

# Strange Land

**FOLHETIM  
DO REINADO**  
*Horror em Lismore!*

## *CardFight Tavern*

REGRAS PARA O JOGO

**E MUITO  
MAIS!!!**

R\$ GRÁTIS



6 009800 461091 >



# Editorial

Julho 2020

Bem-Vindos ao mundo fantástico de Strange Land... neste zine apresentamos um pouco sobre o mundo, além de ficarmos sabendo o que está acontecendo atualmente com o Folhetim do Reinado e as regras para o card game do mundo o "CardFight Tavern" e muito mais...

Estão preparados para conhecer o mundo?

Strange Land precisa de vocês...

Venha fazer parte desta aventura você também!!!

-TAVERNEIRO-



# ÍNDICE

4

O INICIO DE  
STRANGE LAND

5

FOLHETIM DO  
REINADO

7

ASCENSÃO DAS  
TREVAS

9

CONTO  
A ESPADA DE  
GANCI E A  
MANTICORA

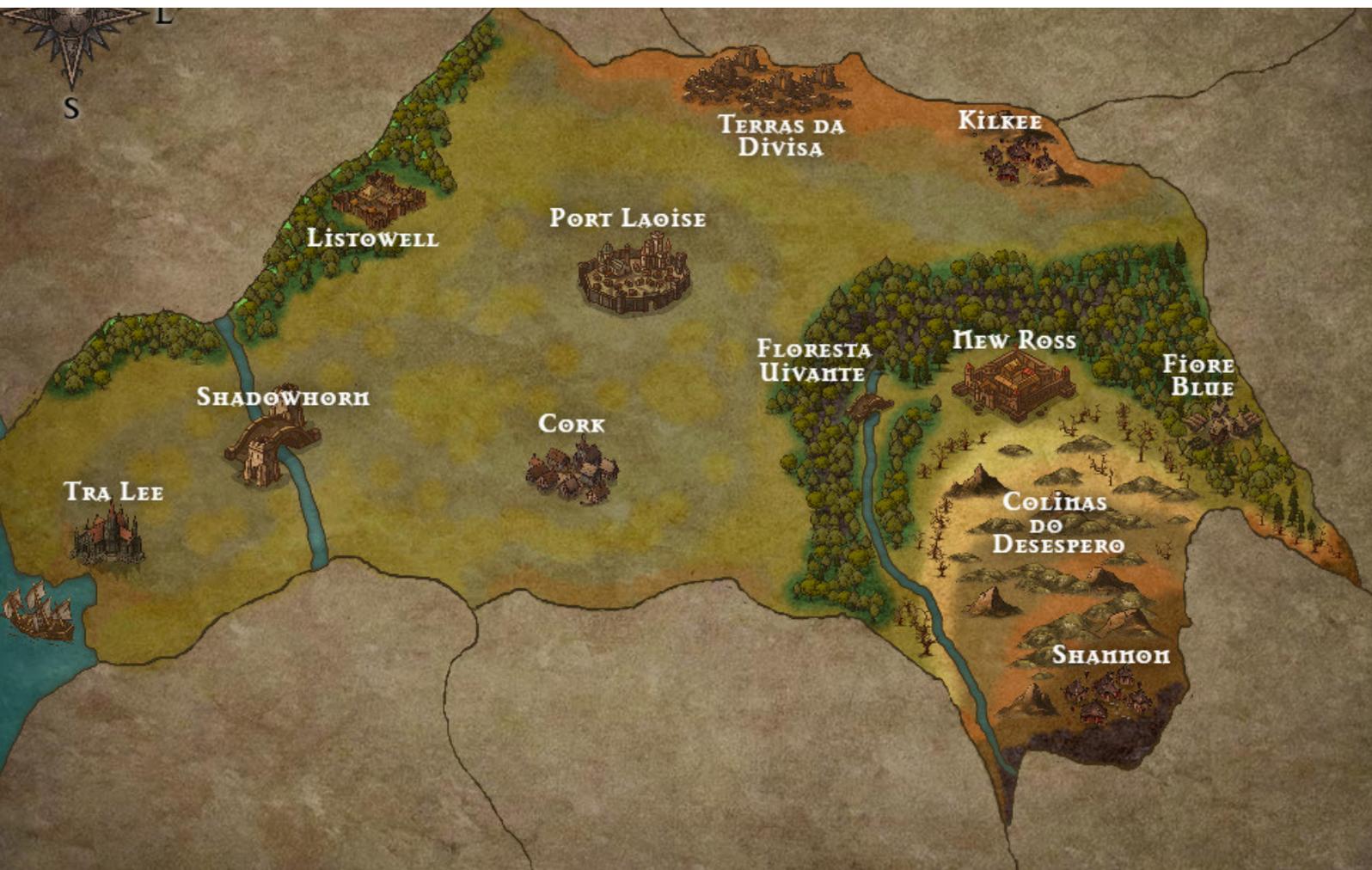
14

RAÇAS DE  
STRANGE LAND

16

CARDFIGHT  
TAVERN

**S**trange  
Land



## O Início de Strange Land

Antes mesmo que o tempo pudesse ser contado, em um canto da realidade, uma força suprema conhecida somente por UNIDADE existira incondicionalmente e unicamente, porém mesmo unânime essa unidade possuía inúmeras vontades, essas, por tamanho querer, foram capazes de se separar cada uma tomando uma forma individual, seres únicos, imensos, imortais. CELESTIAIS que vieram a ser conhecido como DEUSES, esses seres passaram a se enfrentar em intensas batalhas por poder e supremacia. Como um dia foram conectados, hoje desejam se tornar únicos, cada qual seguindo sua vontade primitiva...

Tal batalha deve ter durado milhares e milhares de anos, e como esses seres eram imortais provavelmente essa guerra jamais teria fim. Mas mesmo imortais uma hora ou outra acabariam por se cansarem, e um a um cada Deus caíra num sono profundo, e novamente tudo foi silenciado. Mas mesmo nesse profundo sono esses deuses ainda manifestavam toda vontade que um dia os separaram, manifestação através de sonhos, como um dia os celestiais foram unidos num só,

