Espectral entra no campo de batalha, você pode pagar {1}{U} qualquer número de vezes.

Quando pagar este custo uma ou mais vezes, coloque aquela quantidade de marcadores +1/+1 em Adversário Espectral. Em seguida, até aquela quantidade de artefatos, criaturas e/ou encantamentos alvo sai de fase.

- Depois que você paga o custo de {1}{U} uma ou mais vezes, a segunda habilidade é desencadeada e você escolhe os alvos para ela. Os jogadores podem responder à nova habilidade naquele momento. Conforme aquela habilidade é resolvida, Adversário Espectral recebe seus marcadores +1/+1 e as permanentes alvo saem de fase.
- Permanentes fora de fase são tratadas como se não existissem. Elas não podem ser alvo de mágicas nem de habilidades, suas habilidades estáticas não têm efeito no jogo, suas habilidades desencadeadas não podem ser desencadeadas, elas não podem atacar nem bloquear e assim por diante.
- Conforme a permanente sai de fase, as Auras e os Equipamentos anexados a ela também saem de fase ao mesmo tempo. As Auras e os Equipamentos em questão sairão de fase juntamente com a permanente, e entrarão em fase ainda anexadas à permanente.
- As permanentes voltam a entrar em fase durante a etapa de desvirar de seu controlador, imediatamente antes de o jogador desvirar suas permanentes. As criaturas que entram em fase dessa forma conseguem atacar e pagar um custo de {T} durante aquele turno. Se uma permanente tinha marcadores quando saiu de fase, ela terá aqueles marcadores quando voltar a entrar em fase.
- Uma criatura atacante ou bloqueadora que saia de fase é removida do combate.
- Sair de fase não desencadeia nenhuma habilidade de saída do campo de batalha. De modo similar, entrar em fase não faz com que nenhuma habilidade de entrada no campo de batalha seja desencadeada.
- Quaisquer efeitos contínuos com uma duração “enquanto (algo específico no jogo permanecer de determinada forma)” ignoram objetos fora de fase. Se ignorar aqueles objetos fizer com que a condição do efeito não seja mais satisfeita, a duração expirará. Por exemplo, a saída de fase de Devorador de Mentes fará com que a duração de seu efeito contínuo (“enquanto você controlar Devorador de Mentes”) expire.
- As escolhas feitas para permanentes quando elas entraram no campo de batalha ainda são válidas quando elas entram em fase.
- Se um oponente ganhar o controle de uma de suas permanentes, ela sair de fase e o efeito de alteração de controle expirar antes que ela entre em fase, aquela permanente entrará em fase sob seu controle conforme a próxima etapa de desvirar daquele oponente começar. Se o oponente deixar o jogo antes da própria

próxima etapa de desvirar, a permanente entrará em fase conforme começar a próxima fase de desvirar depois que o turno do oponente teria começado.

Adversário Intrépido

{1} {W}

Criatura — Humano Batedor

3/1

Vínculo com a vida

Quando Adversário Intrépido entra no campo de batalha, você pode pagar {1} {W} qualquer número de vezes.

Quando pagar esse custo uma ou mais vezes, coloque aquela quantidade de marcadores de valor em Adversário Intrépido.

As criaturas que você controla recebem +1/+1 para cada marcador de valor em Adversário Intrépido.

- Depois que você paga o custo de {1} {W} uma ou mais vezes, uma segunda habilidade é desencadeada e os jogadores podem responder a ela. Conforme aquela habilidade é resolvida, o Adversário Intrépido recebe seus marcadores de valor.
-

Adversário Maculado

{1} {B}

Criatura — Zumbi

2/3

Toque mortífero

Quando Adversário Maculado entra no campo de batalha, você pode pagar {2} {B} qualquer número de vezes. Quando pagar este custo uma ou mais vezes, coloque aquela quantidade de marcadores +1/+1 em Adversário Maculado e depois crie duas vezes aquela quantidade de fichas de criatura Zumbi preta 2/2 com decomposto. *(Uma criatura com decomposto não pode bloquear. Quando ela atacar, sacrifique-a no final do combate.)*

- Depois que você paga o custo de {2} {B} uma ou mais vezes, uma segunda habilidade é desencadeada. Os jogadores podem responder à nova habilidade naquele momento. Conforme aquela habilidade é resolvida, Adversário Maculado recebe seus marcadores e as fichas são criadas.
-

Adversário Primal

{2} {G}

Criatura — Lobo

4/3

Atropelar

Quando Adversário Primal entra no campo de batalha, você pode pagar {1} {G} qualquer número de vezes.

Quando pagar esse custo uma ou mais vezes, coloque aquela quantidade de marcadores +1/+1 em Adversário Primal. Depois, até aquela quantidade de terrenos alvo que você controla se tornam criaturas Lobo 3/3 com ímpeto que ainda são terrenos.

- Depois que você paga o custo de {1} {G} uma ou mais vezes, a segunda habilidade é desencadeada e você escolhe os alvos para ela. Os jogadores podem responder à nova habilidade naquele momento. Conforme aquela habilidade é resolvida, Adversário Primal recebe seus marcadores +1/+1 e os terrenos alvo se tornam criaturas Lobo.
- Qualquer terreno que se torne uma criatura Lobo dessa forma continuará com quaisquer supertipos, tipos de card, subtipos e habilidades que tenha.

Agulha Medular

{1}

Artefato

Conforme Agulha Medular entrar no campo de batalha, escolha um nome de card.

As habilidades ativadas de fontes com o nome escolhido não podem ser ativadas, a menos que sejam habilidades de mana.

- As habilidades ativadas possuem um sinal de dois pontos e são escritas na forma “[custo]: [efeito]”. As habilidades desencadeadas e estáticas do card nomeado funcionam normalmente.
 - Agulha Medular afeta cards independentemente da zona em que estejam. Isso inclui cards na mão, cards no cemitério e cards exilados. Por exemplo, um jogador não pode reciclar um card com o nome escolhido.
 - Agulha Medular não impede que um jogador conjure mágicas. Em especial, escolher o nome de um card com recapitular ou perturbar não impede que um jogador conjure aqueles cards do próprio cemitério.
 - Você pode escolher qualquer nome de card existente, mesmo que aquele card normalmente não tenha uma habilidade ativada. Você não pode nomear uma ficha a menos que a ficha tenha o mesmo nome que um card.
 - Se você nomear um card que tenha tanto uma habilidade de mana quanto outra habilidade ativada, a habilidade de mana poderá ser ativada, mas a outra, não.
 - Você pode nomear qualquer lado de um card dupla face, mas não ambos. Agulha Medular só afeta objetos enquanto eles têm o nome escolhido.
 - Uma vez que Agulha Medular tenha deixado o campo de batalha, as habilidades ativadas das fontes com o nome escolhido voltarão a poder ser ativadas.
-

Anjo Inabalável
{2} {W} {W} {W}
Criatura — Anjo
3/3

Voar, golpe duplo
Você tem resistência a magia.
Se seu total de pontos de vida seria reduzido a 0 ou menos, em vez disso, transforme Anjo Inabalável e seu total de pontos de vida se torna 3. Depois, se Anjo Inabalável não tiver se transformado dessa forma, você perde o jogo.

////
Impositora Angelical
Criatura — Anjo
/

Voar
Você tem resistência a magia.
O poder e a resistência de Impositora Angelical são ambos iguais ao seu total de pontos de vida.
Toda vez que Impositora Angelical atacar, dobre seu total de pontos de vida.

- A última habilidade de Anjo Inabalável é um efeito de substituição. Ela não usa a pilha e não pode ser respondida. Em especial, os jogadores não podem tentar destruir Anjo Inabalável para impedir a transformação e fazer com que você perca o jogo. Aplicar o efeito de substituição não pode fazer com que Anjo Inabalável se transforme se ele não for uma permanente dupla face, como se ele for uma ficha ou uma permanente de face única que o tenha copiado. Nesse caso, você perderá o jogo.
- Para dobrar o total de pontos de vida de um jogador, aquele jogador ganha uma quantidade de pontos de vida que faça com que o novo total de pontos de vida seja duas vezes o valor atual. (Em alguns casos mais raros, um jogador pode ter um total de pontos de vida negativo e ainda estar no jogo. Nesses casos, o jogador perderá uma quantidade de pontos de vida que fará com que o total de pontos de vida seja duas vezes o valor atual.)

Apreender a Tempestade
{4} {R}
Feitiço
Crie uma ficha de criatura Elemental vermelha com atropelar e “O poder e a resistência desta criatura são ambos iguais ao número de cards de magia instantânea e feitiço em seu cemitério mais o número de cards com recapitular seus no exílio”.
Recapitular {6} {R} *(Você pode conjurar este card de seu cemitério pagando seu custo de recapitular. Depois, exile-o.)*

- O poder e a resistência da ficha de Elemental se alterarão conforme o número de cards de magia instantânea e feitiço em seu cemitério e o número de cards com recapitular que você possui no exílio se alterarem.
- Se você conjurar Apreender a Tempestade sem nenhum card de magia instantânea ou feitiço em seu cemitério e nenhum card com recapitular no exílio, o Elemental será criado como uma criatura 0/0. No entanto, as ações baseadas no estado não serão verificadas até depois que Apreender a Tempestade tiver

terminado de ser resolvido. Àquela altura o Elemental será 1/1 e sobreviverá porque Apreender a Tempestade será colocado em seu cemitério ou exilado.

- Enquanto uma mágica está na pilha ela não está em seu cemitério nem no exílio, e não contribuirá para o poder e a resistência do Elemental. Por exemplo, com Apreender a Tempestade em seu cemitério e nenhum card no exílio, o Elemental 1/1 no cenário acima se tornará 0/0 e morrerá se você conjurar Apreender a Tempestade do seu cemitério usando recapitular.

Arlinn, a Esperança da Matilha

{2} {R} {G}

Planeswalker Lendário — Arlinn

4

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

+1: Até seu próximo turno, você pode conjurar mágicas de criatura como se elas tivessem lampejo, e cada criatura que você controla entra no campo de batalha com um marcador +1/+1 adicional.

−3: Crie duas fichas de criatura Lobo verde 2/2.

////

Arlinn, a Fúria da Lua

Planeswalker Lendário — Arlinn

4

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

+2: Adicione {R} {G}.

0: Até o final do turno, Arlinn, a Fúria da Lua, torna-se uma criatura Lobisomem 5/5 com atropelar, indestrutível e ímpeto.

- A primeira habilidade de lealdade de Arlinn, a Fúria da Lua, não é uma habilidade de mana. Ela usa a pilha e pode ser respondida.
- Depois que a segunda habilidade de lealdade de Arlinn, a Fúria da Lua, é resolvida, ela é uma criatura Lobisomem, e não um planeswalker, de modo que ela não perde marcadores de lealdade quando sofre dano.
- Se a segunda habilidade de lealdade de Arlinn, a Fúria da Lua, estiver fazendo com que ela seja uma criatura Lobisomem e de alguma forma tornar-se dia, Arlinn se transformará, mas o efeito que a torna uma criatura Lobisomem continuará a se aplicar pelo restante do turno.

Armadura de Espinheiro

{1} {G}

Artefato — Equipamento

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

A criatura equipada recebe +2/+1.

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

- Anexar um Equipamento com a habilidade desencadeada de entrada no campo de batalha não é o mesmo que usar a habilidade equipar. Você não paga mana pela anexação, e as restrições de tempo de habilidades equipar não se aplicam.
- Se a criatura alvo deixa de ser um alvo válido, o Equipamento permanece solto no campo de batalha.

Astrônomo Obsessivo

{1} {R}

Criatura — Humano Mago

2/2

Se não for dia nem noite, torna-se dia conforme

Astrônomo Obsessivo entra no campo de batalha.

Toda vez que o dia se tornar noite ou a noite se tornar dia, descarte até dois cards e depois compre aquela quantidade de cards.

- Você pode escolher não descartar nenhum card quando a habilidade desencadeada de Astrônomo Obsessivo for desencadeada.

Águre do Outono

{1} {G} {G}

Criatura — Humano Druida

2/3

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

Você pode jogar terrenos do topo de seu grimório.

Conventículo — Enquanto você controla três ou mais criaturas com poderes diferentes, você pode conjurar mágicas de criatura do topo de seu grimório.

