

Notas de Lançamento de *A Guerra dos Irmãos*

Compiladas por Jess Dunks

Última modificação em sábado, 7 de outubro de 2022.

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

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

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

NOTAS GERAIS DE *A GUERRA DOS IRMÃOS*

Validade dos cards

Os cards de *A Guerra dos Irmãos* com o código de coleção BRO, independentemente de seus números de colecionador, são permitidos nos formatos Padrão, Pioneiro e Moderno, assim como em Commander e em outros formatos. No lançamento, as seguintes coleções de cards serão permitidas no formato Padrão: *Innistrad: Caçada à Meia-noite*, *Innistrad: Voto Carmesim*, *Kamigawa: Dinastia Neon*, *Ruas de Nova Capenna*, *Dominária Unida* e *A Guerra dos Irmãos*.

Os cards de Commander de *A Guerra dos Irmãos* com o código BRC e numerados de 1–28 (e suas versões alternativas numeradas de 41–67) são válidos nos formatos Commander, Legado e Vintage. Eles não são válidos nos formatos Padrão, Pioneiro ou Moderno. Os cards reimpressos com o código de coleção BRC são válidos em qualquer formato em que um card com o mesmo nome seja válido.

O lançamento de *A Guerra dos Irmãos* também inclui reimpressões de Artefatos com Borda Retrô e o código de coleção BRR. Aqueles cards são válidos em qualquer formato em que um card com o mesmo nome seja válido. Aqueles cards podem ser encontrados em Boosters de Draft, Boosters de Coleção e Boosters de Colecionador.

Por fim, os Boosters de Coleção e os Boosters de Colecionador de *A Guerra dos Irmãos* também podem conter cards de *Encontro de Universos - Transformers* com código de coleção impresso BOT. Esses novos cards são válidos nos formatos Commander, Legado e Vintage. Eles não são válidos nos formatos Padrão, Pioneiro ou Moderno.

Acesse [Magic.Wizards.com/Formats](https://magic.wizards.com/formats) para obter a lista completa de formatos e coleções permitidas e listas de banimentos.

Acesse [Magic.Wizards.com/Commander](https://magic.wizards.com/commander) para obter mais informações sobre a variante Commander.

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

Nova mecânica: Cards de Protótipo

A *Guerra dos Irmãos* tem cards de protótipo, os quais apresentam uma mecânica que representa o trabalho de um artífice em estágios diferentes do desenvolvimento. Cada card de protótipo é uma criatura artefato com um conjunto secundário de custo de mana, poder e resistência inseridos no topo de sua caixa de texto (Quando o texto de regras completo é exibido, o texto inserido aparece depois do outro texto de regras do card, depois dos caracteres “//”). Ele pode ser conjurado usando suas características normais ou pode ser conjurado como uma pequena versão “prototipada” de si mesmo que usa suas características secundárias.

Autômato da Blitz
{7}
Criatura Artefato — Constructo
6/4
Ímpeto
//
{2} {R}
Protótipo (*Você pode conjurar esta mágica com custo de mana, cor e tamanho diferentes. Ela permanece com suas habilidades e tipos.*)
3/2

Você pode conjurar Autômato da Blitz normalmente pagando {7}. Nesse caso, ele permanece uma criatura artefato Constructo 6/4 incolor com ímpeto, e seu valor de mana é 7. E se você ainda não tiver sete manas? Bem, você pode conjurar, em vez disso, um Autômato da Blitz prototipado pagando seu custo de mana de {2} {R}. Se você o conjura assim, ele se torna uma criatura artefato Constructo 3/2 vermelha com ímpeto, e seu valor de mana é 3. As características diferentes se aplicam tanto a uma mágica de criatura na pilha quanto à permanente no campo de batalha.

Outras observações sobre protótipos:

- Um card de protótipo é um card incolor em todas as zonas, exceto na pilha e no campo de batalha, assim como na pilha ou no campo de batalha se não tiver sido conjurado como uma mágica prototipada. Nesses casos, ignore suas características alternativas. Por exemplo, enquanto estiver em seu cemitério, Autômato da Blitz será um card de criatura incolor com valor de mana 7. Ele não pode ser alvo de Reentrar em Serviço, uma mágica que tem como alvo um card de criatura ou artefato com valor de mana igual ou inferior a 3 em seu cemitério.
- Quando conjurada como uma mágica prototipada, a mágica tem o custo de mana, o poder e a resistência mostrados em sua caixa de texto colorida secundária em vez dos valores normais daquelas características. Sua cor e seu valor de mana são determinados por aquele custo de mana. A permanente que aquela mágica se torna conforme ela é resolvida tem as mesmas características. Se a mágica deixar a pilha de qualquer outra forma, ou a permanente que ela se torna deixar o campo de batalha, ela volta imediatamente a usar suas características normais.
- Independentemente de como ele tenha sido conjurado, um card de protótipo tem sempre o mesmo nome, as mesmas habilidades, os mesmos tipos e assim por diante. Só o custo de mana, o valor de mana, a cor, o poder e a resistência se alteram dependendo do fato de o card ter sido conjurado como uma mágica prototipada.
- A habilidade protótipo funciona em qualquer zona da qual a mágica poderia ser conjurada. Por exemplo, se um efeito permitir que você conjure mágicas de artefato diretamente do seu cemitério, você poderá conjurar um Autômato da Blitz prototipado do seu cemitério.

- Conjurar uma mágica prototipada não é o mesmo que conjurá-la por um custo alternativo, e um custo alternativo pode ser aplicado a uma mágica conjurada dessa forma. Por exemplo, se um efeito permitir que você conjure um card de artefato sem pagar seu custo de mana, você pode conjurar Autômato da Blitz normalmente ou na versão prototipada.
- Quando conjurar uma mágica prototipada, use somente suas características prototipadas para determinar se sua conjuração é válida. Por exemplo, se Autômato da Blitz for exilado com a última habilidade de Chandra, Vestida para Matar, você poderia conjurá-lo por $\{2\} \{R\}$ (por ele ser uma mágica vermelha) mesmo que não consiga conjurá-lo como mágica incolor por seu custo normal.
- Se um efeito copia uma mágica prototipada, aquela cópia (assim como a ficha que ela se torna no campo de batalha) terá as mesmas características da mágica prototipada. Do mesmo modo, se um efeito criar uma ficha que seja uma cópia de uma permanente prototipada ou fizer com que outra permanente se torne uma cópia dela, a cópia terá as mesmas características da permanente prototipada.

Mecânica que retorna: Cards de Fusão

Os cards de *Magic* muitas vezes se combinam de maneiras poderosas, mas alguns cards *se fundem* de forma mais literal, tornando-se uma única permanente representada por dois cards.

Os dois cards do par fundido abaixo são Argoth, Santuário da Natureza, e Titânia, Voz de Gaia. Esses cards se comportam como cards de *Magic* normais na maior parte do tempo, mas se você possuir e controlar ambas as metades desse par de fusão no campo de batalha quando a última habilidade de Titânia, Voz de Gaia, for resolvida, elas se combinarão em um card gigante, Titânia, Gaia Incarnada. A metade de cima de Titânia, Gaia Incarnada, está impressa no verso do card de Titânia, Voz de Gaia. A metade de baixo está impressa no verso do card de Argoth, Santuário da Natureza.

Argoth, Santuário da Natureza

Terreno

Argoth, Santuário da Natureza, entra no campo de batalha virado, a menos que você controle uma criatura verde lendária.

{T}: Adicione {G}.

{2}{G}{G}, {T}: Crie uma ficha de criatura Urso verde 2/2 e depois triture três cards. Ative somente como um feitiço.

(Fundese com Titânia, Voz de Gaia.)

////

Titânia, Voz de Gaia

{1}{G}{G}

Criatura Lendária — Elemental

3/4

Alcance

Toda vez que um ou mais cards de terreno são colocados em seu cemitério vindos de qualquer lugar, você ganha 2 pontos de vida.

No início de sua manutenção, se houver quatro ou mais cards de terreno em seu cemitério e você possuir e controlar Titânia, Voz de Gaia, e um terreno com o nome Argoth, Santuário da Natureza, exile-os e depois funde-os em Titânia, Gaia Incarnada.

////

Titânia, Gaia Incarnada

Indicador de cor: verde

Criatura Lendária — Elemental Avatar

/

Vigilância, alcance, atropelar, ímpeto

O poder e a resistência de Titânia, Gaia Incarnada, são ambos iguais ao número de terrenos que você controla.

Quando Titânia entrar no campo de batalha, devolva todos os cards de terreno de seu cemitério para o campo de batalha virados.

{3}{G}: Coloque quatro marcadores +1/+1 no terreno alvo que você controla. Ele se torna uma criatura Elemental 0/0 com ímpeto. Ela ainda é um terreno.

