

Notas de lançamento de *Sombras em Innistrad*

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

Última modificação em 4 de abril de 2016

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

A seção "Notas gerais" inclui informações sobre o lançamento e explica as mecânicas e conceitos da coleção.

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

NOTAS GERAIS

Informações de lançamento

A coleção *Sombras em Innistrad* contém 297 cards (105 comuns, 100 incomuns, 59 raros, 18 míticos raros e 15 terrenos básicos).

Eventos de pré-lançamento: 2 e 3 de abril de 2016

Fim de semana de lançamento: 8 a 10 de abril de 2016

Game Day: 30 de abril e 1º de maio de 2016

A coleção *Sombras em Innistrad* passará a ter validade em torneios Construídos sancionados na data de seu lançamento oficial: sexta-feira, 8 de abril de 2016. Nessa data, as seguintes coleções de cards serão permitidas no formato Padrão: *Dragões de Tarkir*, *Magic - Origens*, *Batalha por Zendikar*, *Juramento das Sentinelas* e *Sombras em Innistrad*.

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

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

Mecânica que retorna: cards dupla face

Os cards dupla face apareceram originalmente no bloco de *Innistrad*, e retornam em *Sombras em Innistrad*. Em vez da típica face e reverso dos cards de **Magic**, os cards dupla face têm duas faces, uma face frontal e uma no reverso. A face tem um símbolo de sol no canto superior esquerdo. O reverso tem um símbolo de lua no canto superior esquerdo. Esses símbolos não tem nenhum efeito no jogo além de distinguir uma face da outra.

Pesquisador Aberrante

{3}{U}

Criatura — Humano Inseto

3/2

Voar

No início de sua manutenção, coloque o card do topo de seu grimório em seu cemitério. Se for um card de mágica instantânea ou feitiço, transforme Pesquisador Aberrante.

////

Forma Aperfeiçoada

azul

Criatura — Inseto Horror

5/4

Voar

Embora a maioria das regras que regem os cards dupla face não tenha mudado, a seção intitulada "Alterações nas regras: cards dupla face" apresenta as pequenas revisões feitas. As seguintes regras permaneceram iguais:

* Cada lado de um card dupla face tem seu próprio conjunto de características: nome, tipos, subtipos, habilidades e assim por diante. Enquanto um card dupla face estiver no campo de batalha, considere apenas as características do lado que estiver voltado para cima. O outro conjunto de características é ignorado.

* Enquanto um card dupla face não estiver no campo de batalha, considere apenas as características da face. Por exemplo, o card acima tem apenas as características de Pesquisador Aberrante no cemitério, mesmo que fosse Forma Aperfeiçoada no campo de batalha antes de ser colocado no cemitério.

* O custo convertido de mana de um card dupla face que não esteja no campo de batalha é o custo de mana convertido de sua face.

* O reverso de um card dupla face pode ter um indicador de cor que define sua cor. Por exemplo, Forma Aperfeiçoada é uma permanente azul.

* O reverso de um card dupla face não pode ser conjurado.

* Um card dupla face entra no campo de batalha com sua face voltada para cima por padrão, a menos que uma mágica ou habilidade instrua você a colocá-lo no campo de batalha transformado, caso em que ele entra com o reverso voltado para cima.

* 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.

* O dano marcado em uma permanente dupla face permanece marcado naquela permanente depois que ela é transformada.

Alterações nas regras: cards dupla face

Há três novas regras que afetam o funcionamento dos cards dupla face.

202.3b O custo de mana convertido do reverso de uma permanente dupla face é calculado como se este tivesse o custo de mana da face. Isso é uma alteração em relação às regras anteriores. Se uma permanente está copiando o reverso de um card dupla face (mesmo que o card representando aquela cópia seja ele mesmo um card dupla face), o custo de mana convertido daquela permanente é 0.

* Por exemplo, Uivador da Krallenhorde é o reverso de Recrutador de Vigia do Crepúsculo, cujo custo de mana é $\{1\}\{G\}$. O custo de mana convertido de Uivador da Krallenhorde é 2.

* Uma criatura que seja uma cópia de Uivador da Krallenhorde terá custo de mana convertido 0. Observe que uma criatura que seja uma cópia de Recrutador de Vigia do Crepúsculo também tem custo de mana $\{1\}\{G\}$ e, portanto, tem custo de mana convertido 2.

711.7a Se um jogador é instruído a colocar um card que não seja dupla face no campo de batalha transformado, aquele card permanece em sua zona atual. Isso é uma alteração em relação às regras anteriores.

* Por exemplo, digamos que um card que não seja dupla face (como Ego Alterado) seja uma cópia de um card com uma habilidade que pode devolvê-lo ao campo de batalha transformado (como Bruxa Amaldiçoada). Quando a cópia morrer, a habilidade desencadeada que tenta devolvê-lo ao campo de batalha transformado não terá efeito. O card permanecerá no cemitério de seu dono.

701.25e Se uma habilidade ativada de uma permanente tentar transformar aquela permanente, a permanente só se transformará se não tiver se transformado desde que a habilidade foi colocada na pilha. O mesmo vale para habilidades desencadeadas de uma permanente que não sejam habilidades desencadeadas retardadas. Se uma habilidade desencadeada retardada de uma permanente tentar transformar aquela permanente, a permanente só se transformará se não tiver sido transformada desde que a habilidade desencadeada retardada foi criada.

* Por exemplo, se você escolher ativar a habilidade de Atormentadora Elusiva (uma criatura com a habilidade “{1}, Descarte um card: Transforme Atormentadora Elusiva”) quatro vezes, uma em resposta à outra, a primeira habilidade a ser resolvida fará com que ela se transforme e as outras três instâncias da habilidade não terão efeito.

Suplemento de jogo: cards curinga

É importante que os cards de seu deck sejam indistinguíveis uns dos outros. Para fazer isso com cards dupla face, você pode usar os cards curinga presentes em alguns boosters de *Sombras em Innistrad*. Um card curinga substitui um card dupla face nas zonas ocultas ou toda vez que sua identidade estiver oculta (como no exílio se ele tiver sido exilado com a face voltada para baixo). Usar cards curinga é opcional, mas em torneios os jogadores com cards dupla face precisam usar cards curinga ou protetores de card opacos (ou ambos).

* Há dois cards curinga para os cards dupla face de *Sombras em Innistrad*: um para cards comuns e incomuns e outro para cards raros e míticos raros. Você precisará do card curinga correto para os cards dupla face com que deseja jogar.

* É necessário que você tenha consigo o card dupla face que o card curinga está representando. O card dupla face deve ser mantido separado do restante do seu deck e de sua reserva.

* Você só pode incluir um card curinga num deck para representar um card dupla face.

* Você deve preencher de forma clara apenas um círculo no card curinga para indicar qual card dupla face ele representa.

* Durante o jogo, um card curinga é considerado como sendo efetivamente o card dupla face que ele representa.

* Se um card curinga entrar numa zona pública (campo de batalha, cemitério, pilha ou exílio, a menos que seja exilado com a face voltada para baixo), use o card dupla face e coloque o card curinga de lado. Se o card dupla face for colocado numa zona oculta (mão ou grimório), use o card curinga novamente.

* Se um card dupla face for exilado com a face voltada para baixo, mantenha sua identidade oculta usando o card curinga com sua face voltada para baixo ou protetores de card opacos (ou ambos).

Tema que retorna: lobisomens dupla face

Com o enfraquecimento do Calar das Maldições de Avacyn, Innistrad enfrenta o ressurgimento de ferozes lobisomens. Cada criatura do tipo Lobisomem na coleção *Sombras em Innistrad* é um card dupla face. Cada face

tem uma habilidade desencadeada que pode transformá-la. Da mesma forma, cada reverso tem a mesma habilidade desencadeada, que pode reverter a transformação.

Lenhador do Interior

{1}{G}

Criatura — Humano Lobisomem

2/1

No início de cada manutenção, se nenhuma mágica tiver sido conjurada no último turno, transforme Lenhador do Interior.

////

Tritura-lenha

verde

Criatura — Lobisomem

4/2

Atropelar

No início de cada manutenção, se um jogador tiver conjurado duas ou mais mágicas no último turno, transforme Tritura-lenha.

* Essas habilidades verificam todo o turno anterior, mesmo que o Lobisomem com a habilidade não tenha estado no campo de batalha durante parte ou a totalidade daquele turno.

* Para desencadear a habilidade de transformação do reverso, um único jogador precisa ter conjurado duas mágicas ou mais durante o turno anterior. Se múltiplos jogadores conjuraram apenas uma mágica cada um durante o turno anterior, a habilidade não é desencadeada.

Nova habilidade de palavra-chave: esquivo

Esquivo é uma nova palavra-chave para criaturas insidiosas que se esgueiram sem serem vistas.

702.117. Esquivo

702.117a Esquivo é uma habilidade de evasão.

702.117b Uma criatura com esquivo não pode ser bloqueada por criaturas com poder maior que o dela. (Consulte a regra 509, “Etapa de declaração de bloqueadores”.)

702.117c Ocorrências múltiplas de esquivo na mesma criatura são redundantes.

* Esquivo só importa conforme os bloqueadores são escolhidos. Modificar o poder de qualquer das duas criaturas depois da escolha dos bloqueadores não faz com que a criatura atacante se torne não bloqueada.

* Se você fizer com que uma criatura tenha poder igual ou inferior a 0, use esse valor (que pode ser negativo) para determinar se ela pode bloquear ou ser bloqueada. Uma criatura com esquivo e poder igual ou inferior a 0 provavelmente não será bloqueada, mas não causará dano de combate nem desencadeará nenhuma habilidade que é desencadeada quando é causado dano de combate.

Retorno de habilidade de palavra-chave: loucura

Loucura é uma habilidade de palavra-chave que apareceu anteriormente nos blocos *Odisseia* e *Espiral Temporal* que permite que você se beneficie do descarte de cards. As regras de loucura mudaram ligeiramente desde sua última aparição; veja “Alterações nas regras: loucura”, abaixo.

Só o Vento

{1}{U}

Mágica Instantânea

Devolva a criatura alvo para a mão de seu dono.

Loucura {U} *(Se você descartar este card, descarte-o para o exílio. Quando fizer isso, conjure-o por seu custo de loucura ou coloque-o em seu cemitério.)*

As regras oficiais para a habilidade loucura são as seguintes:

702.34. Loucura

702.34a Loucura é uma palavra-chave que representa duas habilidades. A primeira é uma habilidade estática que funciona enquanto o card com loucura está na mão de um jogador. A segunda é uma habilidade desencadeada que funciona quando a primeira habilidade é aplicada. “Loucura [custo]” significa “Se um jogador descartaria este card, aquele jogador o descarta, mas o exila em vez de colocá-lo no próprio cemitério” e “Quando este card é exilado desta forma, seu dono pode conjurá-lo pagando [custo] em vez de seu custo de mana. Se aquele jogador não fizer isso, ele coloca aquele card no próprio cemitério.”

702.34b Conjurar uma mágica usando sua habilidade loucura segue as regras de pagamento de custos alternativos das regras 601.2b e 601.2f–h.

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

* Uma mágica conjurada por seu custo de loucura é colocada na pilha como qualquer outra mágica. Ela pode ser anulada, copiada, e assim por diante. Conforme é resolvida, ela é colocada no campo de batalha se for um card de permanente ou no cemitério de seu dono se for um card de mágica instantânea ou feitiço.

* Conjurar uma mágica por seu custo de loucura não altera seu custo de mana nem seu custo de mana convertido. Você só paga o custo de loucura.

* Os efeitos que fazem com que você pague mais ou menos por uma mágica, também farão com que você pague aquela quantidade a mais ou a menos por seu custo de mana.

Loucura funciona independentemente do motivo que fez você descartar o card. O motivo poder ser pagar um custo, seguir as instruções de uma mágica ou habilidade, ou mesmo ter cards demais na mão no final de seu turno. Porém, você não pode descartar um card com loucura simplesmente por querer.

* Quando você conjura um card com loucura, ele foi descartado. Se ele foi descartado para pagar um custo, o custo foi pago. As habilidades desencadeadas quando um card é descartado são desencadeadas.

* Se você escolhe não conjurar um card com loucura quando a habilidade desencadeada de loucura é resolvida, ele é colocado em seu cemitério. Você não tem outra chance de conjurá-lo depois.

* Se você descarta um card com loucura para pagar o custo de uma mágica ou de uma habilidade ativada, o desencadeamento de loucura daquele card (e a mágica que aquele card se torna se você escolher conjurá-lo) é resolvido antes da mágica ou habilidade pela qual o descarte pagou.

* Se você descarta um card com loucura durante a resolução de uma mágica ou habilidade, esse vai imediatamente para o exílio. Continue a resolução daquela mágica ou habilidade — o card não está em seu cemitério neste momento. Seu desencadeamento de loucura será colocado na pilha uma vez que aquela mágica ou habilidade tenha sido resolvida por completo.

Alterações nas regras: loucura

Quando loucura apareceu pela última vez, no bloco *Espiral Temporal*, você podia escolher descartar um card com loucura para o cemitério normalmente. Agora, você precisa descartá-lo para o exílio, e o card é colocado em seu

cemitério caso você não o conjure conforme a habilidade desencadeada de loucura é resolvida. A única escolha que você precisa fazer é se conjura ou não o card conforme seu desencadeamento de loucura é resolvido.

* Se você descarta um card com loucura durante a resolução da habilidade de Jace, Prodígio de Vryn, da coleção *Magic – Origens*, é necessário que você já tenha cinco cards em seu cemitério para satisfazer a condição daquela habilidade. Você não pode escolher colocar o card diretamente em seu cemitério para satisfazê-la.

Nova palavra de habilidade: delírio

O cemitério continua a representar os temas macabros de Innistrad na coleção *Sombras em Innistrad*. Delírio é uma nova palavra de habilidade que indica habilidades que são liberadas pela presença de quatro ou mais tipos de card entre os cards de seu cemitério. As palavras de habilidade aparecem em itálico e não têm significado em termos de regras.

Lâmina Paroquial Paranoico

{2}{W}

Criatura — Humano Soldado

3/2

Delírio — Lâmina Paroquial Paranoico receberá +1/+0 e terá iniciativa enquanto houver quatro ou mais tipos de card entre os cards de seu cemitério.

* Os tipos de card em **Magic** são artefato, criatura, encantamento, mágica instantânea, terreno, planeswalker, feitiço e tribal (um tipo de card que aparece em alguns cards mais antigos). Os supertipos (como lendário e básico) e os subtipos (como Humano e Equipamento) não contam.