- Águre do Outono não altera os momentos em que você pode jogar um card de terreno do topo de seu grimório. Você só pode jogar um terreno durante sua fase principal quando tem prioridade e a pilha está vazia. Fazer isso conta como sua jogada de terreno no turno.
- O card do topo do seu grimório não está na sua mão, portanto você não pode suspender, reciclar ou descartar aquele card nem ativar nenhuma de suas habilidades ativadas.
- Essencialmente, Águre do Outono permite que você jogue com o card do topo de seu grimório revelado apenas para você. Saber qual card está no topo se torna parte das informações às quais você tem acesso, como olhar os cards que estão na sua mão. Você pode olhar o card do topo de seu grimório a qualquer momento, mesmo sem ter prioridade. Esta ação não usa a pilha.
- Se o card do topo do seu grimório mudar durante o processo de conjuração de uma mágica ou ativação de uma habilidade, você não poderá olhar o novo card do topo até que o processo de conjuração ou ativação de habilidade termine (todos os alvos sejam escolhidos, todos os custos sejam pagos, etc).
- Enquanto você tiver três criaturas com poderes diferentes, Águre do Outono permitirá que você conjure o card do topo de seu grimório se ele for um card de criatura, desde que seja sua fase principal e a pilha esteja vazia. Se o card de criatura tiver lampejo, você poderá conjurá-lo a qualquer momento em que puder conjurar uma mágica instantânea, mesmo no turno do seu oponente.
- Você ainda pagará todos os custos daquela mágica, incluindo custos adicionais. Você também poderá pagar os custos alternativos.

Bolha Consumidora

{3} {G} {G}

Criatura — Lodo

/+1

O poder de Bolha Consumidora é igual ao número de tipos de card dentre os dos cards em seu cemitério, e a resistência dela é igual àquele número mais 1.

No início de sua etapa final, crie uma ficha de criatura

Lodo verde com “O poder desta criatura é igual ao número de tipos de card entre os dos cards em seu cemitério e a resistência dela é igual àquele número mais 1”.

- A habilidade que define o poder e a resistência de Bolha Consumidora funciona em todas as zonas, e não apenas no campo de batalha. Se Bolha Consumidora estiver em seu cemitério, ela contará a si mesma.
- Bolha Consumidora conta os tipos de card, e não os cards individuais. Se o único card em seu cemitério for um card de criatura artefato, Bolha Consumidora será 2/3. Se os únicos cards em seu cemitério forem dez cards de criatura artefato, Bolha Consumidora ainda será 2/3.
- Os tipos de cards que podem estar em um cemitério nesta coleção são artefato, criatura, encantamento, mágica instantânea, terreno, planeswalker e feitiço. Alguns cards mais antigos também têm o tipo de card tribal. Lendário, básico e da neve são supertipos, não tipos de card.
- Se uma mágica instantânea ou um feitiço causar dano a Bolha Consumidora ou diminuir sua resistência a 0, a mágica será colocada no cemitério de seu dono antes que as ações baseadas no estado sejam realizadas. Se aquele card for o primeiro de seu tipo a entrar no cemitério do controlador de Bolha Consumidora, ele aumentará a resistência de Bolha Consumidora antes que o jogo verifique se Bolha Consumidora morrerá.
- Essas regras também se aplicam aos filhotes de Bolha Consumidora (menos a primeira, já que as crianças não frequentam o cemitério).

Campo da Ruína

Terreno

{T}: Adicione {C}.

{2}, {T}, sacrifique Campo da Ruína: Destrua o terreno alvo não básico que um oponente controla. Cada jogador procura no próprio grimório um card de terreno básico, coloca-o no campo de batalha e depois embaralha.

- Se o terreno alvo não for mais um alvo válido no momento em que a habilidade de Campo da Ruína tentar ser resolvida, a habilidade não será resolvida. Nenhum jogador procurará um card de terreno básico nem embaralhará. Se o alvo é válido, mas não é destruído (provavelmente por ter indestrutível), cada jogador procura e embaralha.
-

Canalizadora da Chama

{1} {R}

Criatura — Humano Mago

2/2

Quando uma mágica que você controla causar dano, transforme Canalizadora da Chama.

////

Encarnação da Chama

Criatura — Elemental Mago

3/3

Toda vez que uma mágica que você controla causar dano, coloque um marcador de chama em Encarnação da Chama.

{1}, remova um marcador de chama de Encarnação da Chama: Exile o card do topo de seu grimório. Você pode jogar aquele card neste turno.

- “Uma mágica que você controla” significa uma mágica na pilha. Geralmente mágicas na pilha só conseguem causar dano como parte da própria resolução.
- Algumas mágicas fazem com que outros objetos causem dano, como mágicas que fazem com que duas criaturas lutem. Nesses casos, aqueles outros objetos estão causando dano, e não a própria mágica, e isso não fará com que as habilidades de Canalizadora da Chama e Encarnação da Chama sejam desencadeadas.
- Uma mágica que se torne permanente e depois cause dano, como uma que tenha uma habilidade desencadeada quando entrar no campo de batalha, não fará com que as habilidades de Canalizadora da Chama e Encarnação da Chama sejam desencadeadas.
- Você precisa pagar todos os custos e seguir todas as regras de tempo dos cards que você joga com a habilidade ativada de Encarnação da Chama.

Cátaro Brutal

{2} {W}

Criatura — Humano Soldado Lobisomem

2/2

Quando esta criatura entrar no campo de batalha ou se transformar em Cátaro Brutal, exile a criatura alvo que um oponente controla até que esta criatura deixe o campo de batalha.

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

////

Bruto Raivoso Lunar

Criatura — Lobisomem

3/3

Iniciativa

Salvaguarda — Pague 3 pontos de vida.

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

- A habilidade de Cátaro Brutal cria dois efeitos simples: um que exila a criatura quando a habilidade é resolvida, e outro que devolve o card exilado ao campo de batalha imediatamente após Cátaro Brutal (ou Bruto Raivoso Lunar) deixar o campo de batalha.

- Se Cátar Brutal deixar o campo de batalha antes que sua habilidade de entrada no campo de batalha seja resolvida, a criatura alvo não será exilada.
- Uma permanente que se transforme não deixa o campo de batalha enquanto se transforma. Se Cátar Brutal se transformar em Bruto Raivoso Lunar, os cards exilados permanecerão exilados. Se ele se transformar enquanto a habilidade desencadeada estiver na pilha, aquela habilidade ainda exilará a criatura alvo.
- A saída de Bruto Raivoso Lunar do campo de batalha também pode fazer com que o card exilado volte ao campo de batalha.
- As Auras anexadas à criatura exilada serão colocadas nos cemitérios de seus donos. Os Equipamentos anexados à criatura exilada serão soltos e permanecerão no campo de batalha. Todos os marcadores na criatura exilada deixarão de existir.
- Se uma ficha de criatura é exilada, ela deixa de existir. Ela não é devolvida ao campo de batalha.
- O card exilado é devolvido ao campo de batalha imediatamente após esta criatura deixar o campo de batalha. Nada acontece entre os dois eventos, incluindo ações baseadas no estado. As duas criaturas não estão no campo de batalha ao mesmo tempo. Por exemplo, se a criatura que é devolvida for um Clone, ela não poderá entrar no campo de batalha como uma cópia de Cátar Brutal ou Bruto Raivoso Lunar.
- Em um jogo com vários participantes, se o dono de Cátar Brutal deixa o jogo, o card exilado é devolvido ao campo de batalha. Como o efeito simples que devolve o card não é uma habilidade que vai para a pilha, ele não deixa de existir junto com as mágicas e habilidades deste jogador na pilha.

Cavaleiro do Pavor Montado

{4} {R}

Criatura — Vampiro Cavaleiro

5/4

Atropelar

Cavaleiro do Pavor Montado entra no campo de batalha com um marcador +1/+1 se um oponente perdeu pontos de vida neste turno.

- A última habilidade de Cavaleiro do Pavor Montado verifica se um oponente perdeu pontos de vida neste turno, e não como o total de pontos de vida dele se alterou. Por exemplo, um oponente que ganhou 2 pontos de vida e perdeu 1 ponto de vida no mesmo turno conta como um oponente que perdeu pontos de vida.

Chamado Cátar

{2} {W}

Encantamento — Aura

Encantar criatura

A criatura encantada tem vigilância e “No início de sua etapa final, crie uma ficha de criatura Humano branca 1/1.”

- O controlador da criatura encantada cria a ficha de Humano, mesmo que não seja o controlador de Chamado Cátar.

Chave de Prata Lunar

{2}

Artefato

{1}, {T}, sacrifique Chave de Prata Lunar: Procure em seu grimório um card de artefato com uma habilidade de mana ou um card de terreno básico, revele-o, coloque-o em sua mão e depois embaralhe.

- A maioria das habilidades de mana de artefatos é de habilidades ativadas. Uma habilidade de mana ativada é uma habilidade ativada que pode gerar mana conforme é resolvida, que não requer alvos e que não é uma habilidade de lealdade.
- Alguns artefatos, como Manoplas do Poder, têm habilidades de mana desencadeadas. Uma habilidade de mana desencadeada é uma habilidade desencadeada que pode gerar mana conforme é resolvida, que é desencadeada pela resolução de uma habilidade de mana ativada ou pela adição de mana e que não exige um alvo.

Coletora do Dízimo de Sangue

{4} {B}

Criatura — Vampiro Nobre

3/4

Voar

Quando Coletora do Dízimo de Sangue entra no campo de batalha, se um oponente perdeu pontos de vida neste turno, cada oponente descarta um card.

- A habilidade desencadeada de Coletora do Dízimo de Sangue verifica se um oponente perdeu pontos de vida neste turno, e não como o total de pontos de vida dele se alterou. Por exemplo, um oponente que ganhou 2 pontos de vida e perdeu 1 ponto de vida no mesmo turno conta como um oponente que perdeu pontos de vida.

Contraparte Coaxante

{1} {G} {U}

Feitiço

Crie uma ficha que seja uma cópia da criatura não Sapo alvo, com a exceção de ser um Sapo verde 1/1.

Recapitular {3} {G} {U} (*Você pode conjurar este card de seu cemitério pagando seu custo de recapitular.*

Depois, exile-o.)

- Exceto por poder, resistência, tipo de criatura e cor, a ficha copia exatamente o que estava impresso na criatura original e nada mais (a não ser que a permanente esteja copiando outra coisa ou seja uma ficha; veja abaixo). Ela não copia informações como se a criatura está virada ou desvirada, se tem ou não quaisquer marcadores, se tem quaisquer Auras e/ou Equipamentos anexados e assim por diante.
- Se a criatura copiada tem {X} em seu custo de mana, X é considerado 0.
- Se a criatura copiada é uma ficha, a nova ficha criada copia as características originais daquela ficha conforme estabelecidas pelo efeito que criou aquela ficha, com as exceções acima citadas.
- Se a criatura copiada estiver copiando outra coisa, a ficha entra no campo de batalha como o que quer que a criatura tenha copiado, com as exceções acima citadas.

- Quaisquer habilidades de entrada no campo de batalha da criatura copiada serão desencadeadas quando a ficha entrar no campo de batalha. Qualquer habilidade do tipo “conforme [esta criatura] entra no campo de batalha” ou “[esta criatura] entra no campo de batalha com” da criatura escolhida também funcionará.

Crescimento Antinatural

{1} {G} {G} {G} {G}

Encantamento

No início de cada combate, dobre o poder e a resistência de cada criatura que você controla até o final do turno.

- Se um efeito instrui você a “dobrar” o poder de uma criatura, aquela criatura recebe +X/+0, sendo X seu poder conforme o efeito começa a se aplicar. De modo similar, uma criatura cuja resistência seja dobrada recebe +0/+X, sendo X a resistência dela quando o efeito começa a se aplicar.
- Se o poder de uma criatura for menor que 0 quando for dobrado, a criatura receberá -X/-0, sendo X a diferença entre 0 e o valor de seu poder. Por exemplo, se um efeito tiver dado -4/-0 a Filhote de Urso, uma criatura 2/2, de modo a torná-la uma criatura -2/2, dobrar seu poder e sua resistência lhe dará -2/+2, e ele será uma criatura -4/4.
- Se você controlar mais de um Crescimento Antinatural, cada um se aplicará independentemente. Por exemplo, se você controla duas cópias de Crescimento Antinatural, um Filhote de Urso 2/2 se torna uma criatura 4/4 quando a primeira habilidade é resolvida e em seguida se torna uma criatura 8/8 quando a segunda é resolvida.

Defender o Celestus

{2} {G} {G}

Mágica Instantânea

Distribua três marcadores +1/+1 entre uma, duas ou três criaturas alvo que você controla.

- Você decide como distribuir os marcadores conforme conjura Defender o Celestus. Você precisa conceder ao menos um marcador a cada criatura que tenha como alvo.
 - Se algumas criaturas alvo, mas nem todas, não forem alvos válidos conforme Defender o Celestus for resolvido, a distribuição original dos marcadores permanecerá a mesma. Os marcadores que seriam colocados nos alvos que deixaram de ser válidos são perdidos.
-

Dennick, Aprendiz Pio

{W}{U}

Criatura Lendária — Humano Soldado

2/3

Vínculo com a vida

Os cards nos cemitérios não podem ser alvo de mágicas nem de habilidades.