Esses sonhos hoje são conectados como raízes, formando o EMARANHADO e dessas conexões surgiu um mundo fantástico e mágico, conhecido até então como strange Land, um mundo formado por todas vontades desses deuses em sono profundo, e mesmo assim, dormindo, tais criaturas celestiais podem entrar em contato com o mundo, podendo realizar milagres ou até mesmo conversar ou se manifestar para com seus seguidores mais fiéis, através da fé ou da magia. Essa história pode ser contada por sumo sacerdotes que entraram em contato direto com tais manifestações de deuses.

# Folhetim do Reinado

PORT LAOISE



EDIÇÃO N ° 5

## Horror em Lismore!!!





# HORROR EM LISMORE!

## CRIATURAS DAS TREVAS INVADEM LISMORE

**Após os acontecimentos em Fiore Blue, agora é a vez de Lismore ser invadida por criaturas das trevas:**

"Segundo informações dos elfos do local, tudo começou logo depois que um clérigo de Lonmor passou a viver por entre as divisas de Listowel e Lismore"  
Diz Alatar - Membro da Ordem Branca

Devido a ameaças e aparições, todo o povo de Lismore migrou para as terras de Gorrey, o Reino dos Elfos, deixando apenas soldados no local.

As informações que chegam a nós é que a guerra já começou, entre os elfos de Lismore e o exército do clérigo que não para de crescer.

Segundo informações o Clérigo tem invocado todos os tipos de criaturas que antes só existiam em Fermoldor...

As intenções do Clérigo ainda não são confirmadas, mas o que foi nos informados é que o Clérigo pretende invocar um demônio naquele local.

A Ordem Branca convocou 3 aventureiros para a missão.

Maiores informações traremos nas próximas Folhetim do Reinado.