* O que importa é a quantidade de tipos de card, e não a quantidade de cards. Por exemplo, se você tiver Bruxa de Vime (uma criatura artefato) com Catalogar (uma mágica instantânea) e Bênção da Capelã (um feitiço) no cemitério, você poderá usar delírio.

* Como apenas as características da face de um card dupla face são consideradas quando este não está no campo de batalha, os tipos de seu reverso não são contados para delírio.

* Algumas habilidades delírio que aparecem em mágicas instantâneas e feitiços usam a expressão "em vez disso". Essas mágicas têm um efeito aprimorado quando são resolvidas se houver quatro ou mais tipos de card entre os cards em seu cemitério. Elas verificam esse número somente enquanto estão sendo resolvidas e não contam a si mesmas, uma vez que ainda não estão em seu cemitério. Você só consegue o efeito aprimorado, não ambos os efeitos.

* Algumas habilidades de delírio são habilidades ativadas de permanentes. Para ativar tal habilidade é necessário que haja quatro ou mais tipos de card entre os cards de seu cemitério. O número de tipos de card não é verificado novamente conforme a habilidade é resolvida.

* A maioria das habilidades desencadeadas de delírio usa uma oração condicional "se". É necessário que haja quatro ou mais tipos de card entre os cards de seu cemitério para que essas habilidades sejam desencadeadas, caso contrário elas jamais o serão. Não há como fazer com que a habilidade seja desencadeada se não houver tipos de card suficientes, mesmo que você pretenda aumentar esse número em resposta à habilidade desencadeada. O número de tipos de card é verificado novamente conforme o desencadeamento é resolvido e, se de alguma forma este tiver se tornado baixo demais, a habilidade não faz nada. Se os tipos de card em seu cemitério mudarem, mas a quantidade de tipos de card permanecer a mesma (ou aumentar), a habilidade desencadeada de delírio ainda será resolvida.

* Em alguns casos raros você pode ter uma ficha ou uma cópia de uma mágica em seu cemitério no momento em que a habilidade de delírio de um objeto contar os tipos de card entre os cards de seu cemitério, antes que aquela ficha ou cópia deixe de existir. Como fichas e cópias não são cards, mesmo que sejam cópias de cards, seus tipos nunca são contados.

Nova ação de palavra-chave: investigar

Innistrad está mergulhando na insanidade — o que poderia estar causando isso? Se quiser descobrir a verdade, você pode usar investigar, uma nova ação de palavra-chave, para perscrutar mais profundamente tais mistérios.

As regras oficiais para a habilidade investigar são as seguintes:

701.33. Investigar

701.33a “Investigar” significa “Coloque no campo de batalha uma ficha de artefato incolor do tipo Pista. Ela tem ‘{2}, Sacrifique este artefato: Compre um card.’”

* O nome da ficha é Pista e seu subtipo de artefato é Pista. Pista não é um tipo de criatura.

* As fichas são artefatos normais. Por exemplo, elas podem ser sacrificadas para conjurar Purgação Angelical ou ser alvo de Arrancar pela Raiz.

* Se você sacrifica uma Pista para pagar o custo ou efeito de outro card, como os de Purgação Angelical ou Diário de Tamiyo, você não pode pagar também {2} e sacrificá-la para comprar um card.

* Algumas habilidades desencadeadas são desencadeadas toda vez que você sacrifica uma Pista. Essas habilidades são desencadeadas independentemente do motivo que o fez sacrificar aquela Pista.

* Algumas mágicas que instruem você a investigar exigem alvos. Você não pode conjurar uma mágica com alvos sem escolher alvos válidos. Se todos esses alvos deixam de ser válidos, a mágica é anulada e você não investiga.

Ciclo: “terrenos duplos” de *Sombras em Innistrad*

Sombras em Innistrad introduz um ciclo de cinco terrenos não básicos raros que entram no campo de batalha virados, a menos que você revele determinado tipo de terreno de sua mão.

Cidade Portuária

Terreno

Conforme Cidade Portuária entra no campo de batalha, você pode revelar um card de Planície ou Ilha de sua mão. Se não fizer isso, Cidade Portuária entrará no campo de batalha virada.
{T}: Adicione {W} ou {U} à sua reserva de mana.

* Você pode revelar qualquer card de terreno com qualquer um dos subtipos adequados, ou com ambos. Não precisa ser um terreno básico. Por exemplo, você poderia revelar Vista do Dossel, da coleção *Batalha por Zendikar*, para satisfazer a habilidade de Cidade Portuária.

* Os terrenos não têm um subtipo só por poderem produzir mana da cor correspondente. Por exemplo, Cidade Portuária não é uma Planície nem uma Ilha, mesmo produzindo mana branco e azul, de modo que você não pode revelar um para satisfazer a habilidade de outro.

* Se um card de terreno com o subtipo adequado estiver entrando no campo de batalha da sua mão ao mesmo tempo que um desses terrenos duplos, você poderá revelar aquele terreno para fazer com que o terreno duplo entre desvirado.

* Se um efeito instruir você a colocar um desses terrenos no campo de batalha virado, o terreno ainda entrará no campo de batalha virado mesmo que você revele um card de terreno de sua mão.

NOTAS SOBRE CARDS ESPECÍFICOS

Abocanhador de Silburlind

{5} {U}

Criatura — Tartaruga

6/6

Abocanhador de Silburlind não pode atacar a menos que você tenha conjurado uma mágica que não seja de criatura neste turno.

* Não importa se a mágica que não era de criatura foi resolvida ou anulada, contanto que tenha sido conjurada.

Acordar no Susto

{2} {U} {U}

Feitiço

O oponente alvo coloca os treze cards do topo do grimório dele no próprio cemitério.

{3} {U} {U}: Coloque Acordar no Susto no campo de batalha transformado do seu cemitério. Ative esta habilidade somente nos momentos em que poderia conjurar um feitiço.

////

Pesadelo Persistente

azul

Criatura — Pesadelo

1/1

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

Quando Pesadelo Persistente causar dano de combate a um jogador, devolva-o para a mão de seu dono.

* Um feitiço não pode ser colocado no campo de batalha e uma permanente não pode se transformar em feitiço. Se um efeito exilar Pesadelo Persistente e depois instruir você a devolvê-lo ao campo de batalha, este permanecerá no exílio com a face voltada para cima (a menos que um efeito instrua você a colocá-lo no campo de batalha transformado, caso em que ele retornará como Pesadelo Persistente). Se um efeito instruir você a transformar Pesadelo Persistente, a instrução é ignorada.

Alfinetador de Pecados

{2} {R}

Criatura — Diabo

3/2

Ameaçar

No início de sua manutenção, revele o card do topo de seu grimório. Qualquer oponente pode fazer com que você coloque aquele card em seu cemitério. Se um jogador fizer isso, Alfinetador de Pecados causa àquele jogador dano igual ao custo de mana convertido daquele card. Do contrário, coloque-o em sua mão.

* Cada oponente, na ordem dos turnos, a começar pelo imediatamente posterior a você, pode escolher fazer com que você coloque aquele card em seu cemitério. Uma vez que um jogador o faça, Alfinetador de Pecados causa imediatamente àquele jogador dano igual ao custo de mana convertido daquele card, e o desencadeamento de Alfinetador de pecados não realiza mais nenhuma ação.

Amálgama Cobiçado

{1} {U} {B}

Criatura — Zumbi

3/3

Toda vez que uma criatura entrar no campo de batalha, se ela tiver entrado de seu cemitério ou você a tiver conjurado de seu cemitério, devolva Amálgama Cobiçado de seu cemitério para o campo de batalha virado no início da próxima etapa final.

* Um card conjurado com o uso da própria habilidade loucura é conjurado a partir do exílio, e não a partir de seu cemitério.

* A habilidade de Amálgama Cobiçado só é desencadeada se este estiver em seu cemitério imediatamente depois que uma criatura entrar no campo de batalha a partir de seu cemitério ou você conjurar uma criatura a partir de seu cemitério. Um Amálgama Cobiçado que já esteja no campo de batalha não será devolvido no início da próxima etapa final se for colocado no cemitério mais tarde.

Anjo da Espada Flamejante

{4} {R} {R}

Criatura — Anjo

4/4

Voar

Toda vez que uma fonte que um oponente controla causar dano a você ou a uma permanente que você controla, você pode fazer com que Anjo da Espada Flamejante cause 1 ponto de dano ao controlador daquela fonte.

* Se uma fonte causa dano a você e/ou a uma ou mais permanentes que você controla ao mesmo tempo, a última habilidade de Anjo da Espada Flamejante é desencadeada aquele número de vezes. Por exemplo, se uma criatura com atropelar causa dano a uma criatura bloqueadora que você controla e a você, a habilidade de Anjo da Espada Flamejante é desencadeada duas vezes.

* Observe que a última habilidade é opcional. Digamos que dois jogadores controlem cada um um Anjo da Espada Flamejante e uma fonte controlada pelo primeiro jogador cause dano ao segundo ou a uma permanente que este controla. O desencadeamento resultante pode causar dano ao primeiro jogador, fazendo com que a habilidade do Anjo da Espada Flamejante daquele jogador seja desencadeada. Aquela habilidade pode causar dano ao segundo jogador e assim por diante. Esse ciclo se repetirá até o jogo terminar ou um dos jogadores decidir não usar a habilidade, dando fim à carnificina.

Anjo do Livramento

{6} {W} {W}

Criatura — Anjo

6/6

Voar

Delírio — Toda vez que Anjo do Livramento causar dano, se houver quatro ou mais tipos de card entre os cards de seu cemitério, exile a criatura alvo que um oponente controla.

* Se Anjo do Livramento causa dano a múltiplas criaturas, jogadores ou planeswalkers ao mesmo tempo (por exemplo, se for bloqueada por duas criaturas pequenas), sua última habilidade é desencadeada apenas uma vez.

* Se Anjo do Livramento causa dano e sofre dano letal ao mesmo tempo, sua habilidade é desencadeada.

* Se Anjo do Livramento causa dano letal a uma criatura, aquela criatura não pode ser alvo da habilidade desencadeada de Anjo do Livramento. Ela já está no cemitério de seu dono.

* Se você tem três tipos de card que não são criatura entre os cards de seu cemitério e Anjo do Livramento causa dano ao mesmo tempo em que outra criatura que você controla sofre dano letal, a habilidade não é desencadeada. A criatura só morre depois que a habilidade de Anjo do Livramento verifica as condições de desencadeamento.

Aristocrata Indulgente

{B}

Criatura — Vampiro

1/1

Vínculo com a vida

{2}, Sacrifique uma criatura: Coloque um marcador +1/+1 em cada Vampiro que você controla.

* Você pode sacrificar Aristocrata Indulgente para pagar o custo de sua própria habilidade ativada.

Arcanjo Avacyn

{3}{W}{W}

Criatura Lendária — Anjo

4/4

Lampejo

Voar, vigilância

Quando Arcanjo Avacyn entra no campo de batalha, as criaturas que você controla ganham indestrutível até o final do turno.

Quando uma criatura que você controla que não seja um Anjo morrer, transforme Arcanjo Avacyn no início da próxima manutenção.

/////

Avacyn, a Purificadora

vermelho

Criatura Lendária — Anjo

6/5

Voar

Quando esta criatura se transforma em Avacyn, a Purificadora, ela causa 3 pontos de dano a cada outra criatura e a cada oponente.

* A habilidade desencadeada retardada de Arcanjo Avacyn é desencadeada no início da próxima manutenção, independentemente de quem seja o controlador do turno.

* A habilidade desencadeada retardada de Arcanjo Avacyn não faz com que ela se transforme novamente em Arcanjo Avacyn se ela já tiver se transformado em Avacyn, A Purificadora, por exemplo, caso várias criaturas tenham morrido em um turno. Consulte a entrada “Alterações nas regras: cards dupla face” na seção “Notas Gerais” para obter mais informações.

Arlinn Kord

{2}{R}{G}

Planeswalker — Arlinn

3

+1: Até o final do turno, até uma criatura alvo recebe +2/+2 e ganha vigilância e ímpeto.

0: Coloque no campo de batalha uma ficha de criatura verde 2/2 do tipo Lobo. Transforme Arlinn Kord.

/////

Arlinn, Abraçada pela Lua

vermelho, *verde*

Planeswalker — Arlinn

+1: As criaturas que você controla recebem +1/+1 e ganham atropelar até o final do turno.

-1: Arlinn, Abraçada pela Lua, causa 3 pontos de dano à criatura ou jogador alvo. Transforme Arlinn, Abraçada pela Lua.

-6: Você recebe um emblema com “As criaturas que você controla têm ímpeto e ‘{T}’: Esta criatura causa dano igual ao seu poder à criatura ou ao jogador alvo.”

* A regra de singularidade de planeswalker verifica planeswalkers que compartilhem um tipo de planeswalker. Se você controlar Arlinn Kord e Arlinn, Abraçada pela Lua, ao mesmo tempo, você escolherá uma para colocar no cemitério de seu dono.

* Arlinn Kord não é um card de Lobisomem; isto é, ela não tem o tipo de criatura Lobisomem. Mágicas e habilidades que se referem a cards de Lobisomem ou Lobisomens não se aplicam a Arlinn.

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

* Quando a habilidade que transforma Arlinn Kord em Arlinn, Abraçada pela Lua, (ou vice-versa) é resolvida, o número de marcadores de lealdade nela não muda.

* Você não pode ativar a segunda habilidade de Arlinn Kord e, depois que ela se transformar, ativar a habilidade de lealdade de Arlinn, Abraçada pela Lua, durante aquele turno (ou vice-versa).

* O conjunto das criaturas afetadas pela primeira habilidade de Arlinn, Abraçada pela Lua, é determinado conforme a habilidade é resolvida. As criaturas que você começar a controlar mais tarde no turno não vão receber +1/+1 nem ganhar atropelar.

* O emblema concede a habilidade ativada a suas criaturas. Use o poder da criatura conforme a habilidade ativada é resolvida para determinar quanto dano é causado. Se a criatura não estiver no campo de batalha naquele momento, use seu poder conforme sua última existência no campo de batalha. Observe que isso funciona de forma diferente da ação de palavra-chave lutar, que exige que ambas as criaturas estejam no campo de batalha para que qualquer dano seja causado.

Asas Fantasmagóricas

{1} {U}

Encantamento — Aura

Encantar criatura

A criatura encantada recebe +1/+1 e tem voar.