Perturbar {2}{W}{U} *(Você pode conjurar este card transformado do seu cemitério por seu custo de perturbar.)*

////

Dennick, Aparição Pia

Criatura Lendária — Espírito Soldado

3/2

Voar

Toda vez que um ou mais cards de criatura forem colocados em cemitérios vindos de qualquer lugar, investigue. Esta habilidade é desencadeada apenas uma vez a cada turno. *(Para investigar, crie uma ficha de artefato Pista incolor com "{2}", sacrifique este artefato: Compre um card".)*

Se Dennick, Aparição Pia, seria colocado em um cemitério vindo de qualquer lugar, em vez disso, exile-o.

- A segunda habilidade de Dennick, Aprendiz Pio (a face frontal), só afeta mágicas e habilidades que tenham cards em cemitérios como alvo. Mágicas e habilidades que afetem criaturas em cemitérios sem tê-los como alvo ainda podem afetá-los, movê-los para outras zonas e assim por diante.
- A habilidade desencadeada de Dennick, Aparição Pia (o reverso), verifica os tipos dos cards depois que eles se movem para o cemitério para determinar se a habilidade será desencadeada, independentemente dos tipos que eles possam ter tido antes de ir para o cemitério. Um card de criatura que tenha se tornado uma permanente não criatura, por exemplo, por ter sido encantada por Contenção Reduzida, fará com que a habilidade seja desencadeada quando ela for colocada em um cemitério. Contudo, um card não de criatura que tenha se tornado uma criatura no campo de batalha não fará com que a habilidade seja desencadeada quando for colocado no cemitério.
- Uma ficha que morra jamais fará com que a habilidade seja desencadeada porque uma ficha não é um card.

Despertar para a Matança

{3}{B}{R}

Feitiço

Escolha até dois cards de criatura alvo em seu cemitério.

Um oponente escolhe um deles. Devolva aquele card para sua mão. Devolva o outro ao campo de batalha sob seu controle. Ela ganha ímpeto. Exile-a no início da próxima etapa final.

Recapitular {4}{B}{R} *(Você pode conjurar este card de seu cemitério pagando seu custo de recapitular. Depois, exile-o.)*

- Se um único alvo for válido conforme Despertar para a Matança for resolvido (ou se você tiver escolhido um único alvo), aquele será o card que seu oponente terá que escolher para colocar em sua mão. Ele não pode escolher fazer você devolvê-lo ao campo de batalha.

Devastador de Lambholt

{1} {R}

Criatura — Lobo

2/2

{3} {R}: A criatura alvo não pode bloquear neste turno.

- A habilidade de Devastador de Lambholt precisa ser ativada antes que os bloqueadores sejam declarados para ter qualquer efeito. Ativá-la depois que uma criatura tenha sido declarada como bloqueadora não removerá aquela criatura do combate.

Dilúvio da Memória

{2} {U} {U}

Mágica Instantânea

Olhe os X cards do topo de seu grimório, sendo X a quantidade de mana gasta para conjurar esta mágica.

Coloque dois deles em sua mão e o restante no fundo de seu grimório em ordem aleatória.

Recapitular {5} {U} {U} *(Você pode conjurar este card de seu cemitério pagando seu custo de recapitular.*

Depois, exile-o.)

- Dilúvio da Memória verifica o mana que você realmente pagou para conjurá-lo, e não o próprio custo de mana. Se você conjurar Dilúvio da Memória por {2} {U} {U}, você ainda olhará quatro cards. Se você conjurá-lo com recapitular por {5} {U} {U}, você olhará sete cards. Quaisquer efeitos que aumentem ou diminuam o custo de conjuração também serão levados em consideração.
- Se Dilúvio da Memória for copiado, nenhum mana terá sido gasto para conjurá-lo como uma cópia, de modo que X será 0. A quantidade de mana gasta para conjurar a mágica original não é copiada. Você não olhará nenhum card de seu grimório conforme Dilúvio da Memória for resolvido.
- Se um efeito permitir que você conjure Dilúvio da Memória sem pagar seu custo de mana, X será 0. Dilúvio da Memória será resolvido, mas não fará nada.
- Se um efeito exigir que você pague alguma quantidade de mana para evitar que Dilúvio da Memória seja anulado, como o de Acionar o Interruptor, o mana não terá sido gasto para conjurar Dilúvio da Memória e não será levado em consideração.

Domadora de Skaabs

{1} {U}

Criatura — Humano Mago

2/1

Vire três criaturas desviradas que você controla: Vire a criatura alvo.

- Como a habilidade ativada de Domadora de Skaabs não tem um símbolo de virar no custo, você pode virar criaturas que não tenham estado sob seu controle desde o início de seu turno mais recente (inclusive a própria Domadora de Skaabs) para pagar o custo.
-

Duelo pelo Domínio

{1} {G}

Mágica Instantânea

Conventículo — Escolha uma criatura alvo que você controla e uma criatura alvo que você não controla. Se você controlar três ou mais criaturas com poderes diferentes, coloque um marcador +1/+1 na criatura escolhida que você controla. Depois, as criaturas escolhidas lutam uma com a outra. *(Cada uma causa à outra uma quantidade de dano igual ao próprio poder.)*

- Só o marcador +1/+1 está condicionado a ter três ou mais criaturas com poderes diferentes. As criaturas alvo ainda lutarão mesmo que você não tenha três ou mais criaturas com poderes diferentes quando Duelo pelo Domínio for resolvido.
- Se você controlar três ou mais criaturas com poderes diferentes e a criatura alvo que você controla ainda for um alvo válido conforme Duelo pelo Domínio for resolvido, mas a criatura alvo que você não controla não for, você ainda colocará um marcador +1/+1 na criatura que você controla. Não é lá um grande duelo, mas sua criatura ainda é dominante.

Emboscador Voldaren

{2} {R}

Criatura — Vampiro Arqueiro

2/2

Quando Emboscador Voldaren entra no campo de batalha, se um oponente perdeu pontos de vida neste turno, Emboscador Voldaren causa X pontos de dano a até uma criatura ou um planeswalker alvo, sendo X o número de Vampiros que você controla.

- A habilidade de Emboscador Voldaren verifica se um oponente perdeu pontos de vida neste turno, e não como o total de pontos de vida dela se alterou. Por exemplo, um oponente que ganhou 2 pontos de vida e perdeu 1 ponto de vida no mesmo turno conta como um oponente que perdeu pontos de vida.
- A habilidade de Emboscador Voldaren conta o número de Vampiros que você controla conforme ela é resolvida. Se algo acontecer em resposta e fizer com que você não controle nenhum Vampiro quando ela for resolvida, Emboscador Voldaren não causará dano à criatura ou ao planeswalker alvo.

Encantadora de Morcegos

{3} {B}

Criatura — Vampiro

4/2

Quando Encantadora de Morcegos entrar no campo de batalha, se um oponente perdeu pontos de vida neste turno, crie uma ficha de criatura Morcego preta 1/1 com voar.

- A habilidade de Encantadora de Morcegos verifica se um oponente perdeu pontos de vida neste turno, e não como o total de pontos de vida dele se alterou. Por exemplo, um oponente que ganhou 2 pontos de vida e perdeu 1 ponto de vida no mesmo turno conta como um oponente que perdeu pontos de vida.
-

Espelho de Herança

{1} {B}

Artefato

{1}, {T}, pague 1 ponto de vida, descarte um card:

Compre um card, triture um card e depois coloque um marcador de ritual em Espelho de Herança. Em seguida, se ele tiver três ou mais marcadores de ritual, remova-os e transforme-o. Ative somente como um feitiço.

////

Demônio Herdado

Criatura — Demônio

4/4

Voar

{2} {B}: Exile o card de criatura alvo de um cemitério.

Coloque um marcador +1/+1 em Demônio Herdado.

- Espelho de Herança ainda estará virado depois que se transformar em Demônio Herdado, a menos que outro efeito o tenha desvirado.

Esplendor de Sigarda

{2} {W} {W}

Encantamento

Conforme Esplendor de Sigarda entrar no campo de batalha, tome nota de seu total de pontos de vida.

No início de sua manutenção, compre um card se seu total de pontos de vida for igual ou superior ao último total de pontos de vida anotado para Esplendor de Sigarda. Depois, tome nota de seu total de pontos de vida.

Toda vez que você conjura uma mágica branca, você ganha 1 ponto de vida.

- Você tomará nota de seu total de pontos de vida conforme a segunda habilidade for resolvida, mesmo que não compre um card.

Estrangulador Vingativo

{1} {B}

Criatura — Humano Ladino

2/1

Estrangulador Vingativo não pode bloquear.

Quando Estrangulador Vingativo morrer, devolva-o ao campo de batalha transformado sob seu controle anexado à criatura ou ao planeswalker alvo que um oponente controla.

////

Garras Estranguladoras

Encantamento — Aura

Encantar criatura ou planeswalker que um oponente controla

No início de sua manutenção, o controlador da permanente encantada sacrifica uma permanente não de terreno e depois aquele jogador perde 1 ponto de vida.

- Se um efeito fizer com que Estrangulador Vingativo se transforme no campo de batalha em vez de deixá-lo e retornar transformado, Garras Estranguladoras não se tornará anexado a nenhum objeto e será colocado em seu cemitério. Isso não faz com que habilidades desencadeadas quando uma criatura deixa o campo de batalha sejam desencadeadas.
- Garras Estranguladoras recebeu uma pequena atualização no texto para esclarecer as regras de tempo de seu efeito. O texto atualizado é o que consta acima.

Exorcismo de Thraben

{1} {W}

Mágica Instantânea

Exile o Espírito, a criatura com perturbar ou o encantamento alvo.

- Uma criatura com perturbar é uma que tenha a habilidade de palavra-chave perturbar em sua caixa de texto. Observe que as permanentes conjuradas usando a habilidade perturbar raramente acabam tendo perturbar no campo de batalha. Exceto por circunstâncias estranhas relacionadas a efeitos de cópia, se a face frontal de um card tiver perturbar, mas o reverso estiver no campo de batalha, aquela permanente não terá perturbar.

Fazendeira Excêntrica

{2} {G}

Criatura — Humano Plebeu

2/3

Quando Fazendeira Excêntrica entrar no campo de batalha, triture três cards. Depois, você pode devolver um card de terreno de seu cemitério para sua mão. *(Para triturar um card, coloque o card do topo de seu grimório em seu cemitério.)*

- Você não tem que escolher o card de terreno que você devolverá para sua mão até depois de ter triturado três cards.

Florian, Herdeiro dos Voldaren

{1} {B} {R}

Criatura Lendária — Vampiro Nobre

3/3

Iniciativa

No início de sua fase principal pós-combate, olhe os X cards do topo de seu grimório, sendo X o total de pontos de vida perdidos por seus oponentes neste turno. Exile um daqueles cards e coloque o restante no fundo de seu grimório em ordem aleatória. Você pode jogar o card exilado neste turno.

- O dano causado a um jogador faz com que ele perca uma quantidade equivalente de pontos de vida.
- Você recebe uma fase principal pós-combate mesmo que nenhuma criatura tenha atacado durante o turno. A última habilidade de Florian será desencadeada.

- Se um oponente perder pontos de vida, mas Florian deixar o campo de batalha antes do início de sua fase principal pós-combate, a última habilidade dele não será desencadeada.
- A habilidade de Florian só verifica quantos pontos de vida os oponentes perderam durante o turno, e não quanto os totais de pontos de vida diminuíram em comparação aos do início do turno. Por exemplo, se um oponente tiver perdido 2 pontos de vida e depois ganhar 8 pontos de vida antes que a habilidade de Florian seja resolvida, você olhará os dois cards do topo de seu grimório.
- Se um oponente perder pontos de vida e posteriormente perder o jogo antes de sua fase principal pós-combate, a última habilidade de Florian contará aquela perda de pontos de vida.
- Se de alguma forma você tiver mais de duas fases principais em um turno, cada fase principal depois da primeira é uma fase principal pós-combate, e a última habilidade de Florian será desencadeada no início de cada uma delas.
- Você precisa pagar todos os custos e seguir todas as regras de tempo dos cards que você jogar com a última habilidade de Florian.

Fora da Lei Arrogante

{2} {B}

Criatura — Vampiro Nobre

3/2

Quando Fora da Lei Arrogante entra no campo de batalha, se um oponente perdeu pontos de vida neste turno, cada oponente perde 2 pontos de vida e você ganha 2 pontos de vida.

- A habilidade de Fora da Lei Arrogante verifica se um oponente perdeu pontos de vida neste turno, e não como o total de pontos de vida dela se alterou. Por exemplo, um oponente que ganhou 2 pontos de vida e perdeu 1 ponto de vida no mesmo turno conta como um oponente que perdeu pontos de vida.