---

# Strange Land

## Ascensão das trevas.

Strange Land é um mundo medieval fantástico, povoado por humanos, elfos, anões e muitas outras raças, um mundo cheio de monstros, magias, conflitos e muita aventura. O mundo de Strange Land é protegido e às vezes até mesmo aterrorizados por deuses, os mais importantes e mais fortes, compõe o Panteão de Strange Land, com diversos clérigos espalhados pelo mundo, ao total o Panteão de Strange Land é composto por 11 deuses maiores, divididos entre luz, tempo e trevas. Vários tipos de perigos rondam Strange Land, desde o Reinado até as tranquilas florestas dos halfings. Muitos dos habitantes, são aventureiros caçadores de

recompensas, já que são bastante procurados dentre Tavernas em todas as terras de Strange Land. Para manter a Paz do mundo, entre os primórdios séculos, foi criado a “Ordem Branca”, composta por magos poderosíssimos, mas durante muitos anos, vários eventos vêm acontecendo no mundo.

Strange Land é formado por uma grande massa de terra com algumas ilhas de diversos tamanhos em sua volta. Possui um clima tropical com alterações durante o ano, e diferenças em suas extremidades, É um mundo regido por energia

mágica abundante na natureza e na maioria das várias raças existentes. Na parte central do mundo, o Reinado, temos um grande número de humanos habitando os principais vilarejos e cidades, mas como é um mundo repleto de raças, há também Anões, Elfos, Minotauros, Halfings, Fadas e algumas raças Goblinóides ( que não fazem parte do lado obscuro do mundo). Strange Land um mundo de mistérios, um mundo de aventuras.



# Trevas



## O QUE É?



Para explicar mais claramente do que se trata, AS TREVAS consistem em uma escuridão que preenche a terra e o céu por onde passa, estudiosos constataram que ela vem crescendo lenta mas continuamente. A primeira vista pode se notar pela terra, as vegetações locais começam a morrer, o solo passa a se tornar árido, as águas de rios e lagos vão se tornando escuras, as criaturas fogem ou acabam morrendo, as que ficam vivas passam a se comportar mais agressivamente, passado um certo tempo, nuvens negras vão formando-se nos céus e a claridade pouco a pouco vai deixando de existir, transformando tudo em noite eterna.

Mas é só o começo, uma neblina tóxica vai tomando conta do local, não trata-se de veneno, mas uma toxina que pouco a pouco drena a energia vital e mágica, corrompe mentes mais fracas e causa todo tipo de pesadelos e alucinações, ficar vários dias nesse ambiente, será um caminho sem volta para a realidade.

Com o clima já totalmente alterado dentro das TREVAS, chuvas ácidas podem cair do céu, bem como trovões que rasgam a terra por onde tocam e até mesmo a terra que havia se tornado árida passa a exibir uma coloração escura.

Nesse locais atingidos os mortos voltam a andar sobre a terra, Zumbis, esqueletos, aparições, etc... Criaturas corrompidas que não morreram ficam extremamente agressivas e a maioria acaba sofrendo alguma mutação que as tornam ainda mais mortais.

Estruturas construídas com madeira, rocha e metal tornam-se negras e deformadas mantendo um pouco de seu aspecto original.

Estranhamente os globinóides são os que menos sofrem com os efeitos das TREVAS, mesmo sem conhecer sua origem, eles conseguiram permanecer habitando as áreas tomadas pelas TREVAS.

Os mais talentosos magos e estudiosos trabalham em conjunto para estudar esse fenômeno, a grande maioria tentando encontrar um meio para por fim a essa ameaça, mas uma parcela dos mais perversos tenta um meio de controlar as **TREVAS** a fim de usar em benefício próprio.

Mas levando em conta o conhecimento que se tem das **TREVAS** hoje, ainda é muito pouco, perto de todo mistério por trás desse fenômeno. Ainda assim, sempre aparecem novas descobertas, suposições ou até mesmo boatos envolvendo esse assunto.



The background of the page features a red dragon with black wings and a brown, four-legged creature with a black mane and a golden face, resembling a mantichora. The dragon is positioned at the top, and the mantichora is at the bottom. The text is overlaid on the dragon's body.