Descarte um card: Devolva a criatura encantada para a mão de seu dono.

* Você controla Asas Fantasmagóricas mesmo que ele encante uma criatura de um oponente. Apenas você pode ativar a última habilidade de Asas Fantasmagóricas.

* Depois que a última habilidade de Asas Fantasmagóricas é resolvida, ela é uma Aura no campo de batalha que não está anexada a uma criatura e é imediatamente colocada no cemitério de seu dono.

* Se Asas Fantasmagóricas deixar o campo de batalha antes de sua habilidade ativada ser resolvida, a criatura que foi encantada imediatamente antes de Asas Fantasmagóricas deixar o campo de batalha é a que será devolvida à mão de seu dono, se ainda estiver no campo de batalha.

* Você pode ativar a habilidade múltiplas vezes para descartar múltiplos cards. Somente a primeira habilidade a ser resolvida terá efeito.

Atravessar Ulvenwald

{G}

Feitiço

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

Delírio — Se houver quatro ou mais tipos de card entre os cards de seu cemitério, em vez disso, procure em seu grimório um card de criatura ou terreno, revele-o, coloque-o em sua mão e, depois, embaralhe seu grimório.

* A habilidade de delírio de Atravessar Ulvenwald permite que você encontre um card de terreno não básico.

Atormentadora Elusiva

{2} {B} {B}

Criatura — Vampiro Mago

4/4

{1}, Descarte um card: Transforme Atormentadora Elusiva.

////

Névoa Insidiosa

azul

Criatura — Elemental

0/1

Resistência a magia, indestrutível

Névoa Insidiosa não pode bloquear e não pode ser bloqueada.

Toda vez que Névoa Insidiosa ataca e não é bloqueada, você pode pagar {2} {B}. Se fizer isso, transforme-a.

* Você pode ativar a habilidade de Atormentadora Elusiva múltiplas vezes para descartar múltiplos cards. Somente a primeira ocorrência a ser resolvida faz com que ela se transforme.

* Você pode, em um mesmo turno, atacar com Atormentadora Elusiva, transformá-la em Névoa Insidiosa antes da escolha dos bloqueadores, reverter a transformação quando sua habilidade desencadeada for resolvida e fazer com que ela cause 4 pontos de dano de combate.

* Uma vez que os bloqueadores tenham sido escolhidos, transformar Atormentadora Elusiva não fará com que ela se torne não bloqueada.

Baile de Máscaras de Stensia

{2} {R}

Encantamento

As criaturas atacantes que você controla têm iniciativa.

Toda vez que um Vampiro que você controla causar dano de combate a um jogador, coloque um marcador +1/+1 nele.

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

* Perder ou ganhar iniciativa depois que o dano de iniciativa tenha sido causado não fará com que uma criatura cause dano de combate duas vezes nem deixe de causar dano de combate.

Bandido da Cordilheira de Geier

{2} {R}

Criatura — Humano Ladino Lobisomem

3/2

Ímpeto

No início de cada manutenção, se nenhuma mágica tiver sido conjurada no último turno, transforme Bandido da Cordilheira de Geier.

////

Alfa da Alcateia Vildin

vermelho

Criatura — Lobisomem

4/3

Toda vez que um Lobisomem entra no campo de batalha sob seu controle, você pode transformá-lo.

No início de cada manutenção, se um jogador tiver conjurado duas ou mais mágicas no último turno, transforme Alfa da Alcateia Vildin.

* Se você controla três Alfas da Alcateia Vildin e um Lobisomem entra no campo de batalha sob o seu controle, você pode transformá-lo, transformá-lo novamente e transformá-lo uma terceira vez. Embora isso pareça familiar, é diferente das circunstâncias cobertas pela regra 701.25e porque a habilidade que está transformando a criatura não pertence àquela criatura. Consulte a entrada “Alterações nas regras: cards dupla face” na seção “Notas Gerais” para obter mais informações.

* Se uma criatura com ímpeto se transforma e não tem mais ímpeto no mesmo turno em que passa ao seu controle, como no caso de você conjurar um Bandido da Cordilheira de Geier quando já controla um Alfa da Alcateia Vildin, o card não será capaz de atacar naquele turno.

Bem-vindo ao Rebanho

{2}{U}{U}

Feitiço

Loucura {X}{U}{U} (Se você descartar este card, descarte-o para o exílio. Quando fizer isso, conjure-o por seu custo de loucura ou coloque-o em seu cemitério.)

Ganhe o controle da criatura alvo se a resistência dela for igual ou inferior a 2. Se o custo de loucura de Bem-vindo ao Rebanho foi pago, em vez disso, ganhe o controle daquela criatura se a resistência dela for igual ou inferior a X.

* A resistência da criatura é verificada apenas conforme Bem-vindo ao Rebanho é resolvido. Não importa se ela tinha uma resistência maior conforme você conjurou Bem-vindo ao Rebanho nem se sua resistência se tornar mais alta depois de Bem-vindo ao Rebanho ter sido resolvido.

Bispo do Passado

{2}{W}

Criatura — Espírito Clérigo

2/3

Voar

Toda vez que você conjurar uma mágica de criatura com custo de mana convertido igual ou inferior a 3, investigue. (Coloque no campo de batalha uma ficha de artefato incolor do tipo Pista com “{2}, Sacrifique este artefato: Compre um card.”)

* Conjurando uma mágica por um custo alternativo, como o custo de loucura, não altera o custo de mana convertido. Por exemplo, conjurar Gêmeas da Quinta dos Maurer (um card com custo de mana {4}{B} e custo de loucura {2}{B}) por seu custo de loucura não faz com que a habilidade de Bispo do Passado seja desencadeada.

Boi do Inquisidor

{3}{W}

Encantamento — Boi

2/5

Delírio — Boi do Inquisidor receberá +1/+0 e terá vigilância enquanto houver quatro ou mais tipos de card entre os cards de seu cemitério.

* Ganhar vigilância a qualquer momento após escolher atacar com Boi do Inquisidor não faz com que ele se torne desvirado.

Bolha Inexorável

{2}{G}

Criatura — Lodo

3/3

Delírio — Toda vez que Bolha Inexorável atacar, se houver quatro ou mais tipos de card entre os cards de seu cemitério, coloque no campo de batalha virada e atacando uma ficha de criatura verde 3/3 do tipo Lodo.

* Você declara qual jogador ou planeswalker a ficha está atacando conforme a coloca no campo de batalha. Não precisa ser o mesmo jogador, nem o mesmo planeswalker que Bolha Inexorável está atacando.

* Embora a ficha esteja atacando, ela nunca foi declarada como criatura atacante (isso é importante para habilidades que são desencadeadas toda vez que uma criatura ataca, por exemplo).

* Se um efeito conceder vigilância à ficha, esta ainda entrará no campo de batalha virada.

Bruxa Amaldiçoada

{3}{B}

Criatura — Humano Xamã

4/2

As mágicas que seus oponentes conjuram com Bruxa Amaldiçoada como alvo custam {1} a menos para serem conjuradas.

Quando Bruxa Amaldiçoada morrer, devolva-a ao campo de batalha transformada sob seu controle anexada ao oponente alvo.

////

Maldição Infecciosa

preto

Encantamento — Aura Maldição

Encantar jogador

As mágicas que você conjura com o jogador encantado como alvo custam {1} a menos para serem conjuradas.

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

* A primeira habilidade de Bruxa Amaldiçoada afeta todas as mágicas conjuradas por seus oponentes que a tenham como alvo, incluindo mágicas de Aura e mágicas que tenham alvos adicionais. Ela não afeta habilidades. O mesmo vale para a habilidade de Maldição Infecciosa e mágicas que você conjurar que tenham o jogador encantado como alvo.

* Se um efeito fizer com que Bruxa Amaldiçoada se transforme no campo de batalha, em vez de deixá-lo e voltar a ele transformada, Maldição Infecciosa não se torna anexada a nenhum jogador e é colocada em seu cemitério. Isso não faz com que habilidades desencadeadas quando uma criatura deixa o campo de batalha sejam desencadeadas.

Caçador de Sangue Voraz

{1}{R}

Criatura — Vampiro Amoque

1/3

Descarte um card: Caçador de Sangue Voraz recebe +2/-2 até o final do turno.

* Você pode ativar a habilidade de Caçador de Sangue Voraz qualquer número de vezes para descartar diversos cards. Ele será colocado no cemitério de seu dono uma vez que sua resistência seja igual ou inferior a 0. Todas as outras ocorrências da habilidade na pilha serão resolvidas sem efeito.

Cair sobre os Pecadores

{4}{W}{W}

Feitiço

Exile todas as criaturas.

Delírio — Coloque no campo de batalha uma ficha de criatura branca 4/4 do tipo Anjo com voar se houver quatro ou mais tipos de card entre os cards de seu cemitério.

* Se você tiver três tipos de card que não sejam feitiço entre os cards de seu cemitério no momento em que Cair sobre os Pecadores for resolvido, você não receberá uma ficha de Anjo. Cair sobre os Pecadores só é colocado em seu cemitério após terminar de ser resolvido.

* Se uma daquelas criaturas estava encantada, sua Aura não será colocada no cemitério de um jogador até que Cair sobre os Pecadores tenha terminado de ser resolvido. Se o controlador de Cair sobre os Pecadores era o dono da Aura, ela não estará no cemitério a tempo de ser contada para a habilidade delírio.

Capengar de Volta

{B}

Feitiço

Exile o card de criatura alvo de um cemitério. Coloque no campo de batalha uma ficha de criatura preta 2/2 do tipo Zumbi. Você ganha 2 pontos de vida.

* Se o card de criatura deixa de ser um alvo válido, Capengar de Volta é anulado. Nenhum de seus efeitos acontecerá.

Capitã de Milícia de Hanweir

{1}{W}

Criatura — Humano Soldado

2/2

No início de sua manutenção, se você controlar quatro ou mais criaturas, transforme Capitã de Milícia de Hanweir.

/////

Líder de Culto de Oestevale

branco

Criatura — Humano Clérigo

/

O poder e a resistência de Líder de Culto de Oestevale são ambos iguais ao número de criaturas que você controla. No início da sua etapa final, coloque no campo de batalha uma ficha de criatura branca e preta 1/1 do tipo Humano Clérigo.

* Se você não controla quatro ou mais criaturas (incluindo Capitã de Milícia de Hanweir) no momento em que sua manutenção começar, sua habilidade não é desencadeada. Você não pode esperar que outros efeitos em sua manutenção lhe forneçam criaturas.

* Se você não controla quatro ou mais criaturas conforme a habilidade de Capitã de Milícia de Hanweir é resolvida, ela não se transforma.

* Uma vez que Capitã de Milícia de Hanweir tenha se transformado em Líder de Culto de Oestevale, ela não volta a se transformar caso você controle menos de quatro criaturas.

* A primeira habilidade de Líder de Culto de Oestevale conta ela mesma, de modo que normalmente esta será pelo menos 1/1.

Capitão Inspirador

{3}{W}

Criatura — Humano Cavaleiro

3/3

Quando Capitão Inspirador entra no campo de batalha, as criaturas que você controla recebem +1/+1 até o final do turno.

* O conjunto das criaturas afetadas pela habilidade de Capitão Inspirador é definido conforme a habilidade é resolvida. As criaturas que você começar a controlar mais tarde no turno não vão receber +1/+1.

Castigadora Noite Dourada

{2}{R}{R}

Criatura — Anjo

4/9

Voar, ímpeto

Se uma fonte causaria dano a você, em vez disso, ela causa o dobro daquele dano a você.

Se uma fonte causaria dano a Castigadora Noite Dourada, em vez disso, ela causa o dobro daquele dano a Castigadora Noite Dourada.

* Se múltiplos efeitos de substituição puderem se aplicar ao dano causado a você ou a Castigadora Noite Dourada, você escolhe a ordem em que aplicá-los. Em especial, se uma fonte que um oponente controla lhe causaria dano que não é de combate enquanto você controla um planeswalker, você pode fazer com que o oponente escolha redirecionar ou não este dano para aquele planeswalker antes do dano ser duplicado. Se você fizer isso, o dano redirecionado para aquele planeswalker não será dobrado.

* Se você controlar duas Castigadoras Noite Dourada e uma fonte causar dano a você, ela causará quatro vezes aquela quantidade de dano. Se você controlar uma terceira Castigadora Noite Dourada, a fonte causará oito vezes aquela quantidade de dano, e assim por diante. O dano causado a Castigadora Noite Dourada é apenas dobrado, independentemente de quantas houver no campo de batalha.

Cavalaria Drogskol

{5}{W}{W}

Criatura — Espírito Cavaleiro

4/4

Voar

Toda vez que outro Espírito entra no campo de batalha sob o seu controle, você ganha 2 pontos de vida.

{3}{W}: Coloque no campo de batalha uma ficha de criatura branca 1/1 do tipo Espírito com voar.

* As fichas de Espírito criadas por Cavalaria Drogskol fazem com que sua segunda habilidade seja desencadeada, assim como eventuais outros Espíritos que você conjure ou fichas de Espírito que você coloque no campo de batalha de outra forma.

Chamado à Estirpe

{1}{B}

Encantamento

{1}, Descarte um card: Coloque no campo de batalha uma ficha de criatura preta 1/1 do tipo Vampiro Cavaleiro com vínculo com a vida. Ative esta habilidade apenas uma vez a cada turno.

* Você pode ativar a habilidade de Chamado à Estirpe uma vez por turno de cada jogador, e não apenas no seu.

Cérebro no Jarro

{2}

Artefato

{1}, {T}: Coloque um marcador de carga em Cérebro no Jarro. Depois, você pode conjurar um card de magia instantânea ou feitiço com custo de mana convertido igual ao número de marcadores de carga em Cérebro no Jarro da sua mão sem pagar seu custo de mana.

{3}, {T}, Remova X marcadores de carga de Cérebro no Jarro: Use vidência X.

* Quando da resolução da primeira habilidade de Cérebro no Jarro, o marcador de carga recém-colocado será contado para determinar que mágicas você pode conjurar. Nenhum jogador pode realizar nenhuma ação entre o momento da colocação do marcador e sua escolha de que mágica conjurar.

* Se Cérebro no Jarro deixar o campo de batalha antes da resolução de sua primeira habilidade, use o número de marcadores nele no momento em que ele deixou o campo de batalha para determinar que mágica você pode conjurar. Aquele número não muda, pois você não pode colocar um novo marcador em Cérebro no Jarro.