Forrageadores Famintos

{3} {R}

Criatura — Vampiro

4/3

Quando Forrageadores Famintos entrar no campo de batalha, se um oponente tiver perdido pontos de vida neste turno, adicione {R} {R} {R}.

{2} {R}, descarte um card: Compre um card.

- A habilidade desencadeada adiciona {R} {R} {R} se qualquer oponente tiver perdido qualquer quantidade de pontos de vida neste turno, mesmo que ele também tenha ganhado pontos de vida em algum momento.

Fúria da Linhagem Macabra

{1} {R} {G}

Feitiço

Destrua o artefato, encantamento ou terreno alvo. Se um terreno foi destruído dessa forma, seu controlador pode procurar no próprio grimório até dois cards de terreno básico, colocá-los no campo de batalha virados e depois embaralhar. Caso contrário, o controlador da permanente pode procurar no próprio grimório um card de terreno básico, colocá-lo no campo de batalha virado e depois embaralhar.

Recapitular {3} {R} {G}

- Se a permanente alvo tiver deixado de ser um alvo válido no momento em que Fúria da Linhagem Macabra tentar ser resolvida, a mágica não será resolvida e nenhum de seus efeitos acontecerá. Nenhum jogador procurará nenhum card no próprio grimório. No entanto, se o alvo ainda for válido, mas não for destruído, talvez por ter indestrutível, seu controlador ainda poderá procurar no próprio grimório um card de terreno básico (mesmo que o alvo fosse um terreno).

Geist do Salgueiro

{G}

Criatura — Ent Espírito

1/1

Atropelar

Toda vez que um ou mais cards deixarem seu cemitério, coloque um marcador +1/+1 em Geist do Salgueiro.

Quando Geist do Salgueiro morre, você ganha uma quantidade de pontos de vida igual ao seu poder.

- Use o poder de Geist do Salgueiro em sua última existência no campo de batalha para determinar quantos pontos de vida você ganhará conforme a última habilidade for resolvida.

Gisa, Ressuscitadora Gloriosa

{2} {B} {B}

Criatura Lendária — Humano Mago

4/4

Se uma criatura que um oponente controla morreria, em vez disso, exile-a.

No início de sua manutenção, coloque todos os cards de criatura exilados com Gisa, Ressuscitadora Gloriosa, no campo de batalha sob seu controle. Eles ganham decomposto. *(Uma criatura com decomposto não pode bloquear. Quando ela atacar, sacrifique-a no final do combate.)*

- Como as criaturas controladas por oponentes não estão morrendo devido ao efeito de substituição de Gisa, quaisquer habilidades desencadeadas do tipo “quando [esta criatura] morrer” daquelas criaturas não serão desencadeadas.
- Gisa não concede ímpeto às criaturas que são devolvidas ao campo de batalha, de modo que você normalmente não conseguirá atacar com elas no turno em que forem devolvidas.

- Se uma criatura que seu oponente controla morreria e mais de um efeito faria com que ela fosse exilada, aquele oponente escolherá qual será aplicado. Se uma criatura for exilada devido a algum outro efeito de substituição, ela não será devolvida ao campo de batalha por Gisa.

Grifino Leal

{2} {W}

Criatura — Hipogrifo

2/2

Lampejo

Voar

Quando Grifino Leal entra no campo de batalha, você pode devolver outra criatura que você controla para a mão de seu dono.

- Você escolhe devolver ou não uma criatura para sua mão e qual criatura devolver conforme a habilidade desencadeada de Grifino Leal é resolvida.

Hospedaria Hostil

Terreno

{T}: Adicione {C}.

{1}, {T}, sacrifique uma criatura: Coloque um marcador de alma em Hospedaria Hostil. Depois, se houver três ou mais marcadores de alma nela, remova aqueles marcadores, transforme-a e depois desvire-a. Ative somente como um feitiço.

////

Estalagem Errante

Criatura Artefato — Horror Constructo

3/7

Toda vez que Estalagem Errante ataca, você pode exilar um card de criatura de seu cemitério. Se fizer isso, cada oponente perde X pontos de vida e você ganha X pontos de vida, sendo X o número de cards de criatura exilados com Estalagem Errante.

{4}: Estalagem Errante sai de fase.

- Enquanto Estalagem Errante está fora de fase, ela é tratada como se não existisse. Ela não pode ser alvo de mágicas nem habilidades, suas habilidades estáticas não têm efeito no jogo, suas habilidades desencadeadas não podem ser desencadeadas, ela não pode atacar nem bloquear e assim por diante.
- Se Estalagem Errante estiver atacando ou bloqueando quando sair de fase, ela será removida do combate.
- Sair de fase não desencadeia nenhuma habilidade de saída do campo de batalha. De modo similar, entrar em fase não faz com que nenhuma habilidade de entrada no campo de batalha seja desencadeada.
- Estalagem Errante entrará em fase durante a etapa de desvirar de seu controlador. Ela estará apta a atacar no mesmo turno.
- Quando Estalagem Errante entra em fase, ela ainda se lembra dos cards que foram exilados com ela anteriormente.
- Sair ou entrar em fase não afeta qual face de um card dupla face está voltada para cima.

- Cada Aura e Equipamento anexado a uma permanente que saia de fase também sai de fase. Elas entrarão em fase com aquela permanente e ainda estarão anexadas a ela. De modo similar, as permanentes que saíam de fase com marcadores entram em fase com aqueles marcadores.
- Se um oponente ganhar o controle de Estalagem Errante, ela sair de fase e o efeito de alteração de controle expirar antes que ela entre em fase, aquela permanente entrará em fase sob seu controle conforme a próxima etapa de desvirar daquele oponente começar. Se o oponente deixar o jogo antes daquela etapa de desvirar, a permanente entra em fase conforme a próxima fase de desvirar começa, depois que aquele turno teria começado.

Iteração Galvânica

{U} {R}

Mágica Instantânea

Quando você conjurar sua próxima mágica instantânea ou feitiço neste turno, copie aquela mágica. Você pode escolher novos alvos para a cópia.

Recapitular {1} {U} {R} *(Você pode conjurar este card de seu cemitério pagando seu custo de recapitular.*

Depois, exile-o.)

- Se você resolver uma Iteração Galvânica depois da outra (ou conjurar a mesma com recapitular), a segunda Iteração Galvânica será copiada. Tanto a cópia quanto a mágica serão resolvidas, criando duas habilidades desencadeadas retardadas. A próxima mágica que você conjurar será copiada duas vezes. Se aquela mágica também for uma Iteração Galvânica, a mágica seguinte será copiada três vezes e assim por diante.
- A habilidade de Iteração Galvânica copiará qualquer mágica instantânea ou feitiço, e não apenas uma com alvos.
- Será criada uma cópia mesmo que a mágica que fez com que a habilidade de Iteração Galvânica fosse desencadeada já tenha sido anulada no momento em que aquela habilidade for resolvida. A cópia é resolvida antes da mágica original.
- A cópia terá os mesmos alvos que a mágica que está copiando, a menos que você escolha novos alvos. Você pode alterar qualquer número de alvos, incluindo todos ou nenhum deles. Os novos alvos precisam ser válidos.
- Se a mágica que for copiada for modal (ou seja, se ela disser “Escolha um —” ou algo assim), a cópia terá o(s) mesmo(s) modo(s). Você não pode escolher modos diferentes.
- Se a mágica copiada tiver um X cujo valor foi determinado conforme ela foi conjurada, a cópia terá o mesmo valor de X.
- Não é possível escolher pagar quaisquer custos adicionais para a cópia. Entretanto, os efeitos baseados em custos adicionais que foram pagos para a mágica original serão copiados como se aqueles mesmos custos também fossem pagos para a cópia.
- A cópia que a habilidade de Iteração Galvânica cria é criada na pilha. Portanto, ela não é “conjurada”. Portanto, as habilidades que são desencadeadas quando um jogador conjura uma mágica não serão desencadeadas.

Jerren, Bispo Corrompido

{2} {B}

Criatura Lendária — Humano Clérigo

2/3

Toda vez que Jerren, Bispo Corrompido, entra no campo de batalha ou outro Humano não ficha que você controla morre, você perde 1 ponto de vida e cria uma ficha de criatura Humano branca 1/1.

{2}: O Humano alvo que você controla ganha vínculo com a vida até o final do turno.

No início de sua etapa final, se você tiver exatamente 13 pontos de vida, você pode pagar {4} {B} {B}. Se fizer isso, transforme Jerren.

////

Ormendahl, o Corruptor

Criatura Lendária — Demônio

6/6

Voar, atropelar, vínculo com a vida

Sacrifique outra criatura: Compre um card.

- As ocorrências múltiplas de vínculo com a vida são redundantes, de modo que conceder vínculo com a vida a um Humano que já tenha vínculo com a vida não tem nenhum benefício adicional.
- A última habilidade de Jerren só será desencadeada se você tiver exatamente 13 pontos de vida no início de sua etapa final. Você só conseguirá pagar {4} {B} {B} se tiver exatamente 13 pontos de vida conforme a habilidade começar a ser resolvida. Se seu total de pontos de vida não for 13 naquele momento, a habilidade não terá efeito. Você não conseguirá pagar {4} {B} {B} e Jerren não se transformará.
- Se, enquanto estiver ativando habilidades de mana durante a resolução da última habilidade de Jerren, você de alguma forma ganhar ou perder pontos de vida, você ainda conseguirá terminar de pagar o custo e Jerren ainda se transformará.

Ladra de Sangue de Stromkirk

{2} {B}

Criatura — Vampiro Ladino

2/2

No início de sua etapa final, se um oponente perdeu pontos de vida neste turno, coloque um marcador +1/+1 no Vampiro alvo que você controla.

- A habilidade de Ladra de Sangue de Stromkirk verifica se um oponente perdeu pontos de vida neste turno, e não como o total de pontos de vida dela se alterou. Por exemplo, um oponente que ganhou 2 pontos de vida e perdeu 1 ponto de vida no mesmo turno conta como um oponente que perdeu pontos de vida.
-

Ludevic, Necrogênio

{U} {B}

Criatura Lendária — Humano Mago

2/3

Toda vez que Ludevic, Necrogênio, entrar no campo de batalha ou atacar, triture um card.

{X} {U} {U} {B} {B}, exile X cards de criatura de seu cemitério: Transforme Ludevic. X não pode ser igual a 0.

Ative somente como um feitiço.

////

Olag, Arrogância de Ludevic

Criatura Lendária — Zumbi

4/4

Conforme esta criatura se transforma em Olag, Arrogância de Ludevic, ela se torna uma cópia de um card de criatura exilado com ela, com a exceção de se chamar Olag, Arrogância de Ludevic, ser 4/4 e ser um Zumbi lendário azul e preto além de suas outras cores e tipos. Coloque em Olag um número de marcadores +1/+1 igual ao número de cards de criatura exilados com ele.

- Você escolhe qual card de criatura exilado Olag está copiando conforme ele se transforma. Ele não se transforma e depois se torna uma cópia.
- Olag permanece sendo uma cópia do card de criatura que você escolher, mesmo que aquele card deixe o exílio posteriormente.
- É possível que Olag se torne uma cópia de um card com a habilidade de palavra-chave diurno conforme ele se transforma. Se isso acontecer, ele não se transformará quando se tornar noite.
- Se não houver cards de criatura exilados com Ludevic conforme ele se transformar, por exemplo, por aqueles cards terem sido removidos do exílio em resposta à habilidade ativada ou ele tiver se transformado de alguma outra forma, Olag não será uma cópia de nada. Olag simplesmente será 4/4 sem nenhum marcador +1/+1.

Lutadora da Liça Falkenrath

{R}

Criatura — Vampiro Guerreiro

2/1

{1} {R}, descarte um card, sacrifique um Vampiro:

Compre dois cards. Ative somente se um oponente tiver perdido pontos de vida neste turno.

- A habilidade de Lutadora da Liça Falkenrath pode ser ativada se qualquer oponente tiver perdido pontos de vida neste turno, mesmo que ele também tenha ganho pontos de vida em algum momento.
-

Maldição da Fé Abalada

{1} {R}

Encantamento — Aura Maldição

Encantar jogador

Toda vez que o jogador encantado conjura uma magia que não seja a primeira de cada turno ou copia uma magia, Maldição da Fé Abalada causa 2 pontos de dano a ele.

- Se um jogador que já conjurou uma magia neste turno se tornar encantado por Maldição da Fé Abalada, conjurar mais magias no mesmo turno fará com que a habilidade seja desencadeada.

Maldição das Sanguessugas

{2} {B}

Encantamento — Aura Maldição

Encantar jogador

Conforme esta permanente se transforma em Maldição das Sanguessugas, anexe-a a um jogador.