# Strange Land

## A Espada de Ganci e a Mantichora





# A Espada de Ganci e a Manticora



Poços de Caldas - MG  
Fevereiro 2020

**Texto : Gabriel Souza**  
**Arte : Alexandre M.F.**



O Elfo ergue seu arco e dispara contra a criatura, o lobo vai ao chão, mas em poucos segundos já está em pé novamente, os olhos da criatura parecem queimar, completamente vermelhos como chamas infernais. Ninguém sabia de onde havia saído aquelas criaturas, a Montanha dos Dragões Adormecidos, era um dos locais de Strange Land que não haviam notícias de povoamento.

-Cuidado Guron - grita o Elfo para o Anão.

Sobre o anão pulam dois lobos enfurecidos, que logo vão ao chão com os golpes deferidos pelo pequenino.

-Ainda resta um! Grita o Minotauro.

Esgalon o Elfo com seu arco dispara contra a criatura levando-a ao chão, enquanto Guron corta-lhe a cabeça com o machado.

-Que diabos foi aquilo? pergunta o Anão - mas sem respostas por seus companheiros. A Montanha dos Dragões Adormecidos, sempre foi um local temido por aventureiros, devido a histórias contadas em Tavernas.

-É naquela caverna ali - aponta Dimaethon o Minotauro.

Será que esta espada está aí mesmo? - pergunta o Anão alisando sua barba.

-Pelo que disseram, é esta! Responde Dimaethon.

A noite já havia nascido, naquele local, a temperatura caía bruscamente durante a noite. A entrada da caverna está completamente lotada por restos de animais, carcaças de todas as formas.

-Que diabos vive por estes lados? pergunta Guron.

Antes de entrarem na caverna os aventureiros acendem tochas e verificam o redor, o cheiro dentro da caverna é de um fedor que a qualquer um podia vomitar até as tripas. Assim que adentram a caverna, são surpreendidos por vários morcegos, que com a luz das tochas assustam e voam para fora da caverna.

-Vamos ser cautelosos, não sabemos o que encontraremos aqui - diz Dimaethon.

-Olhem ela! - Diz Guron caminhando a passos largos em direção da espada.

Mas o que o grupo não esperava é que naquele local havia um anfitrião.

-Cuidado Guron!!! - grita o Minotauro.

Na Frente dos aventureiros aparece uma criatura de dois metros de altura, com a cabeça de uma mulher, três afiadas fileiras de dentes de tubarão, o corpo de leão, cauda de escorpião, asas de dragão.

-É uma Manticora!!! - grita Esgalon.

Guron dá um passo para trás, no mesmo momento em que a Manticora ataca-o.

Esgalon prepara seu arco e dispara contra a criatura, que logo defende com suas enormes asas; Guron aproveitando estar perto da besta, ataca-a com seu machado, acertando sua pata esquerda, o qual faz com que a criatura recue alguns centímetros e contra atacasse o Anão com suas asas, levando-o ao chão, Dimaethon pega impulso e corre com sua espada em punhos na direção da criatura, no momento exato em que a Manticora com seus dentes afiados aproxima-se do Anão, Dimaethon acertou-a com a espada, fazendo com que a besta recuasse mais um pouco, Esgalon aproveita o momento e começa a disparar suas flechas, deixando a criatura atordoada.

Já recuperado, Guron pega seu machado que encontrava-se ao chão e segue em direção a criatura. Dimaethon, aproveita o momento para atacar as asas da besta, enquanto Esgalon dispara suas flechas nos olhos da criatura, Guron com seu machado acertou a pata direita da criatura, levando-a ao chão, neste momento a besta leva sua calda em direção a Guron, o qual consegue se esquivar antes do ataque venenoso da criatura, já sem como atacar o grupo a criatura crava a ponta de sua cauda em suas próprias costas, acabando com sua vida. Antes mesmo de deixar o local Dimaethon

corta a cabeça da criatura.  
-Vamos levar a cabeça dela junto com a espada - diz o Anão.  
Dimaethon e Esgalon gargalham.  
-Lá está ela! - diz Esgalon apontando para a espada, a qual encontrava-se presa em uma das rochas.O grupo aproxima-se da espada.  
-Ela é linda - Diz Dimaethon.  
-É sim - responde Guron - mas vamos embora que já tivemos surpresas demais, enfim já conseguimos completar a missão.  
O Elfo retira a espada da rocha e a guarda.  
-Agora vamos, quero colocar a mão naquelas moedas de ouro - diz Guron.  
Dimaethon e Esgalon gargalham novamente, enquanto caminham em direção a saída da caverna.