* Se você conjura um card "sem pagar seu custo de mana", você não pode pagar nenhum custo alternativo, como custos de despertar. Você pode, no entanto, pagar custos adicionais, como custos de reforço. Se o card tem custos adicionais obrigatórios, como os de Machado Relampejante, você precisa pagá-los para conjurar o card.

* Se o card tem {X} em seu custo de mana, você precisa escolher 0 como valor de X.

Chuva Mordaz

{2}{B}{B}

Feitiço

Todas as criaturas recebem -2/-2 até o final do turno.

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

* O conjunto das criaturas afetadas por Chuva Mordaz é determinado conforme a mágica é resolvida. As criaturas que entrarem no campo de batalha mais tarde no turno não vão receber -2/-2.

Cirurgia Invasiva

{U}

Mágica Instantânea

Anule o feitiço alvo.

Delírio — Se houver quatro ou mais tipos de card entre os cards de seu cemitério, procure no cemitério, na mão e no grimório do controlador daquela mágica qualquer número de cards com o mesmo nome daquela mágica e exile aqueles cards. Depois, aquele jogador embaralha o próprio grimório.

* A habilidade delírio de Cirurgia Invasiva só é verificada depois que o feitiço é anulado. Se aquela mágica for colocada em seu cemitério, ela será contada.

Coisa no Gelo

{1}{U}

Criatura — Horror

0/4

Defensor

Coisa no Gelo entra no campo de batalha com quatro marcadores de gelo.

Toda vez que você conjurar uma mágica instantânea ou feitiço, remova um marcador de gelo de Coisa no Gelo.

Depois, se ela não tiver mais marcadores de gelo, transforme-a.

////

Horror Despertado

azul

Criatura — Kraken Horror

7/8

Quando esta criatura se transformar em Horror Despertado, devolva todas as criaturas que não sejam Horrores para as mãos de seus donos.

* Quando a habilidade desencadeada de Coisa no Gelo remover o último marcador dela, a habilidade de Horror Despertado será desencadeada e resolvida antes da mágica que fez com que a última habilidade de Coisa no Gelo fosse desencadeada.

* Remover todos os marcadores de gelo de Coisa no Gelo de alguma outra forma não faz com que ela se transforme. Você precisará conjurar uma mágica instantânea ou feitiço e fazer com que sua última habilidade seja desencadeada.

Colher o Cérebro

{2} {B}

Feitiço

O oponente alvo revela a própria mão. Você escolhe um card que não seja terreno da mão dele e exila aquele card.

Delírio — Se houver quatro ou mais tipos de card entre os cards de seu cemitério, procure no cemitério, na mão e no grimório daquele jogador qualquer número de cards com o mesmo nome do card exilado e exile aqueles cards.

Depois, aquele jogador embaralha o próprio grimório.

* Se não houver nenhum card que não seja um terreno para escolher e você tiver quatro ou mais tipos de card entre os cards de seu cemitério, você procurará no grimório daquele jogador, mesmo não sendo capaz de encontrar nenhum card. Aquele grimório será embaralhado.

Colosso do Cemitério do Terror

{2} {B}

Criatura — Zumbi Gigante

2/2

Colosso do Cemitério do Terror entra no campo de batalha com um marcador +1/+1 para cada Zumbi em seu cemitério.

Toda vez que você conjurar uma mágica de Zumbi, coloque no campo de batalha uma ficha de criatura preta 2/2 do tipo Zumbi virada.

* Se Colosso do Cemitério do Terror entra no campo de batalha a partir de seu cemitério, sua primeira habilidade conta ele mesmo como um dos cards de Zumbi em seu cemitério. Da mesma forma, se ele entra no campo de batalha no mesmo momento em que outro card de Zumbi do seu cemitério, a habilidade conta aquele outro Zumbi.

* A última habilidade de Colosso do Cemitério do Terror não é desencadeada quando você o conjura porque ele ainda não está no campo de batalha.

Comandar a Tempestade

{2} {R}

Encantamento

Toda vez que você conjura uma mágica instantânea ou feitiço de sua mão, você pode conjurar o card alvo com o mesmo nome daquela mágica do seu cemitério. (*Você ainda paga seus custos.*)

* Você precisa escolher um alvo para a habilidade de Comandar a Tempestade (se houver um) imediatamente depois de ter conjurado uma mágica instantânea ou feitiço. Não há como aquela mágica ser anulada e depois se tornar alvo de Comandar a Tempestade uma vez que ela esteja no cemitério.

* Você escolhe conjurar ou não o card alvo conforme a habilidade é resolvida. Você não pode esperar para conjurá-lo mais tarde, e não há como seus oponentes criarem uma situação em que você tenha de conjurar o card sem querer fazê-lo.

* Se a mágica que você conjurar de sua mão for anulada em resposta à habilidade de Comandar a Tempestade, você ainda poderá conjurar o card alvo conforme a habilidade estiver sendo resolvida.

* Por estar pagando os custos da magia, você pode pagar custos alternativos, como custos de despertar e surto do bloco *Batalha por Zendikar*. Você também pode pagar custos adicionais, como custos de reforço. Se o card tiver um custo adicional obrigatório, como Machado Relampejante, você precisa pagá-lo para conjurar o card.

* A magia que você conjura do seu cemitério pode ter como alvo a magia que você conjurou da sua mão.

* A magia que você conjura do seu cemitério é resolvida antes da magia que você conjura da sua mão. Ela é colocada em seu cemitério conforme é resolvida.

Companheira do Cátaro

{2}{W}

Criatura — Sabujo

3/1

Toda vez que você conjura uma magia que não seja de criatura, Companheira do Cátaro ganha indestrutível até o final do turno. (*Dano e efeitos que dizem “destrua” não o destroem.*)

* A habilidade desencadeada de Companheira do Cátaro é resolvida antes da magia que a desencadeia.

Confrontar o Desconhecido

{G}

Mágica Instantânea

Investigue. Depois, a criatura alvo recebe +1/+1 até o final do turno para cada Pista que você controla. (*Para investigar, coloque no campo de batalha uma ficha de artefato incolor do tipo Pista com “{2}, Sacrifique este artefato: Compre um card.”*)

* Nenhum jogador pode realizar nenhuma ação entre as duas etapas de Confrontar o Desconhecido, de modo que a criatura alvo recebe pelo menos +1/+1.

Corcel Carniçal

{4}{B}

Criatura — Zumbi Cavalo

4/4

{2}{B}, Descarte dois cards: Devolva Corcel Carniçal de seu cemitério para o campo de batalha virado.

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

Corvo das Notícias Sombrias

{2}{B}

Criatura — Zumbi Ave

2/1

Voar

Quando Corvo das Notícias Sombrias entrar no campo de batalha ou morrer, coloque os dois cards do topo de seu grimório em seu cemitério.

* A habilidade desencadeada é desencadeada tanto quando Corvo das Notícias Sombrias entra no campo de batalha quanto quando ele morre. Não é necessário escolher apenas uma opção.

Criação Esquecida

{3}{U}

Criatura — Zumbi Horror

3/3

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

No início de sua manutenção você pode descartar todos os cards de sua mão. Se fizer isso, compre aquela quantidade de cards.

* A etapa de manutenção acontece antes da etapa de compra e depois da etapa de desvirar. Se você não tem cards na mão, não pode comprar naquele turno e depois descartar o card para comprar outro, porque a última habilidade de Criação Esquecida já terá sido desencadeada e resolvida.

Cultivador de Cicuta Verde

{1}{G}

Criatura — Humano Druida

2/1

{T}: Adicione {B} ou {G} à sua reserva de mana.

Delírio — Cultivador de Cicuta Verde terá toque mortífero enquanto houver quatro ou mais tipos de card entre os cards de seu cemitério.

* Se você tiver três tipos de card que não sejam criatura entre os cards de seu cemitério no momento em que algum dano for causado por Cultivador de Cicuta Verde e dano letal for causado a outra criatura que você controla simultaneamente, o dano de Cultivador de Cicuta Verde não será de uma fonte com toque mortífero.

Culto da Lua Crescente

{4}{G}

Criatura — Humano Xamã

5/4

Toda vez que uma permanente que você controla se transformar em uma criatura que não seja um Humano, coloque no campo de batalha uma ficha de criatura verde 2/2 do tipo Lobo.

* Uma permanente se transforma em uma criatura não Humano se ela se transforma e é uma criatura sem o tipo Humano após a transformação, independentemente de ter sido ou não uma criatura do tipo Humano (ou mesmo simplesmente uma criatura) antes de se transformar. Por exemplo, tanto Abadia de Oestevale quanto Gárgula de Thraben fazem com que a habilidade de Culto da Lua Crescente seja desencadeada quando se transformam.

* Uma criatura não Humano colocada no campo de batalha transformada, como Troca-peles, não faz com que a habilidade de Culto da Lua Crescente seja desencadeada.

Dádiva do Grifino

{W}

Encantamento — Aura

Encantar criatura

A criatura encantada recebe +1/+0 e tem voar.

{3}{W}: Devolva Dádiva do Grifino de seu cemitério para o campo de batalha anexado à criatura alvo. Ative esta habilidade somente nos momentos em que poderia conjurar um feitiço.

* Se você ativa a última habilidade de Dádiva do Grifino e, em resposta, a criatura alvo deixa de ser um alvo válido, a habilidade é anulada e Dádiva do Grifino permanece em seu cemitério.

Declaração em Pedra

{1}{W}

Feitiço

Exile a criatura alvo e todas as outras criaturas que seu controlador controla com o mesmo nome daquela criatura. Aquele jogador investiga para cada criatura exilada desta forma que não seja uma ficha.

* Declaração em Pedra tem apenas um alvo. As outras criaturas de mesmo nome não são alvos. Por exemplo, uma criatura com resistência a magia será exilada se tiver o mesmo nome que a criatura alvo.

* Se a criatura alvo não for um alvo válido quando Declaração em Pedra tentar ser resolvida, esta será anulada e nenhum de seus efeitos acontecerá. Nenhuma criatura será exilada, incluindo aquelas com o mesmo nome que o alvo.

* É possível ter uma permanente que seja uma criatura e uma que não seja com o mesmo nome, como duas cópias do mesmo terreno, uma das quais se tornou uma criatura terreno. Somente criaturas com aquele nome são exiladas por Declaração em Pedra.

* Uma criatura com a face voltada para baixo, como uma conjurada com uma habilidade megamorfose da coleção *Dragões de Tarkir*, não tem nome e não pode compartilhar o nome com nenhuma outra criatura.

* A menos que uma ficha seja uma cópia, ou que seja especificado pelo efeito que a criou, o nome de uma ficha é o mesmo que seus subtipos no momento em que ela foi criada.

Desfazer Angustiado

{1}{W}{B}

Mágica Instantânea

Exile a permanente alvo que não seja um terreno. Você perde 3 pontos de vida.

* Se a permanente que não é um terreno deixa de ser um alvo válido, Desfazer Angustiado é anulado. Você não perde 3 pontos de vida.

Determinação Impiedosa

{2}{B}

Mágica Instantânea

Como custo adicional para conjurar Determinação Impiedosa, sacrifique uma criatura ou terreno.

Compre dois cards.

* Você precisa sacrificar exatamente uma criatura ou terreno para conjurar Determinação Impiedosa. Você não pode conjurá-la sem sacrificar uma permanente, e você não pode sacrificar mais de uma permanente.

* Os jogadores só podem responder a esta mágica após ela ser conjurada e todos os seus custos serem pagos. Ninguém pode tentar destruir a criatura ou o terreno que você sacrificará para impedir que você conjure esta mágica nem fazer com que você sacrifique uma criatura ou terreno diferente.

Detetive Arrojado

{1}{U}

Criatura — Humano Ladino

2/1

Quando você sacrificar uma Pista, transforme Detetive Arrojado.

////

Portador de Verdades Terríveis

azul

Criatura — Humano Mago

3/2

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

Toda vez que Portador de Verdades Terríveis causar dano de combate a um jogador, investigue. *(Coloque no campo de batalha uma ficha de artefato incolor do tipo Pista com "{2}, Sacrifique este artefato: Compre um card.")*

* Se a habilidade de Detetive Arrojado for desencadeada múltiplas vezes antes de qualquer um dos desencadeamentos ser resolvido, somente o primeiro a ser resolvido fará com que ele se transforme. Consulte a entrada "Alterações nas regras: cards dupla face" na seção "Notas Gerais" para obter mais informações.

Demônio Arruína-mente

{2} {B} {B}

Criatura — Demônio

4/5

Voar, atropelar

Quando Demônio Arruína-mente entrar no campo de batalha, coloque os quatro cards do topo de seu grimório em seu cemitério.

Delírio — No início de sua manutenção, você perde 4 pontos de vida a menos que haja quatro ou mais tipos de card entre os cards de seu cemitério.

* A habilidade desencadeada de delírio de Demônio Arruína-mente não inclui uma oração condicional "se". Essa habilidade é desencadeada no início de sua etapa de manutenção independentemente do número de tipos em seu cemitério e verifica este número conforme é resolvida para determinar se você perde ou não 4 pontos de vida.

Devorador de Falkenrath

{R}

Criatura — Vampiro Amoque

2/1

Cada card de criatura do tipo Vampiro seu que não esteja no campo de batalha tem loucura. O custo de loucura é igual a seu custo de mana. *(Se você descartar um card com loucura, descarte-o para o exílio. Quando fizer isso, conjure-o por seu custo de loucura ou coloque-o em seu cemitério.)*

* A habilidade de Devorador de Falkenrath só se aplica enquanto ele está no campo de batalha. Se você o descarta, ele não concede loucura a si mesmo.

* Caso Devorador de Falkenrath deixe o campo de batalha antes da resolução do desencadeamento de loucura para um card de Vampiro que tenha ganho loucura com essa habilidade, a habilidade loucura ainda permite que você conjure aquele card de Vampiro pelo custo apropriado, mesmo que esse não tenha mais loucura.

* Se você descarta um card de criatura do tipo Vampiro que já tem uma habilidade loucura, você escolhe qual habilidade loucura o exila. Você pode escolher a que ele normalmente tem ou a que ele ganha de Devorador de Falkenrath.

Dissenção nas Fileiras

{3} {R} {R}

Mágica Instantânea

A criatura bloqueadora alvo luta com outra criatura bloqueadora alvo.

* Destruir uma criatura bloqueadora não faz com que uma a criatura atacante que ela bloqueou se torne não bloqueada.