No início da manutenção do jogador encantado, ele perde 1 ponto de vida e você ganha 1 ponto de vida.

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

////

Espreitador Sugador

Criatura — Sanguessuga Horror

4/4

Vínculo com a vida

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

- Se Espreitador Sugador estiver no campo de batalha durante a noite e o jogador ativo conjurar duas ou mais magias durante o turno, se tornará dia no início do turno seguinte. Isso fará com que Espreitador Sugador se transforme em Maldição das Sanguessugas e se torne anexada a um jogador. Tudo isso acontece antes da manutenção daquele turno, de modo que a habilidade desencadeada de Maldição das Sanguessugas será desencadeada no início da manutenção daquele turno.
- Anexar Maldição das Sanguessugas conforme ela se transforma não tem nenhum jogador como alvo, de modo que ela pode ser anexada a um jogador com resistência a magia dessa forma.
- Depois que Maldição das Sanguessugas se transformar em Espreitador Sugador, ela será solta do jogador ao qual estiver anexada como ação baseada no estado.

Maldição da Vigilância

{4} {U}

Encantamento — Aura Maldição

Encantar jogador

No início da manutenção do jogador encantado, qualquer número de jogadores alvo que não sejam aquele jogador compra, cada um, uma quantidade de cards igual ao número de Maldições anexadas àquele jogador.

- O controlador de Maldição da Vigilância escolhe os alvos da habilidade desencadeada, independentemente de a qual jogador ela esteja anexada. Se você controlar Maldição da Vigilância e ela estiver anexada a outro jogador, você pode (e provavelmente deveria...) se escolher como alvo.

Máscara da Bruxa da Sebe

{W}

Artefato — Equipamento

A criatura equipada recebe +1/+1.

A criatura equipada não pode ser bloqueada por criaturas com poder igual ou superior a 4.

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

- A restrição ao bloqueio só é aplicada quando os bloqueadores são declarados. Depois que uma criatura equipada com Máscara da Bruxa da Sebe é bloqueada por uma criatura com poder inferior a 4, aumentar o poder daquela criatura não fará com que a criatura equipada se torne não bloqueada.

Máscara de Griselbrand

{1} {B} {B}

Artefato Lendário — Equipamento

A criatura equipada tem voar e vínculo com a vida.

Toda vez que a criatura equipada morre, você pode pagar X pontos de vida, sendo X o poder da criatura. Se fizer isso, compre X cards.

Equipar {3}

- Use o poder da criatura equipada em sua última existência no campo de batalha para determinar o valor de X.
- Você precisa pagar exatamente X pontos de vida ou nada. Você não pode pagar menos pontos de vida para comprar menos cards.

Monstro da Imundície

{3} {U} {U}

Criatura — Horror

5/5

Toda vez que Monstro da Imundície entrar no campo de batalha ou atacar, coloque um marcador de limo em até uma outra criatura alvo.

As criaturas não Horror com marcadores de limo perdem todas as habilidades e têm poder e resistência básicos 2/2.

- A última habilidade de Monstro da Imundície afeta todas as criaturas não Horror com marcadores de limo, e não apenas as criaturas que receberam marcadores de limo pela primeira habilidade de Monstro da Imundície.
- Se uma criatura não Horror com um marcador de limo de alguma forma se tornar um Horror, o efeito que a torna 2/2 e a faz perder as habilidades terminará. O poder e a resistência básicos dela voltarão a ser o que

eram antes do início da aplicação do efeito, embora outros efeitos que alterem o poder e/ou a resistência dela, como os criados por Auras, marcadores e semelhantes ainda se aplicarão. Ela também voltará a ter quaisquer habilidades que tenha perdido.

Necrossíntese

{1} {B}

Encantamento — Aura

Encantar criatura

A criatura encantada tem “Toda vez que outra criatura morrer, coloque um marcador +1/+1 nesta criatura”.

Quando a criatura encantada morrer, olhe os X cards do topo de seu grimório, sendo X o poder dela. Coloque um daqueles cards em sua mão e o restante no fundo de seu grimório em ordem aleatória.

- Use o poder da criatura encantada em sua última existência no campo de batalha para determinar o valor de X.
-

O Celestus

{3}

Artefato Lendário

Se não for dia nem noite, torna-se dia conforme O

Celestus entra no campo de batalha.

{T}: Adicione um mana de qualquer cor.

{3}, {T}: Se for noite, torna-se dia. Caso contrário, torna-se noite. Ative somente como um feitiço.

Toda vez que o dia se torna noite ou a noite se torna dia, você ganha 1 ponto de vida. Você pode comprar um card. Se fizer isso, descarte um card.

- Se você escolher comprar um card com a habilidade de O Celestus, mas algum efeito substituir a compra por alguma outra coisa, você ainda precisará descartar um card.
-

O Massacre do Gancho de Carne

{X} {B} {B}

Encantamento Lendário

Quando O Massacre do Gancho de Carne entra no campo de batalha, cada criatura recebe -X/-X até o final do turno.

Toda vez que uma criatura que você controla morre, cada oponente perde 1 ponto de vida.

Toda vez que uma criatura que um oponente controla morre, você ganha 1 ponto de vida.

- Se O Massacre do Gancho de Carne entrar no campo de batalha e não tiver sido conjurado (ou tiver sido conjurado sem que o custo de mana tenha sido pago), X será 0. A primeira habilidade será desencadeada, mas o massacre vai passar longe.
-

Onda de Geist

{1} {U}

Mágica Instantânea

Devolva a permanente alvo não de terreno para a mão de seu dono. Se você controlava aquela permanente, compre um card.

- Você não comprará um card se você não controlar a permanente alvo conforme Onda de Geist for resolvida, mesmo que você a tenha controlado anteriormente.

Patife da Lâmina Maléfica

{3} {B}

Criatura — Humano Ladino Lobisomem

4/3

Toda vez que Patife da Lâmina Maléfica é bloqueado, cada criatura a bloqueá-lo recebe -1/-1 até o final do turno.

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

////

Saqueador da Garra Maléfica

Criatura — Lobisomem

5/4

Toda vez que Saqueador da Garra Maléfica é bloqueado, cada criatura a bloqueá-lo recebe -1/-1 até o final do turno.

Toda vez que uma criatura que bloqueie Saqueador da Garra Maléfica morre, o controlador daquela criatura perde 1 ponto de vida.

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

- As habilidades que são desencadeadas quando uma criatura é bloqueada são resolvidas antes que o dano de combate seja causado.
- Um atacante bloqueado permanece bloqueado mesmo que todos os bloqueadores sejam destruídos antes da etapa de dano de combate. Se não houver mais bloqueadores, a criatura que foi bloqueada não causará dano de combate, a menos que tenha atropelar.

Poder dos Costumes Antigos

{1} {G}

Mágica Instantânea

A criatura alvo recebe +2/+2 até o final do turno.

Conventículo — Depois, se você controlar três ou mais criaturas com poderes diferentes, compre um card.

- Os efeitos de Poder dos Costumes Antigos acontecem na ordem listada, de modo que o bônus de +2/+2 acontece antes que você verifique os poderes das criaturas que você controla. Por exemplo, se você controlar duas criaturas 2/2 e uma criatura 5/5, escolher uma das criaturas 2/2 como alvo permitirá que você compre um card. Contudo, se você controlar uma criatura 1/1, uma criatura 3/3 e uma criatura 5/5, escolher qualquer das duas criaturas menores como alvo não permitirá que você compre um card.

Regente do Véu Lunar

{3} {R}

Criatura — Dragão

4/4

Voar

Toda vez que você conjura uma mágica, você pode descartar sua mão. Se fizer isso, compre um card para cada uma das cores daquela mágica.

Quando Regente do Véu Lunar morre, ele causa X pontos de dano a qualquer alvo, sendo X o número de cores entre as das permanentes que você controla.

- Se você não tiver nenhum card na mão conforme a primeira habilidade de Regente do Véu Lunar for resolvida, você ainda poderá escolher descartar sua mão. Você simplesmente comprará um card para cada cor da mágica. É um plano genial!
- Se tiver conjurado uma mágica incolor, você poderá escolher descartar sua mão e não comprar nenhum card. Nem tão genial assim...
- As cores de um card dupla face transformável que tenha sido conjurado com a habilidade perturbar são determinadas por seu indicador de cor, e não pelo custo de mana na face frontal do card.
- A última habilidade de Regente do Véu Lunar é desencadeada mesmo que você não controle nenhuma permanente que tenha uma ou mais cores conforme ele morrer. A quantidade de dano é calculada conforme a habilidade é resolvida. Considere somente as permanentes que você controla naquele momento para determinar o dano causado por Regente do Véu Lunar.

Remendo de Cadáver

{U} {B}

Mágica Instantânea

Como custo adicional para conjurar esta mágica, sacrifique qualquer número de criaturas.

Crie uma ficha de criatura Zumbi azul e preta X/X com ameaçar, sendo X o total de poder das criaturas sacrificadas.

Recapitular {3} {U} {B} *(Você pode conjurar este card de seu cemitério pagando seu custo de recapitulação e quaisquer custos adicionais. Depois, exile-o.)*

- Você pode escolher não sacrificar nenhuma criatura para pagar o custo adicional. Se fizer isso, você criará uma ficha de Zumbi 0/0. A menos que outra coisa esteja aumentando a resistência dela, a ficha morrerá em seguida, mas quaisquer habilidades desencadeadas quando “algo entra no campo de batalha” ou “morre” ainda serão desencadeadas.
 - Se você conjurar Remendo de Cadáver usando recapitular, você ainda pagará seu custo adicional de sacrificar qualquer número de criaturas.
-

Rem Karolus, Matador Resoluto
{1} {R} {W}
Criatura Lendária — Humano Cavaleiro
2/3

Voar, ímpeto

Se uma magia causaria dano a você ou a outra permanente que você controla, previna aquele dano.

Se uma magia causaria dano a um oponente ou a uma permanente que um oponente controla, em vez disso, ela causa aquela quantidade de dano mais 1.

- As últimas duas habilidades de Rem Karolus, Matador Resoluto, só se aplicam ao dano causado por magias na pilha. Uma magia que se torne uma permanente e depois cause dano não será afetada.
- Algumas magias fazem com que outros objetos causem dano, como magias que fazem com que duas criaturas lutem. As duas últimas habilidades de Rem Karolus, Matador Resoluto, não se aplicarão ao dano desses efeitos.
- O 1 ponto de dano adicional é causado pela fonte original do dano. O dano adicional não é causado por Rem Karolus.
- Se outro efeito modificar a quantidade de dano que uma magia causaria a um oponente ou a uma permanente que aquele oponente controla, inclusive prevenindo parte dele, o jogador que estiver sofrendo dano ou o controlador da permanente que estiver sofrendo dano escolhe a ordem em que aqueles efeitos se aplicarão. Se todo o dano for prevenido, o efeito de Rem não se aplicará mais.
- Se o dano causado por uma fonte que você controla está sendo dividido ou atribuído a múltiplas permanentes que um oponente controla ou simultaneamente entre um oponente e uma ou mais permanentes que ele controla, divida a quantidade original antes de somar 1. Por exemplo, se você conjurar uma magia que cause 4 pontos de dano divididos entre qualquer número de alvos e você fizer com que ele cause 2 pontos de dano a uma criatura e 2 pontos de dano ao controlador daquela criatura, aquela magia causará, em vez disso, 3 pontos de dano a cada um daqueles alvos.

Reunião Apodrecida

{B}

Mágica Instantânea

Exile até um card alvo de um cemitério. Crie uma ficha de criatura Zumbi preta 2/2 com decomposto. *(Ela não pode bloquear. Quando ela atacar, sacrifique-a no final do combate.)*

Recapitular {1} {B} *(Você pode conjurar este card de seu cemitério pagando seu custo de recapitular. Depois, exile-o.)*

- Você não precisa escolher nenhum alvo para Reunião Apodrecida. Contudo, se você fizer isso e o alvo não for válido conforme Reunião Apodrecida tentar ser resolvida (por exemplo, por seu oponente ter respondido com a própria Reunião Apodrecida), ela será removida da pilha e você não criará uma ficha de Zumbi.
-

Reservatório de Flameogeist

{2} {R}

Artefato

Toda vez que você conjurar uma magia instantânea ou um feitiço, coloque um marcador de carga em

Reservatório de Flameogeist.

{1} {R}, {T}, remova qualquer número de marcadores de carga de Reservatório de Flameogeist: Ele causa aquela quantidade de dano a qualquer alvo.

{1} {R}, {T}, exile o card do topo de seu grimório. Você pode jogar aquele card neste turno.

- Você escolhe quantos marcadores remover de Reservatório de Flameogeist conforme ativa a segunda habilidade dele, e não conforme ela é resolvida.
- Você ainda precisa pagar todos os custos e seguir todas as regras de tempo para jogar um card exilado com a última habilidade de Reservatório de Flameogeist.