# Strange Land



EM BREVE!!!

Strange  
Land



Livro de Regras

Gabriel Souza  
Alexandre M.F.



Gabriel Souza

Alexandre M.F.

[mundostrangeland.wixsite.com/website](http://mundostrangeland.wixsite.com/website)





# Strange Land



## MINOTAUROS

+4 Força, +2 Constituição, -2 Sabedoria, -2 Carisma. Minotauros são fortes e resistentes, mas também menos perceptivos e mais brutais.

- Tamanho Médio.

- Deslocamento básico 9m.

- Armadura Natural CA+2. Minotauros possuem uma pele rígida.

- Chifres. Os chifres de um minotauro causam dano de 1d6 + bônus de Força e podem ser usados em carga como se fossem uma lança. Se usados em carga, garante um bônus no dano igual a 1.5 vezes o modificador de Força. Ataques com os chifres são considerados ataques armados e não provocam ataques de oportunidade.

- Faro. Minotauros recebem um bônus racial de +4 em testes de Sobrevivência para rastrear usando o faro, devido a seu olfato apurado.

- Lógica Labiríntica. Minotauros jamais se perdem em corredores e túneis, sendo sempre capazes de lembrar do caminho por onde passaram. Esta habilidade não funciona em florestas e outros lugares abertos.

- Medo de Altura. Caso tenha que subir qualquer altura superior a 3m, todo minotauro sofre um redutor moral de -4 em suas jogadas de ataque, testes de perícias e testes de resistência.

- Classe Favorecida: Guerreiro. Minotauros são uma raça guerreira, sendo esta vocação natural para eles.

- Ajuste de Nível +2.



Mundo  
Strange Land





# Strange Land



## ANÕES

+4 Constituição, +2 Sabedoria, -2 Destreza.

Anões são resistentes e sábios, mas um tanto lentos.

- Deslocamento 6m. Embora sejam seres de tamanho Médio, anões têm pernas curtas e seu deslocamento é o mesmo de criaturas Pequenas. No entanto, o deslocamento de um anão jamais é reduzido por uso de armadura ou excesso de carga.

- Visão no Escuro. Anões podem enxergar no escuro a até 18 metros, apenas em preto e branco. Um anão ignora camuflagem (incluindo camuflagem total) por escuridão.

- +4 em testes de resistência contra venenos e magia.

- Para anões, todos os tipos de machados e martelos são armas simples.

- Classe de armadura +4 contra adversários de tamanho Grande ou maior.

.

+2 em testes de perícias para assuntos relacionados a pedra e metal, apenas para perícias com Inteligência ou Sabedoria como habilidade-chave. Este bônus aplica-se a coisas como masmorras, armadilhas, passagens secretas, armas, armaduras, joias e gemas preciosas, objetos de arte...



A character with a red cape and armor, surrounded by fire and energy. The character is in a dynamic pose, with one hand raised and emitting a bright orange energy burst. The background is dark with a red and orange gradient, suggesting a fiery or hellish environment. The character has spiky brown hair and a determined expression.

Strange  
Land

CardFight Tavern

Guia Rápido

Gabriel Souza  
Alexandre M.F.



## As Batalhas entre Tavernas de Strange Land estão prestes a começar!

BEM VINDOS AO CARDFIGHT TAVERN, UM CARD GAME COM ESTAMPAS ILUSTRADAS BASEADO NO INCRIVEL MUNDO DE STRANGE LAND.

