

PRISBÉRION

O PODER EM SUAS MÃOS



CUBO DE INVOCAÇÃO

Natureza

Guia de Referência

Habilidades, especiais e interações das cartas



FADA DRACÔNICA

Consulte este complemento durante suas partidas com o Cubo de Natureza.

01 ESPECIAIS E COMBATE

Voar: só pode ser bloqueado por Habitantes com Voar, respeitando as restrições de Singulares e Supremos.

Lendário: ao entrar outra cópia com o mesmo nome sob seu controle, a antiga vai à Penumbra e a nova fica. Cada adversário pode ter sua própria cópia.

Rompedor: o dano excedente à resistência dos bloqueadores passa ao Guardião.

Brigão: ganha +1 de Poder ao atacar ou bloquear, até o fim do combate.

02 CONVOCAÇÕES E CÓPIAS

Convocações Fungofolk de Poder 1 são Singulares criados por efeitos; não são buscados no Cubo. Use uma representação para cada uma. Não atacam no turno em que surgem.

Ogura: copia somente convocações de Natureza, incluindo os marcadores e efeitos que possuem no momento. Se a original deve ser sacrificada no fim do turno, a cópia também deve.

03 DOMÍNIO E FADA DRACÔNICA

Habilidades de Domínio só funcionam na Zona de Domínio, na carta do topo da defesa. Podem ser usadas no turno em que ela entra e no turno adversário, respeitando seus custos.

Fada: acione-a para conquistar um Domínio. Ou pague 4 energias cúbicas e 2 de Natureza e sacrifique a própria Fada Dracônica para criar uma cópia de cada convocação Fungofolk sua.

Ogura: acione e sacrifique uma convocação de Natureza para ganhar 1 de Vida; ou pague 2 de Natureza e acione para copiar uma convocação de Natureza sua.

04 LULENDRIL E PÓ MÁGICO

Concentre Lulendril com a face para baixo pagando 1 energia cúbica. Quando seu Guardião receber declaração de ataque, pague o custo de invocação para revelá-lo e lançá-lo. Ele pode bloquear esse ataque.

Somente ao entrar por esse efeito, recebe 4 marcadores de pó mágico e seu Guardião ganha 3 de Vida. Pó mágico é um marcador usado pelos efeitos que o mencionam, ou que se referem a marcadores em geral.

05 CAJADO DO MICÉLIO

Fica visível na Concentração. No início do seu turno, se controlar um Fungofolk, inclusive convocação, ganhe 1 Ponto de Conhecimento por Cajado.

Pague 1 energia de Natureza para equipá-lo no Guardião, atrás dele e parcialmente visível. No ataque direto contra outro Guardião, causa 1 de dano; se esse dano acontecer, seu Guardião ganha 1 de Vida.

06 NATURY E PROLIFERAÇÃO

Natury: custa 1 de Natureza e acrescenta 1 energia de Natureza à reserva, utilizável até o fim do turno.

Proliferação Fúngica: pague seu custo para criar uma convocação Fungofolk de Poder 1. Se também pronunciar Natury para decifrar, crie outra: duas no total. Decifrar não dispensa o custo.

07 RAINHA, TUTELA E DRUDREL

Consumir Domínios: devolva-os ao centro.

Rainha: uma vez no seu turno, consuma 1 Domínio e olhe o topo. Fungofolk entra acionado, sem pagar custo, com seus efeitos de entrada. Amagama da Natureza vai à mão; outra carta vai ao fundo. Uma nova Rainha pode usar novamente no mesmo turno.

Tutela Élfica: enquanto estiver na Concentração, pode ser usada no seu turno ou no turno adversário, desde que você cumpra seus requisitos.

Drudrel: conquiste um Domínio para então buscar Natury, revelar, pôr na mão e embaralhar. Sem Domínio disponível, não busca; sem Natury, mantém o Domínio e embaralha.

08 MICOTAURO E GLIMER

Micotauro: ao entrar, recebe um marcador permanente +1/+1 por Fungofolk seu, incluindo convocações. Não recalcula com entradas ou saídas posteriores.

Glimer Tesseract - 2: passivo com pelo menos 2 Pontos de Conhecimento, sem gastá-los. Cada marcador de pó mágico gerado cria uma convocação Fungofolk de Poder 1, sacrificada no fim do turno. Quatro marcadores de Lulendril criam quatro convocações.

-4: no seu turno, gaste 4 Pontos de Conhecimento e sacrifique um Habitante com pó mágico. O Fungofolk alvo, carta ou convocação, ganha Poder igual à quantidade desses marcadores até o fim do turno.

CUBO BÁSICO / CUBO DE INVOCAÇÃO

Natureza

Lista de cartas

Complemento para conferir a composição do seu Cubo.



60 CARTAS + 1 GUARDIÃO

13 nomes diferentes

Quantidades e tipos conforme a lista cadastrada no site Prisbérian.

QTD.	NOME DA CARTA	TIPO DE CARTA
01	Glimer, O Fúngico Jubiloso	Guardião
03	Tutela Élfica	Encanto
04	Rainha Fúngica	Habitante Supremo
04	Proliferação Fúngica	Enigma
03	Ogura, Avatar do Musgo	Habitante Supremo
04	Natury	Palavra Mágica
04	Micotauro Rompe-Bosques	Habitante Supremo
03	Lulendril, o Sussurro da Florenta	Habitante Supremo
03	Fada Dracônica	Habitante Supremo
04	Drudrel, Micélio Primordial	Habitante Singular
04	Cajado do Micélio	Equipamento
04	Brigão da Floresta	Habitante Singular
20	Amagama — Natureza	Amagama
61	TOTAL: 60 cartas + 1 Guardião	