Dissuasão Convincente

{1} {U}

Mágica Instantânea

Devolva a permanente alvo que não seja um terreno para a mão de seu dono. Depois, aquele jogador descarta um card se você controlar um Zumbi.

* O card devolvido para a mão de seu dono pode ser o card que este descarta. Se for o único card na mão daquele jogador, ele precisa ser descartado.

* Dissuasão Convincente tem como alvo apenas a permanente que não seja um terreno. Se aquela permanente deixa de ser um alvo válido, Dissuasão Convincente é anulada e aquele jogador não descarta um card.

* Se você tem como alvo de Dissuasão Convincente o único Zumbi que você controla, você não descarta um card.

Dríade da Marga

{G}

Criatura — Dríade Horror

1/2

{T}, Vire uma criatura desvirada que você controla: Adicione um mana de qualquer cor à sua reserva de mana.

Você pode virar qualquer criatura desvirada que você controla, incluindo uma que você não tenha controlado continuamente desde o início de seu turno mais recente, para pagar o custo da habilidade ativada de Dríade da Marga. Entretanto, é necessário que Dríade da Marga tenha estado sob seu controle de modo contínuo desde o início de seu turno mais recente.

Ego Alterado

{X} {2} {G} {U}

Criatura — Metamorfo

0/0

Ego Alterado não pode ser anulado.

Você pode fazer com que Ego Alterado entre no campo de batalha como uma cópia de qualquer criatura no campo de batalha, com a exceção de que ele entra com X marcadores +1/+1 adicionais.

* Ego Alterado copia exatamente o que está impresso na criatura original (a não ser que a criatura esteja copiando outra coisa ou seja uma ficha; veja abaixo). Ele não copia informações como se a criatura está virada ou desvirada, se tem ou não marcadores, Auras ou Equipamentos anexados, ou efeitos que não sejam de cópia que tenham alterado seu poder, sua resistência, seus tipos, sua cor e assim por diante.

*Se você copiar uma criatura dupla face, Ego Alterado será uma cópia da face voltada para cima quando Ego Alterado entra no campo de batalha. Como Ego Alterado não é um card dupla face, ele não será capaz de se transformar. Se um efeito instruir você a devolvê-lo ao campo de batalha transformado quando ele deixar o campo de batalha, ele não será devolvido e permanecerá em sua nova zona.

* Se a criatura escolhida tem {X} em seu custo de mana, esse X é considerado 0. O valor de X na última habilidade de Ego Alterado será qualquer valor escolhido para X durante a conjuração de Ego Alterado.

* Se a criatura escolhida estiver copiando outra coisa (por exemplo, se a criatura escolhida for outro Ego Alterado, então Ego Alterado entrará no campo de batalha como o que quer que a criatura escolhida tenha copiado.

* Se a criatura escolhida for uma ficha, Ego Alterado copiará as características originais daquela ficha conforme descrito pelo efeito que o colocou no campo de batalha. Ego Alterado não é uma ficha.

* Qualquer habilidade de entrada no campo de batalha da criatura copiada será desencadeada quando Ego Alterado entrar no campo de batalha. Qualquer habilidade do tipo "conforme [esta criatura] entra no campo de batalha" ou "[esta criatura] entra no campo de batalha com" da criatura escolhida também funcionará.

* Se, de alguma forma, Ego Alterado entrar no campo de batalha junto com outra criatura, Ego Alterado não poderá ser uma cópia daquela criatura. Você só pode escolher uma criatura que já esteja no campo da batalha.

* Você pode escolher não copiar nada. Neste caso, Ego Alterado entra no campo de batalha como uma criatura 0/0 e provavelmente será colocado no cemitério imediatamente. Ele não terá marcadores +1/+1 colocados em si por sua habilidade.

* X pode ser 0. Ego Alterado entrará no campo de batalha sem nenhum marcador +1/+1 e será apenas uma cópia da criatura escolhida.

Emissário dos Insones

{4} {W}

Criatura — Espírito

2/4

Voar

Quando Emissário dos Insones entrar no campo de batalha, se uma criatura morreu neste turno, coloque no campo de batalha uma ficha de criatura branca 1/1 do tipo Espírito com voar.

* A última habilidade de Emissário dos Insones verifica apenas se uma criatura morreu anteriormente no turno. O card de criatura não precisa estar mais no cemitério.

* As fichas de criatura que são destruídas ou colocadas no cemitério vindas do campo de batalha por outros motivos morrem — elas vão para o cemitério de seu dono antes de deixar de existir.

* A última habilidade de Emissário dos Insones não cria fichas de Espírito adicionais se mais de uma criatura tiver morrido neste turno.

Epifania na Costa Naufraga

{X} {U}

Mágica Instantânea

Revele os X mais um cards do topo de seu grimório e separe-os em dois montes. Um oponente escolhe um dos montes. Coloque o monte escolhido na sua mão e o outro no seu cemitério.

* X pode ser 0 e as pilhas podem ficar vazias. Se X for 0, você revela um card e uma pilha fica vazia. Seu oponente pode escolher a pilha vazia para colocar em sua mão.

Eremita do Monte Rezinga

{2} {G}

Criatura — Humano Lobisomem

2/3

Toda vez que um oponente conjurar uma mágica durante o seu turno, compre um card.

No início de cada manutenção, se nenhuma mágica tiver sido conjurada no último turno, transforme Eremita do Monte Rezinga.

////

Lobo Solitário do Monte Rezinga

verde

Criatura — Lobisomem

3/5

Toda vez que um oponente conjurar uma mágica durante o seu turno, compre dois cards.

No início de cada manutenção, se um jogador tiver conjurado duas ou mais mágicas no último turno, transforme Lobo Solitário do Monte Rezinga.

* As primeiras habilidades de Eremita do Monte Rezinga e Lobo Solitário do Monte Rezinga serão resolvidas mesmo que a mágica que seu oponente conjurar seja anulada.

* Você pode conjurar mágicas ou ativar habilidades depois que as primeiras habilidades de Eremita do Monte Rezinga e Lobo Solitário do Monte Rezinga tenham sido resolvidas, mas antes que a mágica que fez com que elas fossem desencadeadas tenham sido resolvidas.

Erguer-se das Marés

{5}{U}

Feitiço

Coloque no campo de batalha virada uma ficha de criatura preta 2/2 do tipo Zumbi para cada card de mágica instantânea ou feitiço em seu cemitério.

* Erguer-se das Marés não é colocado em seu cemitério até terminar de ser resolvido. Ele não será contado entre os cards de mágica instantânea ou feitiço em seu cemitério.

Errante da Charneca

{1}{W}

Criatura — Espírito

2/2

Delírio — Errante da Charneca terá voar enquanto houver quatro ou mais tipos de card entre os cards de seu cemitério.

* Voar só importa conforme os bloqueadores são escolhidos. Fazer com que Errante da Charneca ganhe voar depois de os bloqueadores terem sido escolhidos não fará com que ele se torne desbloqueado.

Escriba Maníaco

{1}{U}

Criatura — Humano Mago

0/3

Quando Escriba Maníaco entra no campo de batalha, cada oponente coloca os três cards do topo do grimório dele no próprio cemitério.

Delírio — No início da manutenção de cada oponente, se houver quatro ou mais tipos de card entre os cards de seu cemitério, aquele jogador coloca os três cards do topo do grimório dele no próprio cemitério.

* A etapa de manutenção é antes da etapa de compra e depois da etapa de desvirar. A habilidade de delírio de Escriba Maníaco afeta o grimório do oponente antes que aquele jogador compre um card durante a própria etapa de compra.

Esfolador Obsessivo

{1}{G}

Criatura — Humano Ladino

1/1

Quando Esfolador Obsessivo entrar no campo de batalha, coloque um marcador +1/+1 na criatura alvo.

Delírio — No início da manutenção de cada oponente, se houver quatro ou mais tipos de card entre os cards de seu cemitério, coloque um marcador +1/+1 na criatura alvo.

* Ambas as habilidades de Esfolador Obsessivo podem ter como alvo o próprio Esfolador Obsessivo.

Esperança Desesperada

{2}{W}

Encantamento — Aura

Encantar criatura

A criatura encantada recebe +1/+1 para cada criatura que você controla.

Enquanto a criatura encantada for do tipo Humano, ela terá iniciativa.

* A segunda habilidade de Esperança Desesperada conta a criatura encantada, de modo que esta normalmente receberá pelo menos +1/+1.

Estações Passadas

{4}{G}{G}

Feitiço

Devolva de seu cemitério para sua mão qualquer número de cards com custo de mana convertido diferente. Coloque Estações Passadas no fundo do grimório de seu dono.

* A expressão "custo de mana convertido diferente" compara os custos de mana dos cards em seu cemitério uns com os outros, e não com o de Estações Passadas. Você pode devolver um card com custo de mana convertido 6.

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

* Um card sem custo de mana, como um terreno, tem custo de mana convertido 0.

* Você escolhe quais cards devolver conforme Estações Passadas é resolvida, e não conforme a conjura.

Estranha Gentil

{2}{B}

Criatura — Humano

2/3

Delírio — {2}{B}: Transforme Estranha Gentil. Ative esta habilidade somente se houver quatro ou mais tipos de card entre os cards de seu cemitério.

////

Bruxa Possuída por Demônios

preto

Criatura — Humano Xamã

4/3

Quando esta criatura se transforma em Bruxa Possuída por Demônios, você pode destruir a criatura alvo.

* Ativar a habilidade de Estranha Gentil duas vezes não fará com que ela se transforme novamente em Estranha Gentil uma vez que tenha sido transformada em Bruxa Possuída por Demônios. Consulte a entrada “Alterações nas regras: cards dupla face” na seção “Notas Gerais” para obter mais informações.

Expor o Mal

{1}{W}

Mágica Instantânea

Vire até duas criaturas alvo.

Investigue. *(Coloque no campo de batalha uma ficha de artefato incolor do tipo Pista com “{2}, Sacrifique este artefato: Compre um card.”)*

* Você pode conjurar Expor o Mal sem alvos se quiser apenas investigar.

Força de Armas

{W}

Mágica Instantânea

A criatura alvo recebe +2/+2 até o final do turno. Se você controlar um Equipamento, coloque no campo de batalha uma ficha de criatura branca 1/1 do tipo Humano Soldado.

* O Equipamento que você controla não precisa estar anexado a uma criatura.

Fuxiqueira da Cidade

{W}

Criatura — Humano

1/1

{T}, Vire uma criatura desvirada que você controla: Transforme Fuxiqueira da Cidade.

////

Plebe Agitada

vermelho

Criatura — Humano

2/3

Plebe Agitada ataca a cada combate se estiver apta.

{2}: Plebe Agitada recebe +1/+0 até o final do turno.

* Você pode virar qualquer criatura desvirada que você controla, incluindo uma que você não tenha controlado continuamente desde o início de seu turno mais recente, para pagar o custo da habilidade ativada de Fuxiqueira da Cidade. Entretanto, é necessário que Fuxiqueira da Cidade tenha estado sob seu controle de modo contínuo desde o início de seu turno mais recente.

* O controlador de Plebe Agitada ainda escolhe qual jogador ou planeswalker ela ataca.

* Se, durante a etapa de declaração de atacantes de seu controlador, Plebe Agitada for virada ou afetada por uma mágica ou habilidade que diz que ela não pode atacar, Plebe Agitada não atacará. Se houver um custo associado a fazer Plebe Agitada atacar, seu controlador não será forçado a pagar aquele custo, portanto ela também não precisará atacar naquele caso. Observe que transformar Fuxiqueira da Cidade não a virará.

Fluxo de Essência

{U}

Mágica Instantânea

Exile a criatura alvo que você controla e, depois, devolva aquele card ao campo de batalha sob o controle de seu dono. Se for um Espírito, coloque um marcador +1/+1 nele.

* Fluxo de Essência verifica se a criatura é um Espírito depois que esta volta do exílio.

* As Auras anexadas à criatura exilada são colocadas no cemitério de seus donos. Os Equipamentos anexados à criatura exilada são soltos e permanecem no campo de batalha. Eventuais marcadores na criatura exilada deixam de existir.

* Se uma ficha de criatura é exilada, ela deixa de existir. Ela não é devolvida ao campo de batalha.

* Se um card dupla face é exilado, ele retorna com sua face para cima.

Ginete Pálido de Trostad

{1}{B}

Criatura — Espírito

3/3

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

Quando Ginete Pálido de Trostad entrar no campo de batalha, descarte um card.

* Você pode conjurar Ginete Pálido de Trostad mesmo que não tenha outros cards na mão. Se você não tiver nenhum card na mão conforme a última habilidade for resolvida, nada acontecerá.

Herança Negligenciada

{1}

Artefato — Equipamento

A criatura equipada recebe +1/+1.

Quando a criatura equipada se transformar, transforme Herança Negligenciada.

Equipar {1}

////

Lâmina de Boca Cinzenta

Artefato — Equipamento

A criatura equipada recebe +3/+3 e tem iniciativa.

Equipar {3}

* Quando Herança Negligenciada se transforma, ela permanece anexada à criatura à qual está anexada. Se a criatura equipada se transformar em uma permanente que não seja uma criatura, Herança Negligenciada será solta antes de se transformar em Lâmina de Boca Cinzenta.

Indignação de Liliana

{X} {B}

Feitiço

Coloque os X cards do topo de seu grimório em seu cemitério. O jogador alvo perde 2 pontos de vida para cada card de criatura colocado no seu cemitério dessa forma.

* Você não perde o jogo por não ter nenhum card em seu grimório até ser instruído a comprar um card. X pode ser igual ou maior que o número de cards em seu grimório sem fazer com que você perca o jogo.

Inquisidor Militante

{2} {W}

Criatura — Humano Clérigo

2/3

Inquisidor Militante recebe +1/+0 para cada Equipamento que você controla.

* A habilidade de Inquisidor Militante conta todos os Equipamentos que você controla, independentemente de estarem ou não anexados a uma criatura.

* A habilidade de Inquisidor Militante é aplicada somando-se a eventuais efeitos dos Equipamentos que estejam anexados a ele.

Interlúdio Espectral

{2} {W}

Mágica Instantânea

Exile qualquer número de criaturas alvo que você controle. Devolva aqueles cards para o campo de batalha sob o controle de seus donos no início da próxima etapa final.

* As auras anexadas às criaturas exiladas serão colocadas nos cemitérios de seus donos. Os Equipamentos anexados às criaturas exiladas serão soltos e permanecerão no campo de batalha. Eventuais marcadores nas criaturas exiladas deixam de existir.