VOCÊ É O MESTRE "TAVERNEIRO" QUE DEVERÁ ADMINISTRAR COM SABEDORIA OS RECURSOS DE SUA TAVERNA PARA PAGAR EXÉRCITOS PODEROSOS, ITENS MÍSTICOS E INCRIVEIS HABILIDADES PARA DERROTAR SEUS Oponentes.



PARA COMEÇAR UM JOGO, EMBARALHE SEU DECK. COMPRE UMA MÃO DE SETE CARDS . VOCÊ PODE CONFERIR QUAL É O TIPO DO CARD NO TEXTO LOGO ABAIXO DA ILUSTRAÇÃO.

VOCÊ E SEU Oponente COMEÇAM COM 20 PONTOS DE VIDA, E CADA UM VAI PRECISAR DE UMA MANEIRA DE CONTABILIZAR OS TOTAIS DE PONTOS DE VIDA (COMO UM DADO OU LÁPIS E PAPEL). REDUZA O TOTAL DE PONTOS DE VIDA DE SEU Oponente A 0 PARA VENCER O JOGO!

# Tipos de Cards

Seu deck é composto de 50 cards, dentre eles contendo criaturas, artefatos e magias, levando em conta que cada um desses pode ter variações de tipos. Um deck deve ter no máximo 4 cópias de um mesmo card, levando em consideração o nome do card. Veremos agora quais são os tipos de cards e como usá-los:

## Criaturas

As criaturas são a parte principal do deck. São permanentes que representam suas tropas e recursos. Elas podem ser de um ou mais tipos e ter um ou mais tipos de cores de recursos também. Durante sua fase principal, você pode colocar uma criatura para gerar uma fonte de recursos para trazer outras criaturas em campo, ou pagar o recurso necessário pra colocar a criatura direta no campo de batalha, elas podem atacar seus oponentes, defendê-lo de ataques e usar habilidades variadas.



# Artefatos

Os artefatos são permanentes não geradores de recursos, podem ser do tipo arma, que são equipados em outras criaturas, ou itens que ficam no campo de batalha, há também artefatos criaturas que se comporta da mesma forma que criaturas normais, porem carregam o tipo artefato com elas, todas artefatos são incolores, podendo usar qualquer cor de recurso para trazê-las ao campo.

 <p><b>Cajado da madeira mágica</b></p> <p>Artefato-Arma</p> <p><b>Artefato Nivel2</b> (Somente criaturas com Equipar 2 podem equipar esse artefato) <b>A criatura equipada com esse artefato tem:</b> <b>Magia3</b> (Essa criatura pode conjurar magias de Nivel 3 ou inferior)</p> <p>+0 +1</p> <p>Alexandre M. F. 013/120</p>	 <p><b>Adaga Real</b></p> <p>Artefato-Arma</p> <p><b>Artefato Nivel 1</b> (Somente criaturas com Equipar 1 podem equipar esse artefato) <b>Vender 1</b> (Descarte essa carta de sua mão, compre uma carta) <i>"Não é uma arma tão ruim... E você pode conseguir uma bela burgoanha por ela!"</i> -Vendedor ambulante-</p> <p>+1 +0</p> <p>Alexandre M. F. 005/120</p>
---	---

# Magias

As magias não são geradoras de recursos, usam recursos para serem ativadas e dividem se em três tipos :

**Feitiço** - Só pode ser usada durante sua fase principal, causa uma reação em campo e vai direto para o limbo.

**Instantâneo** - Pode ser usada em qualquer momento que você puder pagar o recurso necessário, causa uma reação em campo e vai direto para o limbo.

**Encantamento** - Só pode ser usada durante sua fase principal, funciona como uma permanente, ativando uma habilidade no campo até ser removida por alguma ação, pode ser em um alvo ou todos.