Revelação Elétrica

{2} {R}

Mágica Instantânea

Como custo adicional para conjurar esta magia, descarte um card.

Compre dois cards.

Recapitular {3} {U} {R} *(Você pode conjurar este card de seu cemitério pagando seu custo de recapitulação e quaisquer custos adicionais. Depois, exile-o.)*

- Se você conjurar Revelação Elétrica usando recapitular, você ainda precisará pagar seu custo adicional de descartar um card.

Revirar a Terra

{G}

Mágica Instantânea

Escolha até três cards alvo em quaisquer cemitérios. Os donos daqueles cards os embaralham nos próprios grimórios. Você ganha 2 pontos de vida.

Recapitular {1} {G} *(Você pode conjurar este card de seu cemitério pagando seu custo de recapitular. Depois, exile-o.)*

- Se você escolher cards alvo em cemitérios e de alguma forma nenhum deles for um alvo válido conforme Revirar a Terra tentar ser resolvido (por exemplo, por seu oponente ter respondido com o próprio Revirar a Terra), a magia não será resolvida e você não ganhará nenhum ponto de vida.
 - Você pode não escolher nenhum alvo para Revirar a Terra. Nesse caso, nenhum grimório será embaralhado e você ganhará 2 pontos de vida.
 - Cada grimório afetado só é afetado uma vez, mesmo que múltiplos cards estejam sendo embaralhados nele.
-

Rito do Oblívio

{W}{B}

Feitiço

Como custo adicional para conjurar esta mágica, sacrifique uma permanente não de terreno.

Exile a permanente não de terreno alvo.

Recapitular {2}{W}{B} (*Você pode conjurar este card de seu cemitério pagando seu custo de recapitulação e quaisquer custos adicionais. Depois, exile-o.*)

- Se você conjurar Rito do Oblívio usando recapitular, você ainda precisará pagar seu custo adicional de sacrificar uma permanente não de terreno.

Santificadora do Celestus

{2}{W}

Criatura — Humano Clérigo

3/2

Se não for dia nem noite, torna-se dia conforme

Santificadora do Celestus entra no campo de batalha.

Toda vez que o dia se tornar noite ou a noite se tornar dia, olhe os dois cards do topo de seu grimório. Coloque um deles no seu cemitério.

- O card que você não colocar em seu cemitério permanecerá no topo de seu grimório.

Saryth, a Presa da Víbora

{2}{G}{G}

Criatura Lendária — Humano Bruxo

3/4

As outras criaturas viradas que você controla têm toque mortífero.

As outras criaturas desviradas que você controla têm resistência a magia.

{1}, {T}: Desvire outra criatura ou terreno alvo que você controla.

- A primeira habilidade de Saryth não verifica se Saryth está virada ou desvirada. O mesmo se aplica à segunda habilidade. Ambas as habilidades se aplicam enquanto Saryth está no campo de batalha.

Sentinela do Festival da Colheita

{1}{G}

Criatura — Humano Guerreiro

3/1

Conventículo — No início do combate no seu turno, se você controla três ou mais criaturas com poderes diferentes, Sentinela do Festival da Colheita não pode ser bloqueada por criaturas com poder igual ou inferior a 2 neste turno.

- A habilidade desencadeada de Sentinela do Festival da Colheita verifica o poder de suas criaturas tanto conforme é conjurada quanto quando tenta ser resolvida. Se de alguma forma você não tiver criaturas suficientes com poderes diferentes conforme ela tentar ser resolvida, nada acontecerá e Sentinela do Festival da Colheita poderá ser bloqueada normalmente.
- Uma vez que a habilidade dela seja resolvida, remover uma das criaturas com poderes diferentes não permitirá que um jogador bloqueie Sentinela do Festival da Colheita com criaturas com poder igual ou inferior a 2.
- A restrição ao bloqueio só é aplicada quando os bloqueadores são declarados. Depois que a habilidade convetículo for resolvida, se um jogador bloquear Sentinela do Festival da Colheita com uma criatura com poder superior a 2, reduzir o poder daquela criatura não fará com que Sentinela do Festival da Colheita se torne não bloqueada.

Sobrevivente Enlutada

{2} {W}

Criatura — Humano Plebeu

2/1

Quando outra criatura que você controla morrer, transforme Sobrevivente Enlutada.

////

Vingadora Intrépida

Criatura — Humano Soldado

3/2

Toda vez que Vingadora Intrépida atacar, devolva de seu cemitério para o campo de batalha o card de criatura alvo com valor de mana igual ou inferior a 2 virado e atacando.

- A morte de múltiplas criaturas fará com que Sobrevivente Enlutada se transforme uma única vez.
- Você escolhe qual jogador ou planeswalker a criatura devolvida está atacando. Ela não precisa estar atacando o mesmo jogador nem o mesmo planeswalker que Vingadora Intrépida está atacando.
- Embora a criatura devolvida seja uma criatura e esteja atacando, ela jamais foi declarada como criatura atacante. Isso significa que as habilidades desencadeadas toda vez que uma criatura ataca não serão desencadeadas quando ela entrar no campo de batalha atacando.
- Os efeitos que dizem que a criatura devolvida não pode atacar (se a criatura tiver defensor, por exemplo) só afetam a declaração de atacantes. Eles não impedirão que a criatura devolvida entre no campo de batalha atacando.

Socialite Vampira

{B} {R}

Criatura — Vampiro Nobre

2/2

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

Quando Socialite Vampira entrar no campo de batalha, se um oponente tiver perdido pontos de vida neste turno, coloque um marcador +1/+1 em cada outro Vampiro que você controla.

Contanto que um oponente tenha perdido pontos de vida neste turno, cada outro Vampiro que você controla entra no campo de batalha com um marcador +1/+1 adicional.

- As últimas duas habilidades de Socialite Vampira verificam se um oponente perdeu pontos de vida neste turno, e não como o total de pontos de vida dele se alterou. Por exemplo, um oponente que ganhou 2 pontos de vida e perdeu 1 ponto de vida no mesmo turno conta como um oponente que perdeu pontos de vida.

Sugar Conhecimento

{U} {B}

Mágica Instantânea

Olhe os dois cards do topo do grimório do oponente alvo.

Exile um deles com a face voltada para baixo e coloque o outro no fundo daquele grimório. Você poderá olhar e jogar o card exilado enquanto ele permanecer exilado, e poderá gastar mana como se fosse de qualquer cor para conjurar aquela mágica.

Recapitular {1} {U} {B}

- Só você olha o card exilado. O dono do card não saberá o que o card é enquanto o card estiver no exílio, a menos que você conte.
 - Você não precisa informar qual card você exilou e qual colocou no fundo do grimório. Por exemplo, se seu oponente souber qual é o card do topo do próprio grimório e você conjurar Sugar Conhecimento, você não precisará dizer onde colocou aquele card.
 - Você pode jogar o card mesmo que ele seja um terreno.
 - Você ainda precisa seguir todas as regras normais de tempo para jogar o card exilado com Sugar Conhecimento.
-

Suturador de Bonecos

{2} {U}

Criatura — Humano Mago

2/3

Toda vez que você conjurar uma mágica instantânea ou um feitiço, crie uma ficha de criatura Zumbi preta 2/2 com decomposto. *(Ela não pode bloquear. Quando ela atacar, sacrifique-a no final do combate.)*

No início de sua manutenção, se você controla três ou mais fichas de criatura, você pode transformar Suturador de Bonecos.

////

Fábrica de Bonecos

Artefato

As fichas de criatura que você controla perdem todas as habilidades e têm poder e resistência básicos 3/3.

No início de sua manutenção, você pode transformar Fábrica de Bonecos.

- A primeira habilidade de Fábrica de Bonecos remove todas as habilidades de fichas de criatura que você controla, inclusive aquelas com que as fichas tenham sido criadas e as que elas tenham ganho desde a última vez em que Fábrica de Bonecos se transformou.
- Conforme Fábrica de Bonecos se transforma em Suturador de Bonecos, o efeito que torna suas fichas de criatura 3/3 e faz com que elas percam as próprias habilidades termina. O poder e a resistência básicos delas voltarão a ser o que eram antes do início da aplicação do efeito, embora outros efeitos que alterem o poder e/ou a resistência delas, como os criados por Auras, marcadores e semelhantes ainda se aplicarão. As fichas também voltam a ter quaisquer habilidades que tenham perdido.

Teferi, Atrasador do Poente

{2} {W} {U}

Planeswalker Lendário — Teferi

4

+1: Escolha até um artefato alvo, até uma criatura alvo e até um terreno alvo. Desvire as permanentes escolhidas que você controla. Vire as permanentes escolhidas que você não controla. Você ganha 2 pontos de vida.

–2: Olhe os três cards do topo do seu grimório. Coloque um deles na sua mão e os restantes no fundo do seu grimório em qualquer ordem.

–7: Você recebe um emblema com “Desvire todas as permanentes que você controla durante a etapa de desvirar de cada oponente” e “Você compra um card durante a etapa de compra de cada oponente”.

- Se um ou mais alvos não for válido conforme a primeira habilidade for resolvida, mas ao menos um alvo ainda for válido, a habilidade só afetará os alvos válidos restantes e você ganhará 2 pontos de vida.
 - Se você criar um emblema com a última habilidade, suas permanentes serão desviradas ao mesmo tempo que as permanentes de seu oponente durante a etapa de desvirar dele. Ele comprará um card durante a própria etapa de compra e em seguida você comprará um card durante a etapa de compra dele. Nenhum jogador recebe prioridade para conjurar mágicas nem ativar habilidades entre essas compras de card.
-

Tempo Extra

{2} {W}

Encantamento

Quando Tempo Extra entrar no campo de batalha, exile a permanente alvo não de terreno que um oponente controla até que Tempo Extra deixe o campo de batalha.

- A habilidade de Tempo Extra é uma única habilidade que cria dois efeitos simples: um que exila a permanente quando a habilidade é resolvida e outro que devolve o card exilado para o campo de batalha imediatamente depois que Tempo Extra deixa o campo de batalha.
- Se Tempo Extra deixar o campo de batalha antes que sua habilidade de entrada no campo de batalha seja resolvida, a permanente alvo não será exilada.
- As Auras anexadas à permanente exilada são colocadas nos cemitérios de seus donos. Os Equipamentos anexados a uma criatura exilada serão soltos e permanecerão no campo de batalha. Quaisquer marcadores na permanente exilada deixarão de existir.
- Se uma ficha é exilada, ela deixa de existir. Ela não será devolvida ao campo de batalha.
- Em um jogo com vários participantes, se o dono de Tempo Extra deixa o jogo, o card exilado é devolvido ao campo de batalha. Como o efeito simples que devolve o card não é uma habilidade que vai para a pilha, ele não deixa de existir junto com as mágicas e habilidades deste jogador na pilha.

Tovolar, Soberano Medonho

{1} {R} {G}

Criatura Lendária — Humano Lobisomem

3/3

Toda vez que um Lobo ou Lobisomem que você controla causar dano de combate a um jogador, compre um card.

No início de sua manutenção, se você controlar três ou mais Lobos e/ou Lobisomens, torna-se noite. Depois, transforme qualquer número de Humanos Lobisomens que você controla.

Diurno

////

Tovolar, Flagelo da Meia-noite

Criatura Lendária — Lobisomem

4/4

Toda vez que um Lobo ou Lobisomem que você controla causar dano de combate a um jogador, compre um card.

{X} {R} {G}: O Lobo ou Lobisomem alvo que você controla recebe +X/+0 e ganha atropelar até o final do turno.

Noturno

- A primeira habilidade de cada face de Tovolar é desencadeada uma vez para cada Lobo ou Lobisomem que você controla que cause dano de combate a um jogador. Por exemplo, se você atacar com três criaturas Lobo e todas causarem dano de combate a um jogador, a habilidade será desencadeada três vezes.
- Se uma criatura que você controla que seja um Lobo ou Lobisomem causar dano de combate a um jogador, a primeira habilidade só será desencadeada uma vez.
- A segunda habilidade de Tovolar, Soberano Medonho, parece estranha porque Tovolar e outras criaturas Humano Lobisomem nesta coleção se transformam quando se torna noite de qualquer forma. Mas Tovolar

não se contenta em transformar apenas as criaturas Lobisomem de uma coleção só. Esta habilidade permitirá que você também transforme as criaturas Humano Lobisomem de visitas anteriores a Innistrad.

Trancado no Cemitério

{1} {U}

Encantamento — Aura

Encantar criatura

Quando Trancado no Cemitério entrar no campo de batalha, se houver cinco ou mais cards em seu cemitério, vire a criatura encantada.