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

* Se um card dupla face é exilado, ele retorna com sua face para cima.

Invasão da Pele

{R}

Encantamento — Aura

Encantar criatura

A criatura encantada ataca a cada combate se estiver apta.

Quando a criatura encantada morrer, devolva Invasão da Pele ao campo de batalha transformada sob seu controle.

////

Troca-peles

Criatura — Inseto Horror

3/4

* O controlador de Invasão da Pele, e não o controlador da criatura encantada, devolve Invasão da Pele ao campo de batalha transformado.

* O controlador da criatura encantada ainda escolhe qual jogador ou planeswalker aquela criatura ataca.

* Se, durante sua etapa de declaração de atacantes, a criatura encantada estiver virada ou for afetada por uma mágica ou habilidade que diz que ela não pode atacar, ela não atacará. Se houver um custo associado a fazer aquela criatura atacar, seu controlador não será forçado a pagar aquele custo, portanto ela também não precisará atacar naquele caso.

Investigação em Andamento

{1}{U}

Encantamento

Toda vez que uma ou mais criaturas que você controla causarem dano de combate a um jogador, investigue.

(Coloque no campo de batalha uma ficha de artefato incolor do tipo Pista com “{2}, Sacrifique este artefato:

Compre um card.”)

{1}{G}, Exile um card de criatura de seu cemitério: Investigue. Você ganha 2 pontos de vida.

* Em um jogo de Gigante de Duas Cabeças, se você controlar mais de uma criatura atacante, poderá fazer com que suas criaturas causem dano a oponentes diferentes para que a primeira habilidade de Investigação em Andamento seja desencadeada duas vezes.

Invocação de Santo Traft

{1}{W}{U}

Encantamento — Aura

Encantar criatura

A criatura encantada tem “Toda vez que esta criatura atacar, coloque no campo de batalha virada e atacando uma ficha de criatura branca 4/4 do tipo Anjo com voar. Exile aquela ficha no final do combate.”

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

* Embora a ficha esteja atacando, ela nunca foi declarada como criatura atacante (isso é importante para habilidades que são desencadeadas toda vez que uma criatura ataca, por exemplo).

* Se um efeito conceder vigilância à ficha, esta ainda entrará no campo de batalha virada.

* Remover Invocação de Santo Traft ou a criatura encantada do campo de batalha não impede a habilidade desencadeada retardada de exilar a ficha de Anjo no final do combate.

Jace, Desvendador de Segredos

{3}{U}{U}

Planeswalker — Jace

5

+1: Use vidência 1, depois compre um card.

-2: Devolva a criatura alvo para a mão de seu dono.

-8: Você recebe um emblema com: “Toda vez que um oponente conjurar sua primeira mágica em cada turno, anule aquela mágica.”

* A habilidade desencadeada do emblema anula a primeira mágica que um oponente conjura em cada turno, e não apenas nos turnos daquele oponente.

* Se a habilidade desencadeada do emblema de Jace não anular a primeira mágica que um oponente conjurar (por exemplo, porque aquela mágica não possa ser anulada), ela não será desencadeada novamente no mesmo turno para tentar anular a segunda mágica daquele jogador.

* Se você tiver múltiplos oponentes, o emblema de Jace pode ser desencadeado uma vez a cada turno para cada oponente.

Javali Medonho de Kessig

{4}{G}{G}

Criatura — Javali Horror

6/6

Delírio — Javali Medonho de Kessig terá atropelar enquanto houver quatro ou mais tipos de card entre os cards de seu cemitério.

* Atropelar só importa conforme o dano de combate está sendo atribuído, antes de este ser causado. Se Javali Medonho de Kessig não tiver atropelar enquanto atribuir seu dano de combate, não importará se uma criatura que morra durante o combate fizer com que Javali Medonho de Kessig ganhe atropelar.

Julgamento de Avacyn

{1}{R}

Feitiço

Loucura {X}{R} *(Se você descartar este card, descarte-o para o exílio. Quando fizer isso, conjure-o por seu custo de loucura ou coloque-o em seu cemitério.)*

Julgamento de Avacyn causa 2 pontos de dano distribuídos à sua escolha entre qualquer número de criaturas e/ou jogadores alvo. Se o custo de loucura de Julgamento de Avacyn foi pago, em vez disso, ele causa X pontos de dano divididos como você escolher entre aquelas criaturas e/ou jogadores.

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

* Você pode redirecionar o dano que Julgamento de Avacyn causaria a um oponente para um planeswalker que aquele jogador controla. Porém, Julgamento de Avacyn não pode causar dano a um planeswalker e ao controlador daquele planeswalker ao mesmo tempo.

* Se Julgamento de Avacyn tiver múltiplos alvos e algum deles, mas não todos, não for um alvo válido quando Julgamento de Avacyn for resolvido, Julgamento de Avacyn ainda causará dano aos alvos válidos restantes de acordo com a divisão original de dano.

Lâmina Paroquial Paranoico

{2}{W}

Criatura — Humano Soldado

3/2

Delírio — Lâmina Paroquial Paranoico receberá +1/+0 e terá iniciativa enquanto houver quatro ou mais tipos de card entre os cards de seu cemitério.

* Perder ou ganhar iniciativa depois que o dano de iniciativa tenha sido causado não fará com que Lâmina Paroquial Paranoico cause dano de combate duas vezes nem deixe de causar dano de combate.

Lápide Corrompida

{2}

Artefato

Lápide Corrompida entra no campo de batalha virada.

{T}: Escolha uma cor de um card em seu cemitério. Adicione um mana daquela cor à sua reserva de mana.

* Os cards incolores não têm cor, de modo que você não pode adicionar {C} a sua reserva de mana dessa forma.

* Os jogadores não podem responder a habilidades de mana, de modo que nenhum deles pode realizar nenhuma ação para impedir que você consiga a cor de mana que você espera gerar uma vez que você anuncie a habilidade.

Lembranças Fugazes

{2} {U}

Encantamento

Quando Lembranças Fugazes entrar no campo de batalha, investigue. *(Coloque no campo de batalha uma ficha de artefato incolor do tipo Pista com “{2}, Sacrifique este artefato: Compre um card.”)*

Toda vez que você sacrifica uma Pista, o jogador alvo coloca os três cards do topo do grimório dele no próprio cemitério.

* Se você sacrificar uma Pista para pagar o custo de uma magia ou habilidade, a segunda habilidade de Lembranças Fugazes será resolvida antes daquela magia ou habilidade.

Lobo da Alcateia Uivante

{2} {R}

Criatura — Lobo

3/3

Lobo da Alcateia Uivante não pode bloquear a menos que você controle outro Lobo ou Lobisomem.

* Se você controlar um segundo Lobo da Alcateia Uivante, ambos podem bloquear.

Lobo da Garganta do Demônio

{3} {R} {R}

Criatura — Elemental Lobo

5/5

Toda vez que Lobo da Garganta do Demônio ataca, você pode pagar {1} {R} e descartar um card. Se fizer isso, Lobo da Garganta do Demônio causa à criatura ou planeswalker alvo dano igual ao custo de mana convertido do card descartado.

* Você não pode escolher descartar um card sem pagar {1} {R}.

* Se um card com {X} no custo de mana for descartado pela habilidade de Lobo da Garganta do Demônio, X será considerado como sendo 0.

* Você escolhe a criatura ou planeswalker alvo conforme a habilidade desencadeada de Lobo da Garganta do Demônio é colocada na pilha. Você escolhe qual card descartar, se for descartar algum, conforme a habilidade é

resolvida. Embora os jogadores possam responder à habilidade desencadeada uma vez que você tenha escolhido um alvo, nenhum jogador pode realizar ações entre o momento em que você descarta o card e o momento em que o dano é causado.

Machado Relampejante

{R}

Mágica Instantânea

Como custo adicional para conjurar Machado Relampejante, descarte um card ou pague {5}.

Machado Relampejante causa 5 pontos de dano à criatura alvo.

* O custo de mana convertido de Machado Relampejante é 1, independentemente do custo adicional que você pagou.

Maquinações de Nahiri

{1}{W}

Encantamento

No início do combate no seu turno, a criatura alvo que você controla ganha indestrutível até o final do turno.

{1}{R}: Maquinações de Nahiri causa 1 ponto de dano à criatura bloqueadora alvo.

* Os jogadores podem responder à habilidade desencadeada de Maquinações de Nahiri destruindo a criatura que você tiver como alvo antes que a habilidade que concede a ela indestrutível tenha sido resolvida.

* Destruir uma criatura bloqueadora não faz com que a criatura que ela estava bloqueando se torne não bloqueada.

Manto Assombrado

{3}

Artefato — Equipamento

A criatura equipada tem vigilância, atropelar e ímpeto.

Equipar {1}

* Se uma criatura entrar no campo de batalha sob o seu controle e ganhar ímpeto, mas depois perder ímpeto antes de atacar, ela não será capaz de atacar naquele turno. Isso significa que você não pode usar um Manto Assombrado para permitir que duas novas criaturas ataquem no mesmo turno.

Meditar sobre as Páginas

{3}{U}{U}

Feitiço

Compre três cards, desvire até dois terrenos e, depois, descarte um card.

* Você escolhe quais terrenos desvirar depois de ter comprado três cards. Os terrenos controlados por qualquer jogador podem ser desvirados dessa forma.

Mestre de Forja de Kessig

{1}{R}

Criatura — Humano Xamã Lobisomem

2/1

Toda vez que Mestre de Forja de Kessig bloqueia ou se torna bloqueado por uma criatura, Mestre de Forja de Kessig causa 1 ponto de dano àquela criatura.

No início de cada manutenção, se nenhuma mágica tiver sido conjurada no último turno, transforme Mestre de Forja de Kessig.

////

Lobisomem Flamicárdio

vermelho

Criatura — Lobisomem

3/2

Toda vez que Lobisomem Flamicárdio bloquear ou se tornar bloqueado por uma criatura, Lobisomem Flamicárdio causará 2 pontos de dano àquela criatura.

No início de cada manutenção, se um jogador tiver conjurado duas ou mais mágicas no último turno, transforme Lobisomem Flamicárdio.

* A primeira habilidade de Mestre de Forja de Kessig é desencadeada uma vez para cada criatura que o bloqueie ou seja bloqueada por ele. A habilidade é resolvida e causa dano àquela criatura antes que o dano de combate seja causado. Se a habilidade destruir uma criatura que esteja bloqueando Mestre de Forja de Kessig, este não se torna não bloqueado. O mesmo vale para a primeira habilidade de Lobisomem Flamicárdio.

Mirar Alto

{1}{G}

Mágica Instantânea

Desvire a criatura alvo. Ela recebe +2/+2 e ganha alcance até o final do turno. *(Ela pode bloquear criaturas com voar.)*

* Mirar Alto pode ter como alvo uma criatura que já esteja desvirada.

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

Missionário Pio

{2}{W}

Criatura — Humano Clérigo

2/2

Toda vez que Missionário Pio ou outra criatura entra no campo de batalha sob o seu controle, você ganha 1 ponto de vida.

{2}, {T}, Sacrifique outra permanente: Transforme Missionário Pio.

////

Discípulo Desencaminhado

preto

Criatura — Humano Clérigo

2/4

Toda vez que Missionário Pio ou outra criatura que você controla morre, o oponente alvo perde 1 ponto de vida e você ganha 1 ponto de vida.

* Se Missionário Pio entrar no campo de batalha ao mesmo tempo que outra criatura que você controla, a habilidade de Missionário Pio será desencadeada uma vez para a outra criatura e uma vez para si mesmo.

* Se Discípulo Desencaminhado morrer ao mesmo tempo que outra criatura, a habilidade de Discípulo Desencaminhado será desencadeada uma vez para a outra criatura e uma vez para si mesmo.

Missionários Avacynianos

{3}{W}

Criatura — Humano Clérigo

3/3

No início de sua etapa final, se Missionários Avacynianos estiver equipado, transforme-o.

////

Inquisidores Lunarcas

branco

Criatura — Humano Clérigo

4/4

Quando esta criatura se transforma em Inquisidores Lunarcas, você pode exilar outra criatura alvo até que Inquisidores Lunarcas deixe o campo de batalha.

* O Equipamento anexado a Missionários Avacynianos permanece anexado após a transformação.

* Se Inquisidores Lunarcas deixa o campo de batalha antes que sua habilidade desencadeada seja resolvida, a criatura alvo não é exilada.

* Se Inquisidores Lunarcas de alguma forma se transforma em Missionários Avacynianos, a criatura permanece exilada. Se Missionários Avacynianos deixa posteriormente o campo de batalha, a criatura retorna ao campo de batalha.

* As Auras anexadas à criatura exilada são colocadas nos cemitérios de seus donos. Os Equipamentos anexados à criatura exilada são soltos e permanecem no campo de batalha. Os eventuais marcadores na criatura exilada deixam de existir.

* Se uma ficha de criatura é exilada, ela deixa de existir. Ela não é devolvida ao campo de batalha.

Em uma partida com vários participantes, se o dono de Inquisidores Lunarcas 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.

Mistura Sinistra

{B}

Encantamento

{B}, Pague 1 ponto de vida, Coloque o card do topo de seu grimório em seu cemitério, descarte um card, sacrifique Mistura Sinistra: Destrua a criatura alvo.

* Você pode pagar os custos de Mistura Sinistra em qualquer ordem. Contudo, uma vez que tenha decidido ativar a habilidade e tiver visto o card do topo de seu grimório, você não pode mudar de ideia.

Monstro Gitrog

{3}{B}{G}

Criatura Lendária — Sapo Horror

6/6

Toque mortífero

No início de sua manutenção, sacrifique Monstro Gitrog a menos que você sacrifique um terreno.

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

Toda vez que um ou mais cards de terreno forem colocados em seu cemitério de qualquer lugar, compre um card.

* Se múltiplos cards de terreno forem colocados em seu cemitério ao mesmo tempo, a última habilidade de Monstro Gitrog é desencadeada uma única vez. Isso pode acontecer porque um efeito (como o da primeira habilidade de Sensação Rastejante) os colocou lá a partir de seu grimório ao mesmo tempo, ou porque eles foram destruídos ao mesmo tempo (como duas criaturas terreno que sofreram dano de combate letal).

Mordida Rábica

{1}{G}

Feitiço

A criatura alvo que você controla causa dano igual ao seu poder à criatura alvo que você não controla.

* Se uma das duas criaturas não for um alvo válido conforme Mordida Rábica tentar ser resolvida, a criatura que você controla não causará dano.