# Exemplo de Jogo

Mão



Pontos de Vida



Deck



Limbo

Campo de Batalha

Deck



Limbo

Pontos de Vida



Mão



# Partes do Card

Custo de Conjuração  
Nome do Card



**Nômade da areia**



Símbolo da Expansão



Tipo de Card

**Criatura-Humano-Mago**



Raridade do Card

Poder



**Magia3** (Essa criatura pode conjurar magias de Nível 3 ou inferior)



Resistência

Habilidades

**Equipar1** (Essa criatura pode equipar artefatos de Nível 1)



**Nômade da areia causa 1 ponto de dano na criatura alvo ou jogador alvo**

Nome do Artista

Quantidade de recursos

Alexandre M. F.

007/120

Nº Do Card

# CardFight Tavern

## Combate

Você vence o jogo quando consegue reduzir o total de pontos de vida de seu oponente a 0 (ou se não tiver cards para comprar em seu deck. A maneira mais comum de fazer isso é atacar seu oponente com criaturas durante o combate.

### Atacar e Bloquear

Durante o seu turno, você decide se vai atacar e, se sim, com quais criaturas. Você não pode atacar com criaturas viradas, nem com criaturas que tenham entrado no campo de batalha no mesmo turno. Você tem uma fase de combate no meio do seu turno, e todas as criaturas que você decidir usar para atacar atacam ao mesmo tempo. Após decidir com quais criaturas vai atacar, vire-as. As criaturas viradas, serão desviradas no início do seu próximo turno. Suas criaturas atacarão o oponente. Uma criatura nunca ataca outra criatura. Você as envia para o campo de batalha e seu oponente decide o que acontece em seguida. Agora imagine que você está do outro lado do campo de batalha. Seu oponente atacou você com algumas criaturas. Se você tem criaturas desviradas, pode usá-las para bloquear. Ao bloquear, você não tem que virar a criatura. Cada criatura só pode bloquear uma criatura atacante. É possível usar várias criaturas para bloquear uma mesma criatura atacante. Neste caso, o jogador atacante decide quantos pontos de dano a criatura atacante causará a cada uma das criaturas bloqueadoras.

## Exemplo de combate



Nos seguintes exemplos de combate, seu oponente atacou você com um Elemental do Fogo (4/4) e um Lanceiro de Yougmarr (2/2). Sua única criatura desvirada é um Guardião de Casteblar (2/2). Quem você bloqueará?

**Opção A: Você não bloqueia** As criaturas atacantes que não são bloqueadas causam ao oponente uma quantidade de pontos de dano equivalente ao seu poder. Neste caso, as criaturas causarão um total de 6 pontos de dano a você, ou seja, você perderá 6 pontos de vida. Você pode escolher não bloquear se seu total de pontos de vida estiver alto e você quiser guardar a criatura para um contra-ataque.



**Opção B: Bloquear Elemental do Fogo** Seu Guardião de Casteblar causa 2 pontos de dano a Elemental do Fogo. O Elemental tem resistência 4, então sobrevive. Esta quantidade de dano será curada no final do turno. Elemental do Fogo causa 4 pontos de dano a Guardião de Casteblar, que tem 2 de resistência, e ele é destruído (colocado no seu Limbo). Lanceiro de Yougmarr, que não foi bloqueado, causa 2 pontos de dano a você. Você não destruiu nenhuma das criaturas do seu oponente, mas pode bloquear desta maneira se seu total de pontos de vida está baixo.



**Opção C: Bloquear Lanceiro de Yougmarr** Seu Guardião de Casteblar causa 2 pontos de dano a Lanceiro de Yougmarr, que tem 2 de resistência; o Lanceiro de Yougmarr causa 2 pontos de dano ao seu Guardião de Casteblar. As duas criaturas são destruídas. Elemental do Fogo, que não foi bloqueado, causa 4 pontos de dano a você. Você pode bloquear desta maneira se quiser destruir uma das criaturas do seu oponente e não se importa em sofrer um pouco de dano.

# Glossário

**Deck-** Conjunto de cards composto por 50 cartas construídas de acordo com o estilo do jogador.

**Recurso-** São os cards destinados pelo jogador a “pagar o custo” de criaturas, magias e artefatos que entram em campo.

**Limbo -** Local onde vão todos cards que foram removidos do campo, seja uma mágica realizada, uma criatura que tenha sido destruída ou derrotada, artefato, recurso, etc...