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

- A criatura encantada ainda pode ser desvirada de outras formas. Trancado no Cemitério permanecerá anexado e a criatura continuará a não ser desvirada durante a etapa de desvirar de seu controlador.
-

Treinador de Duelismo

{3} {W}

Criatura — Humano Soldado

3/3

Iniciativa

Convênculo — No início do combate no seu turno, se você controla três ou mais criaturas com poderes diferentes, a criatura alvo que você controla ganha golpe duplo até o final do turno.

- A habilidade desencadeada de Treinador de Duelismo verifica se você tem três ou mais criaturas com poderes diferentes tanto quando é desencadeada quanto quando tenta ser resolvida. Se você não tiver três criaturas com poderes diferentes conforme a habilidade tentar ser resolvida, ela será removida da pilha.
-

Triscaidecáfila

{1} {U}

Criatura — Humano Mago

1/3

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

No início de sua manutenção, se você tiver exatamente treze cards na mão, você vence o jogo.

{3} {U}: Compre um card.

- A habilidade desencadeada de Triscaidecáfila só será desencadeada se você tiver exatamente treze cards em sua mão conforme sua manutenção começar. Se tiver menos cards na mão, você não conseguirá comprar cards durante sua manutenção a tempo de fazer com que a habilidade seja desencadeada.
-

Turba Incontrolável

{1} {W}

Criatura — Humano

1/1

Toda vez que outra criatura que você controla morrer, coloque um marcador +1/+1 em Turba Incontrolável.

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

Vadrik, Arquimago Astral

{1} {U} {R}

Criatura Lendária — Humano Mago

1/2

Se não for dia nem noite, torna-se dia conforme Vadrik, Arquimago Astral, entra no campo de batalha.

As mágicas instantâneas e os feitiços que você conjura custam {X} a menos para serem conjuradas, sendo X o poder de Vadrik.

Toda vez que o dia se tornar noite ou a noite se tornar dia, coloque um marcador +1/+1 em Vadrik.

- Todos os custos de conjuração de uma mágica são definidos antes que as habilidades de mana sejam ativadas e aqueles custos sejam pagos. Se o poder de Vadrik se alterar depois da definição dos custos ou Vadrik deixar o campo de batalha enquanto você estiver ativando habilidades de mana ou pagando aqueles custos, o efeito de redução de custo não será afetado e o custo total da conjuração da mágica não será alterado.

Velho Dedos-de-palito

{X} {B} {G}

Criatura Lendária — Horror

/

Quando conjurar esta mágica, revele cards do topo de seu grimório até revelar X cards de criatura. Coloque todos os cards de criatura revelados dessa forma em seu cemitério e os demais no fundo de seu grimório em ordem aleatória.

O poder e a resistência de Velho Dedos-de-palito são ambos iguais ao número de cards de criatura no seu cemitério.

- A habilidade desencadeada será resolvida antes de Velho Dedos-de-palito. Se Velho Dedos-de-palito for anulado em resposta à própria habilidade desencadeada, você ainda seguirá todas as instruções da habilidade desencadeada usando o valor escolhido para X.
- A habilidade que define o poder e a resistência de Velho Dedos-de-palito funciona em todas as zonas, e não apenas enquanto Velho Dedos-de-palito está no campo de batalha. Enquanto Velho Dedos-de-palito estiver em um cemitério, a habilidade de Velho Dedos-de-palito contará ele mesmo. Com um dedinho de palito, provavelmente.

Zumbi de Cerco

{1} {B}

Criatura — Zumbi

2/2

Vire três criaturas desviradas que você controla: Cada oponente perde 1 ponto de vida.

- Como a habilidade ativada de Zumbi de Cerco não tem um símbolo de virar no custo, você pode virar criaturas que não tenham estado sob seu controle desde o início de seu turno mais recente (inclusive o próprio Zumbi de Cerco) para pagar o custo.

NOTAS SOBRE CARDS ESPECÍFICOS DE COMMANDER

Afogar em Sonhos

{X} {2} {U}

Mágica Instantânea

Escolha um. Se você controla um comandante conforme conjura esta mágica, você pode escolher ambos.

- O jogador alvo compra X cards.
 - O jogador alvo tritura duas vezes X cards.
- Controlar um comandante significa que você controla uma permanente no campo de batalha que seja comandante de alguém. Pode ser o seu comandante ou o de outra pessoa. Controlar uma mágica de comandante na pilha não permitirá que você escolha ambos os modos.
 - Você pode ter o mesmo jogador como alvo de ambos os modos ou ter jogadores diferentes como alvo. Os efeitos acontecem na ordem em que estão listados no card.

Caçadora de Geist à Espreita

{3} {B}

Criatura — Humano Ladino

2/4

Toda vez que você sacrificar outra criatura, exile-a. Se aquela criatura era uma ficha, coloque um marcador +1/+1 em Caçadora de Geist à Espreita.

Quando Caçadora de Geist à Espreita deixar o campo de batalha, devolva cada card exilado com ela ao campo de batalha sob seu controle.

- Se você sacrificar uma criatura não ficha que você controla mas não possui, Caçadora de Geist à Espreita ainda fará com que você exile aquele card do cemitério de seu dono. O card será devolvido ao campo de batalha sob seu controle com o restante dos cards exilados quando a última habilidade de Caçadora de Geist à Espreita for resolvida.
 - Se você sacrificar uma ficha de criatura que você controla mas não possui, você ainda colocará um marcador +1/+1 em Caçadora de Geist à Espreita.
-

Celebrar a Colheita

{3} {G}

Feitiço

Procure em seu grimório até X cards de terreno básico, sendo X o número de poderes diferentes entre os das criaturas que você controla. Coloque aqueles cards no campo de batalha virados e depois embaralhe.

- Celebrar a Colheita verifica as criaturas que você controla conforme ele é resolvido para determinar quantos cards de terreno básico você pode procurar. Por exemplo, se você controlar uma criatura 1/1 e uma criatura 2/1 naquele momento, haverá dois poderes diferentes entre os das criaturas que você controla.

Elite das Lâminas da Garça

{2} {G}

Criatura — Humano Guerreiro

1/1

Vigilância

Toda vez que outro Humano entrar no campo de batalha sob seu controle, coloque um marcador +1/+1 em Elite das Lâminas da Garça.

{T}: Adicione X manas de uma cor à sua escolha, sendo X o poder de Elite das Lâminas da Garça.

- A última habilidade de Elite das Lâminas da Garça é uma habilidade de mana. Ela não usa a pilha e não pode ser respondida. Se o poder de Elite das Lâminas da Garça for 0 no momento em que a habilidade for resolvida, nenhum mana será adicionado.

Eloise, Investigadora de Nefália

{3} {U} {B}

Criatura Lendária — Humano Ladino

4/4

Toda vez que outra criatura que você controla morrer, investigue. *(Para investigar, crie uma ficha de artefato Pista incolor com "{2}, sacrifique este artefato: Compre um card".)*

Toda vez que você sacrificar uma ficha, use vigiar 1. *(Olhe o card do topo de seu grimório. Você pode colocar aquele card em seu cemitério.)*

- Se você sacrificar uma ficha de Pista, a última habilidade de Eloise será desencadeada em resposta. Você vigiará antes de comprar o card.
 - A última habilidade de Eloise é ativada toda vez que você sacrifica qualquer ficha por qualquer motivo, e não somente toda vez que você sacrificar fichas de Pista.
 - Se você criar uma ficha que seja uma cópia de Eloise e ambas forem lendárias, você escolherá a ficha ou a Eloise original e colocará a outra no cemitério. Isso não é o mesmo que sacrificar. Colocar a ficha no cemitério não fará com que a última habilidade da Eloise não seja desencadeada.
-

Esvaziar o Laboratório

{X} {U} {U}

Feitiço

Sacrifique X Zumbis e depois revele cards do topo de seu grimório até revelar um número de cards de criatura Zumbi igual ao número de Zumbis sacrificados dessa forma. Coloque aqueles cards no campo de batalha e o restante no fundo de seu grimório em ordem aleatória.

- Os Zumbis entram no campo de batalha simultaneamente. Um verificará o outro para efeito de habilidades desencadeadas.

Gorex, Casco Tumular

{6} {B} {B}

Criatura Lendária — Zumbi Tartaruga

4/4

Como custo adicional para conjurar esta mágica, você pode exilar qualquer número de cards de criatura de seu cemitério. Esta mágica custa {2} a menos para ser conjurada para cada card exilado dessa forma.

Toque mortífero

Toda vez que Gorex, Casco Tumular, atacar ou morrer, escolha aleatoriamente um card exilado com Gorex e coloque aquele card na mão de seu dono.

- A primeira habilidade de Gorex não pode reduzir seu custo a menos que {B} {B}. Você pode exilar qualquer número de cards de criatura de seu cemitério, mesmo que eles não reduzam mais o custo de Gorex.
- Inclua quaisquer custos adicionais para conjurar Gorex antes de aplicar a própria redução de custo dele. Por exemplo, se Gorex for seu comandante e um custo adicional de {6} se aplicar pela “taxa de comandante”, você poderá conjurar Gorex exilando quatro cards de criatura de seu cemitério e pagando {4} {B} {B}.

Intrusão Ruinosa

{3} {G}

Mágica Instantânea

Exile o artefato ou encantamento alvo. Coloque X marcadores +1/+1 na criatura alvo que você controla, sendo X o valor de mana da permanente exilada desta forma.

- Use as características da permanente em sua última existência no campo de batalha para determinar o valor de X.

Julgamento Celestial

{4} {W} {W}

Feitiço

Para cada poder diferente entre os das criaturas no campo de batalha, escolha uma criatura com aquele poder.

Destrua cada criatura que não seja escolhida dessa forma.

- Julgamento Celestial não tem nenhuma criatura como alvo, de modo que todas as escolhas são feitas conforme a mágica é resolvida. Em especial, nenhum jogador pode responder nem realizar nenhuma ação entre a escolha das criaturas e a destruição das outras.
- Todas as criaturas não escolhidas são destruídas simultaneamente. Elas verificam as saídas umas das outras do campo de batalha para efeito de habilidades desencadeadas.
- Se houver múltiplas criaturas com o mesmo poder no campo de batalha, você pode escolher qualquer uma delas, mesmo que uma delas não fosse ser destruída. Por exemplo, se você controla uma criatura com poder 2 com indestrutível e uma criatura com poder 2 sem nenhuma habilidade, você pode escolher a segunda mesmo que a primeira não possa ser destruída por Julgamento Celestial.

Kurbis, Celebrante da Colheita

{X} {G} {G}

Criatura Lendária — Ent

0/0

Kurbis, Celebrante da Colheita, entra no campo de batalha com um número de marcadores +1/+1 igual à quantidade de mana gasta para conjurá-lo.

Remova um marcador +1/+1 de Kurbis: Previna todo o dano que seria causado neste turno a outra criatura alvo com um marcador +1/+1.

- Kurbis entra no campo de batalha com um número de marcadores +1/+1 igual ao total de mana gasto para conjurá-lo, e aquele número geralmente não será o mesmo que X. Se você conjurar Kurbis por {G} {G}, ele entrará no campo de batalha com dois marcadores +1/+1.
- Se você copiar Kurbis enquanto ele estiver na pilha (talvez usando um efeito como o de Duas Habilidade), a cópia não terá sido conjurada, de modo que nenhum mana terá sido gasto para conjurá-la. Aquele Kurbis entrará no campo de batalha com zero marcadores +1/+1.
- De modo semelhante, se você criar uma ficha que seja uma cópia de Kurbis, ou se um card entrar no campo de batalha como cópia de Kurbis sem ter sido conjurado, ele entrará com zero marcadores +1/+1.
- Se uma mágica que está sendo resolvida entrar no campo de batalha como cópia de Kurbis, ela entrará no campo de batalha com um número de marcadores +1/+1 igual ao mana gasto para conjurar a mágica. Por exemplo, se você gastar {3} {U} para conjurar Clone e escolher fazer com que ele copie Kurbis, conforme entrar no campo de batalha, ele entrará no campo de batalha com quatro marcadores +1/+1 porque quatro manas foram gastos para conjurar Clone.
- Uma vez que a habilidade ativada seja resolvida, o dano será prevenido mesmo que posteriormente a criatura perca todos os marcadores +1/+1.

Kyler, Emissário Sigardiano

{3} {G} {W}

Criatura Lendária — Humano Clérigo

2/2

Toda vez que outro Humano entrar no campo de batalha sob seu controle, coloque um marcador +1/+1 em Kyler, Emissário Sigardiano.

Os outros Humanos que você controla recebem +1/+1 para cada marcador em Kyler.