Morto Persistente

{B} {B}

Criatura — Zumbi

2/2

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

Quando Morto Persistente morrer, você pode pagar {B}. Se fizer isso, devolva-o para a mão de seu dono.

Quando Morto Persistente morrer, você pode pagar {X}. Se fizer isso, devolva outro card de criatura alvo do tipo Zumbi com custo de mana convertido igual a X de seu cemitério para o campo de batalha.

* As duas últimas habilidades de Morto Persistente são desencadeadas ao mesmo tempo e podem ser colocadas na pilha em qualquer ordem. A habilidade colocada na pilha primeiro será a última a ser resolvida.

* Você decide pagar ou não por cada habilidade desencadeada conforme ela é resolvida. Se fizer isso, o restante do efeito daquela habilidade acontece antes que qualquer jogador possa realizar qualquer ação.

Mutação Grotesca

{1} {B}

Mágica Instantânea

A criatura alvo recebe +3/+1 e ganha vínculo com a vida até o final do turno. *(O dano causado pela criatura também faz com que seu controlador ganhe uma quantidade equivalente de pontos de vida.)*

*Ocorrências múltiplas de vínculo com a vida são redundantes.

Nahiri, a Anunciadora

{2} {R} {W}

Planeswalker — Nahiri

4

+2: Você pode descartar um card. Se fizer isso, compre um card.

-2: Exile o encantamento, artefato virado ou criatura virada alvo.

-8: Procure em seu grimório um card de artefato ou criatura, coloque-o no campo de batalha e, depois, embaralhe seu grimório. Ele ganha ímpeto. Devolva-a para a sua mão no início da próxima etapa final.

* Você pode ativar a primeira habilidade de Nahiri sem intenção de descartar um card apenas para acrescentar lealdade a Nahiri.

* Se você encontrar um artefato que não seja uma criatura com a terceira habilidade de Nahiri, ele ainda ganhará ímpeto, embora isso não seja significativo a menos que aquele artefato se torne uma criatura.

* Se o artefato ou criatura colocado no campo de batalha com a terceira habilidade de Nahiri deixar o campo de batalha antes da próxima etapa final, ele não será devolvido a sua mão a partir de sua nova zona.

Não Esquecido

{1} {W}

Feitiço

Coloque o card alvo de um cemitério no topo ou no fundo do grimório do seu dono. Coloque no campo de batalha uma ficha de criatura branca 1/1 do tipo Espírito com voar.

* Você escolhe colocar o card alvo no topo ou no fundo do grimório de seu dono conforme Não Esquecido é resolvido.

* Você, e não o dono do card alvo, recebe a ficha de Espírito.

Necrópode do Morkrut

{5}{B}

Criatura — Lesma Horror

7/7

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

Toda vez que Necrópode do Morkrut atacar ou bloquear, sacrifique outra criatura ou terreno.

* Quando Necrópode do Morkrut ataca, seu desencadeamento não é resolvido até depois da escolha de todos os atacantes. O mesmo vale para quando este bloqueia. Isso significa que outra criatura, como uma encantada com Invocação de Santo Traft, também pode atacar ou bloquear e, depois, ser sacrificada. * Sacrificar uma criatura bloqueadora desta forma não faz com que a criatura que ela bloqueou se torne desbloqueada.

* Na situação pouco usual de você não controlar nenhuma outra criatura e nenhum terreno, a última habilidade não fará nada. Necrópode do Morkrut pode atacar ou bloquear sem penalidade.

Obra-prima de Geralf

{3}{U}{U}

Criatura — Zumbi Horror

7/7

Voar

Obra-prima de Geralf recebe -1/-1 para cada card em sua mão.

{3}{U}, Descarte três cards: Devolva Obra-prima de Geralf de seu cemitério para o campo de batalha virada.

* A última habilidade de Obra-prima de Geralf só pode ser ativada enquanto o card está em seu cemitério.

* Se uma magia ou habilidade fizer com que você compre cards e depois descarte cards, Obra-prima de Geralf pode ter resistência 0 enquanto você escolhe quais cards descartar. Desde que o card tenha resistência 1 ou maior novamente depois que a magia ou habilidade for resolvida, ele sobreviverá.

Odric, Marechal Lunarca

{3}{W}

Criatura Lendária — Humano Soldado

3/3

No início de cada combate, as criaturas que você controla ganharão iniciativa até o final do turno se uma criatura que você controla tiver iniciativa. O mesmo vale para voar, toque mortífero, golpe duplo, ímpeto, resistência a magia, indestrutível, vínculo com a vida, ameaçar, alcance, esquivo, atropelar e vigilância.

* A habilidade de Odric é desencadeada no início de cada combate, e não apenas do combate de seu turno, independentemente das criaturas que você controla terem ou não as habilidades listadas. Se uma criatura ganhar uma das habilidades listadas antes que a habilidade de Odric seja resolvida, por exemplo, devido a outra habilidade que tenha sido desencadeada no início do combate, as criaturas que você controla ganharão aquela habilidade.

* O conjunto das criaturas afetadas pela habilidade de Odric e a forma como elas são afetadas são determinados conforme a habilidade é resolvida. As criaturas que você controlar mais tarde no turno não ganharão nenhuma habilidade nem farão com que outras criaturas ganhem novas habilidades, e as habilidades ganhas não mudarão, mesmo que todas as criaturas que possuíam normalmente as habilidades deixem o campo de batalha.

* Múltiplas ocorrências de qualquer das habilidades que Odric pode conceder a suas criaturas são redundantes.

Orientação Etérea

{2}{W}

Feitiço

As criaturas que você controla recebem +2/+1 até o final do turno.

* O conjunto das criaturas afetadas por Orientação Etérea é determinado conforme a mágica é resolvida. As criaturas que você começa a controlar mais tarde no turno não vão receber +2/+1.

Olivia, Mobilizada para a Guerra

{1}{B}{R}

Criatura Lendária — Vampiro Cavaleiro

3/3

Voar

Toda vez que outra criatura entra no campo de batalha sob o seu controle, você pode descartar um card. Se fizer isso, coloque um marcador +1/+1 naquela criatura. Ela ganha ímpeto até o final do turno e torna-se um Vampiro além de seus outros tipos.

* Você decide descartar ou não um card conforme a habilidade de Olivia, Mobilizada para a Guerra, é resolvida. Se fizer isso, o restante dos efeitos da habilidade acontece antes que qualquer jogador possa realizar qualquer ação.

* Se a criatura que entra no campo de batalha deixá-lo antes que a habilidade de Olivia, Mobilizada para a Guerra, seja resolvida, você ainda poderá descartar um card. O restante da habilidade não tem efeito.

* Se você descartar um card, a criatura só ganha ímpeto até o final do turno, mas o marcador +1/+1 e o subtipo Vampiro permanecem indefinidamente.

Pacifista de Lambholt

{1}{G}

Criatura — Humano Xamã Lobisomem

3/3

Pacifista de Lambholt não pode atacar a menos que você controle uma criatura com poder igual ou superior a 4. No início de cada manutenção, se nenhuma mágica tiver sido conjurada no último turno, transforme Pacifista de Lambholt.

////

Açougueiro de Lambholt

verde

Criatura — Lobisomem

4/4

No início de cada manutenção, se um jogador tiver conjurado duas ou mais mágicas no último turno, transforme Açougueiro de Lambholt.

* Se o poder de Pacifista de Lambholt se tornar igual ou superior a 4, ele superará sua própria restrição e poderá atacar.

Para o Abate

{2}{B}

Mágica Instantânea

O jogador alvo sacrifica uma criatura ou planeswalker.

Delírio — Se houver quatro ou mais tipos de card entre os cards de seu cemitério, em vez disso, aquele jogador sacrifica uma criatura e um planeswalker.

* Se a habilidade de delírio se aplicar, aquele jogador precisa sacrificar um card de criatura e um card de planeswalker se estiver apto. No caso incomum de aquele jogador controlar uma única permanente que seja tanto uma criatura quanto um planeswalker, aquele jogador precisa sacrificar outra criatura ou planeswalker (a menos que não controle nenhuma outra criatura nem nenhum outro planeswalker).

Para Sempre

{4} {B} {B}

Feitiço

Devolva até dois cards de criatura alvo de seu cemitério para o campo de batalha. Cada uma daquelas criaturas é um Zumbi preto além de suas outras cores e tipos. Coloque Para Sempre no fundo do grimório de seu dono.

* Se um card de criatura alvo é normalmente incolor, ele simplesmente se torna preto. Ele não será preto e incolor.

Patrulheiro de Pontespinho

{3} {G}

Criatura — Humano Guerreiro

3/3

Toda vez que Patrulheiro de Pontespinho causar dano a uma ou mais criaturas, investigue. *(Coloque no campo de batalha uma ficha de artefato incolor do tipo Pista com “{2}, Sacrifique este artefato: Compre um card.”)*

No início de cada etapa final, se você sacrificou três ou mais Pistas neste turno, você pode colocar um card de criatura de sua mão no campo de batalha.

* A primeira habilidade de Patrulheiro de Pontespinho só é desencadeada uma vez por etapa de dano de combate, independentemente da quantidade de criaturas às quais causou dano.

* A segunda habilidade de Patrulheiro de Pontespinho verifica o turno inteiro, mesmo que Patrulheiro de Pontespinho não tenha estado no campo de batalha durante parte do turno. Ela conta Pistas sacrificadas por qualquer motivo, e não apenas Pistas sacrificadas para suas próprias habilidades.

Pavor Arrepiante

{3} {B}

Encantamento

No início de sua manutenção, cada jogador descarta um card. Cada oponente que descartou um card que compartilhe um tipo com o card que você descartou perde 3 pontos de vida. *(Os jogadores revelam os cards descartados simultaneamente.)*

* Quando uma mágica ou habilidade instrui cada jogador a descartar um card, a começar pelo jogador controlador do turno e seguindo a ordem dos turnos, cada jogador seleciona um card da própria mão sem revelá-lo e o separa, e, depois, todos aqueles cards são revelados e descartados simultaneamente.

* Os tipos de card que podem ser compartilhados para a habilidade de Pavor Arrepiante são artefato, criatura, encantamento, mágica instantânea, terreno, planeswalker, feitiço e tribal (um tipo de card que aparece em alguns cards mais antigos). Supertipos (como lendário e básico) e subtipos (como Humano e Equipamento) não contam.

* Se um jogador não tiver cards na mão, aquele jogador não descarta um card, enquanto todos os demais o fazem. Se você não descartou um card, nenhum jogador pode ter descartado um card que compartilhe um tipo de card com o card que você descartou. Portanto, nenhum jogador perde 3 pontos de vida.

* Se um oponente descartar um card que compartilhe dois tipos de card com o card que você descartou, como uma criatura artefato, aquele jogador ainda perde apenas 3 pontos de vida.

* Como apenas as características da face de um card dupla face são consideradas quando este não está no campo de batalha, um card dupla face com tipos de card diferentes na face e no reverso (como Invasão da Pele) compara apenas sua face com os outros cards descartados.

Pensamentos Incômodos

{1}{U}

Feitiço

Olhe os dois cards do topo de seu grimório. Coloque um deles na sua mão e o restante em seu cemitério.

Loucura {1}{U} *(Se você descartar este card, descarte-o para o exílio. Quando fizer isso, conjure-o por seu custo de loucura ou coloque-o em seu cemitério.)*

* Se houver apenas um card restante em seu grimório, você o colocará em sua mão. Você não perderá o jogo por não ter nenhum card em seu grimório até ser necessário comprar um card.

Pesquisador Aberrante

{3}{U}

Criatura — Humano Inseto

3/2

Voar

No início de sua manutenção, coloque o card do topo de seu grimório em seu cemitério. Se for um card de magia instantânea ou feitiço, transforme Pesquisador Aberrante.

////

Forma Aperfeiçoada

azul

Criatura — Inseto Horror

5/4

Voar

* Nenhum jogador pode realizar nenhuma ação entre as duas etapas da habilidade desencadeada de Pesquisador Aberrante. Se o card colocado em seu cemitério for de magia instantânea ou feitiço, Pesquisador Aberrante transforma-se antes que um jogador possa realizar qualquer ação.

* Se um efeito de substituição fizer com que o card do topo de seu grimório vá para uma zona que não seja seu cemitério, Pesquisador Aberrante ainda se transformará se aquele card for de magia instantânea ou feitiço.

Prender Asas

{1}{G}

Mágica Instantânea

Cada oponente sacrifica uma criatura com voar.

* Você pode conjurar Prender Asas mesmo que nenhum (ou apenas alguns) de seus oponentes controle(m) uma criatura com voar. Os que controlam precisam escolher uma criatura voadora para sacrificar, enquanto os que não controlam não são afetados.

Preso com Prata Lunar

{2}{W}

Encantamento — Aura

Encantar criatura

A criatura encantada não pode atacar, bloquear nem se transformar.

Sacrifique outra permanente: Anexe Preso com Prata Lunar à criatura alvo. Ative esta habilidade somente nos momentos em que poderia conjurar um feitiço e apenas uma vez a cada turno.

* As habilidades ativadas ou desencadeadas da criatura encantada que a fariam transformar-se ainda podem ser ativadas ou desencadeadas. Se essas habilidades têm outros efeitos, esses acontecem.

* Você controla Preso com Prata Lunar mesmo que ele encante uma criatura de um oponente. Apenas você pode ativar sua última habilidade.

Queimar de Dentro

{X} {R}

Feitiço

Queimar de Dentro causa X pontos de dano à criatura ou ao jogador alvo. Se uma criatura sofre dano dessa forma, ela perde indestrutível até o final do turno. Se aquela criatura for morrer neste turno, em vez disso, exile-a.

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

* Se Queimar de Dentro não causar dano à criatura alvo (por exemplo, por aquele dano ter sido prevenido ou por X ser 0), nenhum dos efeitos adicionais se aplicará. Ela não perderá indestrutível e não será exilada antes de morrer naquele turno.

* Você pode ter como alvo de Queimar de Dentro uma criatura que não tem indestrutível. Ela ainda será exilada se morreria neste turno.

Raio de Geist

{2} {R}

Mágica Instantânea

Raio de Geist causa 2 pontos de dano à criatura ou ao jogador alvo.

{2} {U}, Exile Raio de Geist de seu cemitério: Copie a mágica instantânea ou de feitiço alvo que você controla.

Você pode escolher novos alvos para a cópia.