**Exílio-** Local onde pode se enviar cards, através de uma habilidade, em que, o card não está em campo, não está no limbo, não é um alvo, não pode realizar ações ou habilidades, mas ainda sim existe.

**Equipar\*\*\* -** Significa que a criatura pode equipar um artefato daquele nível descrito.

**Magia\*\*\* -** Significa que a criatura pode usar magias do nível descrito, ou inferior.

**Artefato Nível\*\*\* -** Significa que somente criaturas que possuem Equipar do nível mostrado é que podem equipar esse artefato.

**Magia Nível\*\*\* -** Significa que somente criaturas que possuem Magia do nível mostrado ou superior é que podem conjurar essa magia.

**Fúria-** A criatura com fúria, ataca em todo turno que estiver apta.

**Voador-** A criatura só pode ser bloqueada por criaturas com habilidade de voar ou alcance.

**Vender\*\*\*-** Descarte para o Limbo o card com vender, e compre cartas equivalente ao número mostrado.

■ “Virar” o card para realizar uma ação, o card não pode atacar e virar ao mesmo tempo para realizar uma habilidade.

**Alcance-** A criatura com alcance pode bloquear criaturas com voar.

**Exceder-** Se a criatura com exceder for bloqueada, o dano que sobra da diferença do ataque dessa criatura para a resistência da criatura bloqueadora, é deduzida dos pontos do jogador dono da criatura bloqueadora.

Golpe duplo- Quando a criatura ataca, ela causa o dobro de dano.

Golpe rápido- A criatura causa dano de combate primeiro, se a bloqueadora for destruída, a criatura com golpe rápido não sofre dano.

Iniciativa- A criatura pode atacar no mesmo instante que entra em campo.

Prontidão- A criatura não ■ “vira” para atacar, porém precisa “virar” para realizar uma habilidade.

**2** **Dissolver** 



**Magia-Feitiço** 

**Magia Nível 2** (Somente criaturas com Magia 2 ou inferior podem conjurar essa magia)

**Destrua um artefato alvo a sua escolha**

*"Se não puder destruir de imediato o oponente, comece destruindo seus equipamentos..."*

-Nômade da areia-

Alexandre M. F. 009/120

**S**trange  
Land

# Partes do turno

## *Fase inicial*

- **Etapa de desvirar** — Desvire todos os seus cards virados.

## *Etapa de manutenção*

- **Etapa de compra** — Compre um card do seu deck.

## *Fase principal*

Você pode jogar 1 único Card de Recurso da sua mão colocando-o no campo de batalha (mesa) por fase principal. Você pode conjurar criaturas, feitiços e outras mágicas pelas quais puder pagar. Você só poderá ter no máximo 10 Cards de Recursos em seu campo de batalha.

## *Fase de combate*

### *Etapa de início do combate*

- **Etapa de declaração de atacantes** — Vire todas as criaturas que deseja usar para atacar seu oponente. (Uma criatura não pode atacar no turno em que for conjurada, a menos que tenha Iniciativa.)
- **Etapa de declaração de bloqueadores** — Cada criatura defensora desvirada pode bloquear um atacante. As criaturas não são obrigadas a bloquear.
- **Etapa de dano de combate** — Os bloqueadores e os atacantes que estiverem sendo bloqueados causam dano uns aos outros em quantidade igual ao seu poder, o primeiro número no canto inferior direito. Se uma criatura sofrer dano igual ou maior que o segundo número, a resistência, ela será destruída. Os atacantes não bloqueados causam dano ao seu oponente, que perderá uma quantidade equivalente ao dano em pontos de vida.

### *Etapa de final de combate*

#### **Fase principal (Novamente)**

Você pode jogar um Card de Recurso se ainda não tiver jogado. Você pode conjurar mágicas.

## *Fase final*

### **Etapa final**

- **Etapa de limpeza** — As criaturas feridas no campo de batalha são curadas.

EDIÇÃO NO. 1  
JULHO 2020

# Strange Land