- Se Kyler entrar no campo de batalha ao mesmo tempo que outros Humanos que você controla, a primeira habilidade de Kyler será desencadeada uma vez para cada um daqueles humanos.
- A segunda habilidade de Kyler conta todos os marcadores, não só os marcadores +1/+1.

Lynde, Torturadora Alegre

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

Criatura Lendária — Humano Bruxo

2/4

Toque mortífero

Toda vez que uma Maldição for colocada em seu cemitério vinda do campo de batalha, devolva-a ao campo de batalha anexada a você no início da próxima etapa final.

No início de sua manutenção, você pode anexar uma Maldição anexada a você a um dos seus oponentes. Se fizer isso, compre dois cards.

- A última habilidade de Lynde não tem alvos, de modo que você pode usá-la para anexar uma Maldição a um jogador que tenha resistência a magia.
- Em um jogo com vários participantes, se um jogador encantado por uma de suas Maldições deixar o jogo, talvez por ter sido torturado demais por Lynde, aquela Maldição será colocada em seu cemitério e fará com que a primeira habilidade desencadeada de Lynde seja desencadeada.

Maldição da Conformidade

{4}{W}

Encantamento — Aura Maldição

Encantar jogador

As criaturas não lendárias que o jogador encantado controla têm poder e resistência básicos 3/3 e perdem todos os tipos de criatura.

- Os efeitos que modificam o poder e/ou a resistência de uma criatura, como o de Crescimento Titânico, serão aplicados às criaturas afetadas, independentemente de quando eles começaram a surtir efeito. O mesmo vale para quaisquer marcadores que alterem seu poder e/ou sua resistência.
- As criaturas com a habilidade morfoloide ainda perderão todos os tipos de criatura mesmo não perdendo morfoloide.

Maldição da Desvinculação

{6}{U}

Encantamento — Aura Maldição

Encantar jogador

No início da manutenção do jogador encantado, aquele jogador revela cards do topo do próprio grimório até revelar um card de criatura. Coloque aquele card no campo de batalha sob seu controle. Aquele jogador coloca o restante dos cards revelados no próprio cemitério.

- O controlador de Maldição da Desvinculação coloca o card de criatura no campo de batalha sob o controle dele. Esse controlador pode não ser o jogador encantado.

Maldição das Teias Pegajosas

{2} {G}

Encantamento — Aura Maldição

Encantar jogador

Toda vez que uma criatura não ficha que o jogador encantado controla morrer, exile-a e crie uma ficha de criatura Aranha verde 1/2 com alcance.

- O controlador de Maldição das Teias Pegajosas recebe as fichas de Aranha. Esse controlador pode não ser o jogador encantado.
- Não é necessário exilar o card para receber a ficha de Aranha. Você só exila se puder. Se aquele card não estiver no cemitério de seu dono conforme a habilidade for resolvida, você só criará a ficha de Aranha.

Maldição dos Mortos Inquietos

{2} {B}

Encantamento — Aura Maldição

Encantar jogador

Toda vez que um terreno entra no campo de batalha sob o controle do jogador encantado, você cria uma ficha de criatura Zumbi preta 2/2 com decomposto. *(Ela não pode bloquear. Quando ela atacar, sacrifique-a no final do combate.)*

- O controlador de Maldição dos Mortos Inquietos recebe as fichas de Zumbi. Esse controlador pode não ser o jogador encantado.

Muro do Luto

{1} {W}

Criatura — Barreira

0/4

Defensor

Quando Muro do Luto entrar no campo de batalha, exile com a face voltada para baixo um card do topo de seu grimório para cada oponente que você tenha.

Conventículo — No início de sua etapa final, se você controlar três ou mais criaturas com poderes diferentes, coloque um card exilado com Muro do Luto na mão de seu dono.

- Você não pode olhar os cards exilados com Muro do Luto. Se houver mais de um, você decide qual colocar de volta em sua mão aleatoriamente sem olhá-los. Isso se aplica mesmo que você já soubesse qual era um (ou mais) dos cards no topo de seu grimório antes de exilá-los.
-

Noitada dos Carniçais

{3} {B} {B}

Feitiço

Para cada jogador, escolha um card de criatura no cemitério daquele jogador. Coloque aqueles cards no campo de batalha sob seu controle. Eles se tornam Zumbis pretos além de seus outros tipos e cores e ganham decomposto. *(Uma criatura com decomposto não pode bloquear. Quando ela atacar, sacrifique-a no final do combate.)*

- As criaturas entrarão no campo de batalha simultaneamente. Uma verificará a outra para efeito de habilidades desencadeadas.
- Se quaisquer cards de criatura colocados no campo de batalha dessa forma se tornarem permanentes que não são criaturas devido a outro efeito, aquelas permanentes não serão Zumbis, mas ganharão decomposto.

Putrivêntreo Voraz

{4} {B}

Criatura — Zumbi Horror

4/5

Quando Putrivêntreo Voraz entra no campo de batalha, você pode sacrificar até três Zumbis. Quando você sacrifica um ou mais Zumbis dessa forma, cada oponente sacrifica aquela quantidade de criaturas.

- Depois que você sacrifica um ou mais Zumbis, uma segunda habilidade é desencadeada. Os jogadores podem responder a ela antes de precisarem sacrificar criaturas.
- Conforme a habilidade desencadeada reflexiva é resolvida, primeiro o oponente seguinte na ordem dos turnos (ou, se for o turno de um oponente, o oponente de quem for o turno) escolhe as criaturas que planeja sacrificar. Depois, cada oponente, na ordem dos turnos, faz o mesmo. Por fim, todas as criaturas escolhidas são sacrificadas ao mesmo tempo.

Salvadora da Charneca

{5} {W}

Criatura — Humano Cavaleiro

4/4

Quando Salvadora da Charneca morrer, devolva de seu cemitério para o campo de batalha qualquer número de outros cards de criatura com total de poder igual ou inferior a X, sendo X o poder de Salvadora da Charneca.
Exile Salvadora da Charneca.

- A habilidade de Salvadora da Charneca usa o poder de Salvadora da Charneca em sua última existência no campo de batalha, e não o poder dela no cemitério.
 - Se Salvadora da Charneca for exilada do cemitério de seu dono em resposta à própria habilidade desencadeada, os cards de criatura ainda serão devolvidos ao campo de batalha.
-

Skaab Asas-da-horda
{4} {U}
Criatura — Zumbi Horror
3/3
Voar

Os outros Zumbis que você controla têm voar.
Toda vez que um ou mais Zumbis que você controla causam dano de combate a um ou mais oponentes, você pode comprar uma quantidade de cards igual ao número de oponentes que sofrerem dano dessa forma. Se fizer isso, descarte aquela quantidade de cards.

- O número de cards que você descarta é igual ao número de oponentes que sofreram dano de combate de seus Zumbis, mesmo que outro efeito tenha alterado o número de cards que você comprou.
- Se alguns de seus Zumbis tiverem iniciativa e outros não, ou se você tiver um Zumbi com golpe duplo, a habilidade será desencadeada duas vezes. A primeira vez contará o número de oponentes que sofrerem dano na etapa de dano de combate de iniciativa. A segunda vez contará os que sofrerem dano na etapa de dano de combate regular (a segunda).

Skaab Cutilador
{3} {U}
Criatura — Zumbi Horror
2/4
{3}, {T}, sacrifique outro Zumbi: Crie duas fichas que sejam cópias da criatura sacrificada.

- Você pode escolher sacrificar uma ficha de Zumbi para ativar a habilidade. Você criará duas fichas que sejam cópias daquela ficha normalmente.
- Se o próprio Zumbi sacrificado estava copiando uma permanente, as fichas serão cópias do que quer que ele estava copiando, conforme modificado pelo efeito de cópia. As fichas não copiarão nenhum outro efeito que tenha se aplicado à criatura sacrificada, inclusive efeitos que tenham alterado seus tipos, cor, poder ou resistência enquanto ela estava no campo de batalha.

Tirano da Tumba
{3} {B}
Criatura — Zumbi Nobre
3/3

Os outros Zumbis que você controla recebem +1/+1.
{2} {B}, {T}, sacrifique uma criatura: Devolva de seu cemitério para o campo de batalha um card de criatura Zumbi aleatoriamente. Ative somente durante o seu turno e somente se houver ao menos três cards de criatura Zumbi em seu cemitério.

- Você precisa ter ao menos três cards de criatura Zumbi em seu cemitério antes de começar a ativar a habilidade ativada de Tirano da Tumba. Você não pode começar a ativá-la com dois cards planejando sacrificar um Zumbi para ser o terceiro.
- Se uma criatura que você sacrificar para pagar o custo for um card de Zumbi, ele estará entre os cards que podem ser escolhidos.

Vanguarda de Sigarda

{4} {W}

Criatura — Anjo

3/3

Lampejo

Voar

Toda vez que Vanguarda de Sigarda entrar no campo de batalha ou atacar, escolha qualquer número de criaturas com poderes diferentes. Aquelas criaturas ganham golpe duplo até o final do turno.

- Um conjunto de criaturas tem poderes diferentes se o poder de cada criatura tiver um valor diferente. Por exemplo, uma criatura 1/1, uma criatura 2/1 e uma criatura 3/1 têm poderes diferentes.
- A habilidade de Vanguarda de Sigarda não tem nenhuma criatura como alvo. O conjunto de criaturas é escolhido conforme a habilidade é resolvida. Você pode escolher uma única criatura. Se fizer isso, aquela criatura ganhará golpe duplo até o final do turno.

Visões de Dominância

{2} {G}

Feitiço

Coloque um marcador +1/+1 na criatura alvo e depois dobre o número de marcadores +1/+1 nela.

Recapitular {8} {G} {G}. Esta mágica custa {X} a menos para conjurar desta forma, sendo X o maior valor de mana de um comandante seu no campo de batalha ou na zona de comando. *(Você pode conjurar este card de seu cemitério pagando seu custo de recapitular. Depois, exile-o.)*

- Para dobrar o número de marcadores +1/+1 em uma permanente, coloque nela um número de marcadores +1/+1 igual ao que ela já tem. Os outros cards que interagem com a colocação de marcadores também vão interagir com este efeito normalmente.
 - Se seu comandante estiver sob o controle de outro jogador conforme você conjurar Visões de Dominância usando sua habilidade recapitular, o valor de mana daquele comandante pode ser usado para determinar o valor de X.
 - O efeito de redução de custo que se aplica se você conjura Visões de Dominância usando sua habilidade recapitular só se aplica ao mana genérico no custo de conjuração, embora possa se aplicar a quaisquer custos adicionais da conjuração. Ele não pode reduzir nenhum mana colorido do requisito de conjuração da mágica.
-

Visões de Pavor

{2} {B}

Feitiço

O oponente alvo coloca um card de criatura de própria escolha do cemitério dele no campo de batalha sob seu controle.

Recapitular {8} {B} {B}. Esta mágica custa {X} a menos para conjurar desta forma, sendo X o maior valor de mana de um comandante seu no campo de batalha ou na zona de comando. *(Você pode conjurar este card de seu cemitério pagando seu custo de recapitular. Depois, exile-o.)*

- Se você deixar o jogo enquanto estiver controlando permanentes que pertencem a outros jogadores, mas entraram no campo de batalha sob seu controle, aquelas permanentes serão exiladas. Se aqueles jogadores deixarem o jogo, eles levarão aqueles cards. (No entanto, se você deixar o jogo enquanto estiver controlando permanentes que pertencem a outros jogadores, mas você tiver ganho o controle delas, aqueles efeitos de alteração de controle terminarão e as permanentes voltarão a seus controladores anteriores.)
- Se seu comandante estiver sob o controle de outro jogador conforme você conjurar Visões de Pavor usando a habilidade recapitular, o valor de mana daquele comandante poderá ser usado para determinar o valor de X.
- O efeito de redução de custo que se aplica se você conjurar Visões de Pavor usando a habilidade recapitular só se aplica ao mana genérico no custo de conjuração, embora possa se aplicar a quaisquer custos adicionais da conjuração. Ele não pode reduzir nenhum mana colorido do requisito de conjuração da mágica.

Zelote Sigardiano

{4} {G}

Criatura — Humano Clérigo

3/3

No início do combate no seu turno, escolha qualquer número de criaturas com poderes diferentes. Cada uma delas recebe +X/+X e ganha vigilância até o final do turno, sendo X o poder de Zelote Sigardiano.

- Um conjunto de criaturas tem poderes diferentes se o poder de cada criatura tiver um valor diferente. Por exemplo, uma criatura 1/1, uma criatura 2/1 e uma criatura 3/1 têm poderes diferentes.
- A habilidade de Zelote Sigardiano não tem nenhuma criatura como alvo. O conjunto de criaturas é escolhido conforme a habilidade é resolvida. Você pode escolher uma única criatura. Se fizer isso, aquela criatura receberá +X/+X e ganhará vigilância até o final do turno.