* A terceira habilidade de Raio de Geist pode copiar qualquer mágica instantânea ou feitiço, não apenas uma com alvos.

* Quando a habilidade de Raio de Geist é resolvida, ela cria uma cópia da mágica instantânea ou feitiço. A cópia é criada na pilha. Portanto, ela não é "conjurada". As habilidades que são desencadeadas quando um jogador conjura uma mágica não serão desencadeadas. Em seguida, a cópia será resolvida como uma mágica normal antes da mágica original ser resolvida, mas depois que os jogadores tiverem a oportunidade de conjurar mágicas e ativar habilidades.

* A cópia terá os mesmos alvos que a mágica que está copiando, a menos que você escolha novos alvos. Você pode alterar qualquer número de alvos, incluindo todos ou nenhum deles. Se, para um dos alvos, você não puder escolher um novo alvo válido, ele permanecerá inalterado (mesmo que o alvo atual não seja válido).

* Se a mágica que está sendo copiada for modal (ou seja, se ela disser "Escolha um —" ou algo assim), a cópia também terá o mesmo modo. Você não pode escolher um modo diferente.

* Se a mágica que está sendo copiada tiver um X cujo valor foi determinado quando ela foi conjurada (como Julgamento de Avacyn), a cópia terá o mesmo valor de X.

* Se a mágica teve o dano dividido conforme foi conjurada (novamente como Julgamento de Avacyn), a divisão não pode ser alterada (embora os alvos a receberem o dano ainda possam).

* Se um custo alternativo foi pago pela mágica, como seu custo de loucura ou de surto, o mesmo custo alternativo é considerado pago para a cópia.

Receptáculo da Malignidade

{1}{B}

Encantamento

{1}{B}, Sacrifique Receptáculo da Malignidade: O oponente alvo exila dois cards da própria mão. Ative esta habilidade somente nos momentos em que poderia conjurar um feitiço.

* Você não verá a mão do jogador enquanto a habilidade de Receptáculo da Malignidade estiver sendo resolvida. Aquele jogador escolhe dois cards, exila-os com a face voltada para cima e, então, você vê o que foi exilado.

Recrutador de Vigia do Crepúsculo

{1}{G}

Criatura — Humano Guerreiro Lobisomem

2/2

{2}{G}: Olhe os três cards do topo de seu grimório. Você pode revelar um card de criatura dentre eles e colocá-lo em sua mão. Coloque o resto no fundo de seu grimório em qualquer ordem.

No início de cada manutenção, se nenhuma magia tiver sido conjurada no último turno, transforme Recrutador de Vigia do Crepúsculo.

////

Uivador da Krallendorde

verde

Criatura — Lobisomem

3/3

As magias de criatura que você conjura custam {1} a menos para serem conjuradas.

No início de cada manutenção, se um jogador tiver conjurado duas ou mais magias no último turno, transforme Uivador da Krallendorde.

* Você pode ativar a primeira habilidade de Recrutador de Vigia do Crepúsculo em resposta a sua habilidade desencadeada.

* A primeira habilidade de Uivador da Krallendorde só pode gerar a parte genérica do mana do custo de uma magia de criatura.

* A primeira habilidade de Uivador da Krallendorde pode reduzir custos alternativos como custos de loucura.

Reduzir a Cinzas

{4}{R}

Feitiço

Reduzir a Cinzas causa 5 pontos de dano à criatura alvo. Se aquela criatura for morrer neste turno, em vez disso, exila-a.

* Reduzir a Cinzas exila a criatura alvo caso ela possa morrer no turno corrente por quaisquer motivos, não só por dano letal.

Rifte Magmático

{1}{R}

Feitiço

As criaturas sem voar não podem bloquear neste turno.

* Pelo fato de o efeito de Rifte Magmático não alterar as características de nenhuma permanente, o conjunto das criaturas afetadas por Rifte Magmático é constantemente atualizado. Os cards sem voar que entrem no campo de batalha mais tarde no turno não serão capazes de bloquear.

Rito do Criptólito

{1}{G}

Encantamento

As criaturas que você controla têm "{T}": Adicione um mana de qualquer cor à sua reserva de mana."

* Se uma criatura tiver múltiplas habilidades de mana com um custo de {T}, como se você controlar dois Ritos do Criptólito, você só pode ativar uma delas por vez. Virar a criatura não gera múltiplos manas.

Sábia do Conhecimento Ancestral

{4}{G}

Criatura — Humano Xamã Lobisomem

/

O poder e a resistência de Sábia do Conhecimento Ancestral são ambos iguais ao número de cards em sua mão.

Quando Sábia do Conhecimento Ancestral entrar no campo de batalha, compre um card.

No início de cada manutenção, se nenhuma mágica foi conjurada no último turno, transforme Sábia do Conhecimento Ancestral.

////

Lobisomem da Fome Ancestral

verde

Criatura — Lobisomem

/

Vigilância, atropelar

O poder e a resistência de Lobisomem da Fome Ancestral são ambos iguais ao número total de cards nas mãos de todos os jogadores.

No início de cada manutenção, se um jogador tiver conjurado duas ou mais mágicas no último turno, transforme Lobisomem da Fome Ancestral.

* Se você não tiver nenhum card na mão depois que Sábia do Conhecimento Ancestral entrar no campo de batalha, ela será colocada em seu cemitério antes que sua primeira habilidade desencadeada seja resolvida. Você comprará um card, mas Sábia do Conhecimento Ancestral já estará morta.

Sabujo de Brejolonge

{4}{B}

Criatura — Zumbi Sabujo

5/3

Delírio — Sabujo de Brejolonge terá ameaçar enquanto houver quatro ou mais tipos de card entre os cards de seu cemitério. *(Uma criatura com ameaçar só pode ser bloqueada por duas ou mais criaturas.)*

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

Sabujo Pírico

{3}{R}

Criatura — Elemental Sabujo

2/3

Atropelar

Toda vez que conjurar uma mágica instantânea ou feitiço, coloque um marcador +1/+1 em Sabujo Pírico.

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

Segunda Colheita

{2}{G}{G}

Mágica Instantânea

Para cada ficha que você controla, coloque no campo de batalha uma ficha que seja uma cópia daquela permanente.

* Segunda Colheita copia as características originais de cada ficha conforme estabelecidas pelo efeito que colocou a ficha no campo de batalha. Ela não copia informações como se a ficha está virada ou desvirada, se tem ou não marcadores, Auras ou Equipamentos anexados, ou eventuais efeitos que não sejam de cópia que tenham alterado seu poder, sua resistência, seus tipos, sua cor e assim por diante.

* Segunda Colheita copia todas as fichas, e não apenas fichas de criatura. Em especial, isso inclui fichas de Pista.

Sensação Rastejante

{2} {G}

Encantamento

No início de sua manutenção, você pode colocar os dois cards do topo de seu grimório em seu cemitério.

Toda vez que um ou mais cards de terreno forem colocados em seu cemitério vindos de qualquer lugar pela primeira vez em cada turno, coloque no campo de batalha uma ficha de criatura verde 1/1 do tipo Inseto.

* Se múltiplos cards de terreno forem colocados em seu cemitério ao mesmo tempo, a última habilidade de Sensação Rastejante será desencadeada uma única vez. Isso pode acontecer porque um efeito (como o da primeira habilidade de Sensação Rastejante) os colocou lá a partir de seu grimório ao mesmo tempo, ou porque eles foram destruídos ao mesmo tempo (como duas criaturas terreno que sofreram dano de combate letal).

Sigarda, Graça das Garças

{3} {G} {W}

Criatura Lendária — Anjo

4/5

Voar

Você e os Humanos que você controla têm resistência a magia.

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

* Enquanto você tiver resistência a magia, seus oponentes não podem ter você como alvo de mágicas nem habilidades que causam dano, mesmo que pretendam redirecionar aquele dano para um planeswalker que você controla.

Skaab da Asa Suturada

{3} {U}

Criatura — Zumbi Horror

3/1

Voar

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

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

Sorin, Nêmesis Implacável

{4} {W} {B}

Planeswalker — Sorin

6

+1: Revele o card do topo de seu grimório e coloque-o na sua mão. Cada oponente perde uma quantidade de pontos de vida igual a seu custo de mana convertido.

—X: Sorin, Nêmesis Implacável, causa X pontos de dano à criatura ou planeswalker alvo e você ganha X pontos de vida.

-9: Coloque no campo de batalha um número de fichas de criatura pretas 1/1 do tipo Vampiro Cavaleiro com vínculo com a vida igual ao total de pontos de vida mais alto entre todos os jogadores..

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

* Em um jogo de Gigante de Duas Cabeças, o total de pontos de vida mais alto entre os de todos os jogadores é o total de pontos de vida mais alto entre os de todas as equipes.

* A terceira habilidade de Sorin, Nêmesis Implacável, recebeu errata em português. As fichas de criatura que você coloca no campo de batalha têm vínculo com a vida, mas esta informação não está presente no card em português. Este FAQ contém o texto correto.

Sussurros Maldosos

{3}{R}

Feitiço

Ganhe o controle da criatura alvo até o final do turno. Desvire aquela criatura. Ela recebe +2/+0 e ganha ímpeto até o final do turno.

Loucura {3}{R} *(Se você descartar este card, descarte-o para o exílio. Quando fizer isso, conjure-o por seu custo de loucura ou coloque-o em seu cemitério.)*

* Sussurros Maldosos pode ter qualquer criatura como alvo, até mesmo uma criatura desvirada ou que você já controla.

* Ganhar o controle de uma criatura não faz com que você ganhe o controle de Auras ou Equipamentos anexados a ela, apesar dessas permanentes continuarem anexadas à criatura.

Tenacidade

{3}{W}

Mágica Instantânea

As criaturas que você controla recebem +1/+1 e ganham vínculo com a vida até o final do turno. Desvire aquelas criaturas.

* O conjunto das criaturas afetadas por Tenacidade é determinado conforme a mágica é resolvida. As criaturas que você começar a controlar mais tarde no turno não vão receber +1/+1 nem ganhar vínculo com a vida.

* Ocorrências múltiplas de vínculo com a vida são redundantes.

Tenente de Thalia

{1}{W}

Criatura — Humano Soldado

1/1

Quando Tenente de Thalia entrar no campo de batalha, coloque um marcador +1/+1 em cada outro Humano que você controla.

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

* Se Tenente de Thalia entrar no campo de batalha ao mesmo tempo que outro Humano, cada uma das habilidades de Tenente de Thalia será desencadeada. Você colocará um marcador +1/+1 em ambos os cards.

Tiro Duplo

{R}

Mágica Instantânea

Tiro Duplo causa 1 ponto de dano a cada uma de até duas criaturas alvo.

* Você não pode ter duas vezes a mesma criatura como alvo para que Tiro Duplo cause 2 pontos de dano a ela.

Triscaidecafobia

{3}{B}

Encantamento

No início de sua manutenção, escolha um —

- Cada jogador com exatamente 13 pontos de vida perde o jogo e, depois, cada jogador ganha 1 ponto de vida.
- Cada jogador com exatamente 13 pontos de vida perde o jogo e, depois, cada jogador perde 1 ponto de vida.

* Você pode escolher um modo mesmo que nenhum jogador vá perder o jogo. Os jogadores ainda vão ganhar ou perder pontos de vida conforme adequado.

* Se você escolher o segundo modo de Triscaidecafobia e começar a resolvê-lo enquanto o total de pontos de vida de um oponente for 13 e o seu for 1, aquele oponente perderá o jogo antes que você perca 1 ponto de vida.

* Em um jogo de Gigante de Duas Cabeças, cada equipe com 13 pontos de vida perde o jogo e, depois, cada jogador em cada equipe perde ou ganha ponto de vida, fazendo com que o total de pontos de vida de cada equipe aumente ou diminua em 2.

* Se cada jogador tiver 13 pontos de vida conforme a habilidade de Triscaidecafobia é resolvida, o jogo termina empatado.

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 pode ser salva pelo marcador +1/+1 que seria colocado nela.

Valsa Macabra

{1}{B}

Feitiço

Devolva até dois cards de criatura alvo de seu cemitério para sua mão e depois descarte um card.

* Se você não tiver outros cards na mão, terá de descartar um dos cards de criatura devolvidos para sua mão.

* Você pode conjurar Valsa Macabra tendo como alvo um ou nenhum card de criatura. Você ainda descartará um card, mesmo que não tenha nenhum card de criatura como alvo.

Visitante do Hospício

{1}{B}

Criatura — Vampiro Mago

3/1

No início da manutenção de cada jogador, se aquele jogador não tiver cards na mão, você compra um card e perde 1 ponto de vida.

Loucura {1}{B} *(Se você descartar este card, descarte-o para o exílio. Quando fizer isso, conjure-o por seu custo de loucura ou coloque-o em seu cemitério.)*

* A etapa de manutenção acontece antes da etapa de compra e depois da etapa de desvirar. A primeira habilidade de Visitante do Hospício é desencadeada e resolvida antes que o jogador ativo compre um card em sua etapa de compra caso ele não tenha nenhum card na mão.

* A habilidade desencadeada de Visitante do Hospício verifica a mão do jogador ativo conforme a manutenção começa e conforme o desencadeamento é resolvido. Se aquele jogador tem um card na mão conforme ela é resolvida, você não compra um card nem perde 1 ponto de vida. Em particular, se você controla múltiplos Visitantes do Hospício durante sua manutenção, a primeira habilidade de qualquer um deles que seja resolvida primeiro impede a primeira habilidade dos outros de ter qualquer efeito, a menos que você tenha uma forma de tirar o card de sua mão antes que ela seja resolvida.

* No turno de um oponente, as habilidades desencadeadas que você controla são resolvidas antes de quaisquer habilidades desencadeadas de permanentes que aquele oponente controla caso sejam desencadeadas ao mesmo tempo. Isso significa que, se você e seu oponente controlarem um Visitante do Hospício cada um durante a manutenção de seu oponente e ele não tiver nenhum card na mão, você vai sempre comprar um card antes que seu oponente tenha um card na mão.

Visões Febris

{1} {U} {R}

Encantamento

No início da etapa final de cada jogador, aquele jogador compra um card. Se o jogador for seu oponente e tiver quatro ou mais cards na mão, Visões Febris causa 2 pontos de dano a ele.

* Nenhum jogador pode realizar nenhuma ação entre as duas etapas da habilidade desencadeada de Visões Febris, de modo que, se seu oponente em quatro ou mais cards na mão depois de comprar um card, Visões Febris causa 2 pontos de dano àquele jogador.

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