- Quando Titânia, Voz de Gaia, e Argoth, Santuário da Natureza, se fundem, o resultado é uma única criatura, Titânia, Gaia Incarnada, que é representada por dois cards. Se a criatura fundida morrer, ambos os cards serão colocados em seu cemitério. Conforme ela deixa o campo de batalha, ambos os cards têm a face voltada para cima novamente. Se os cards forem colocados no topo ou no fundo de seu grimório, você escolhe a ordem em que isso é feito.
- Um card em cada par de cards de fusão tem uma habilidade que instrui você a exilar os dois cards e fundi-los. Se você controla mais de um objeto com um daqueles nomes, você seleciona um objeto com aquele nome para exilar.
- Quando dois cards são exilados e fundidos, cada um deixa o campo de batalha e os dois retornam juntos como um novo objeto desvirado sem relação com qualquer dos dois objetos que deixaram o campo de batalha. Marcadores, Auras, Equipamentos e outros efeitos que tenham afetado aqueles dois cards não afetarão a permanente fundida.

- Somente dois cards pertencentes ao mesmo par de fusão podem se fundir. Fichas, cards que não são de fusão ou cards de fusão que não formem um par de fusão não podem ser fundidos. Se um efeito instruir um jogador a fundir cards que não podem ser fundidos, aqueles cards permanecerão no exílio.
- Enquanto um card de fusão estiver em qualquer zona que não o campo de batalha, ele terá apenas as características de sua face frontal. O mesmo é válido quando ele está no campo de batalha com a face voltada para cima.
- Enquanto uma permanente fundida está no campo de batalha, ela tem apenas as características dos reversos combinados. Quaisquer efeitos que modifiquem a forma como o novo objeto entra no campo de batalha considerará apenas os reversos combinados.
- Observe que a permanente representada pelos reversos combinados tem um indicador de cor.
- O valor de mana de uma permanente fundida é a soma dos valores de mana de suas faces frontais. Uma criatura que se torna uma cópia de uma permanente fundida tem apenas as características dos reversos combinados, e seu valor de mana é 0.
- Um jogador solicitado a nomear um card pode nomear a combinação dos reversos, e cada jogador tem o direito de saber as características dos reversos combinados a qualquer momento.
- Se um efeito mover uma permanente fundida para uma nova zona e depois afetar “aquele card”, ele afetará ambos os cards.
- Na variante Commander, a identidade de cor de um card fundido é determinada apenas pelos custos e valores de mana no texto de regras de sua face frontal. Nenhum símbolo ou texto de regras da permanente na qual ela se funde é considerado.

Mecânica que retorna: Desenterrar

Conjurar mágicas poderosas é ótimo, mas às vezes escavar o passado pode ser igualmente útil. Desenterrar é uma mecânica que retorna e permite que alguns cards de permanente retornem ao campo de batalha uma última vez. Anteriormente, desenterrar apareceu principalmente em cards de criatura, mas *A Guerra dos Irmãos* também traz essa mecânica em alguns cards de artefato.

Colheitadeira de Ashnod

{2}

Criatura Artefato — Constructo

3/1

Toda vez que Colheitadeira de Ashnod atacar, exile o card alvo de um cemitério.

Desenterrar {1}{B} (*{1}{B}*): *Devolva este card de seu cemitério para o campo de batalha. Ele ganha ímpeto.*

Exile-o no início da próxima etapa final ou se ele for deixar o campo de batalha. Use desenterrar somente como um feitiço.)

Mesa de Pesquisas de Mishra

{1}

Artefato

{1}, {T}, sacrifique Mesa de Pesquisas de Mishra: Exile os dois cards do topo de seu grimório. Escolha um deles. Até o final do seu próximo turno, você pode jogar aquele card.

Desenterrar {1}{R} ({1}{R}): *Devolva este card de seu cemitério para o campo de batalha. Exile-o no início da próxima etapa final ou se ele for deixar o campo de batalha. Use desenterrar somente como um feitiço.*

- Se você ativar uma habilidade desenterrar de um card, mas o card for removido de seu cemitério antes que a habilidade seja resolvida, a habilidade desenterrar será resolvida e não fará nada.
- Ativar a habilidade desenterrar de um card não é o mesmo que conjurar aquele card. A habilidade desenterrar é colocada na pilha, mas o card, não. Mágicas e habilidades que interagem com habilidades ativadas (como o segundo modo de Desfabricar) interagem com desenterrar, mas mágicas e habilidades que interagem com mágicas (como Raio de Dispersão), não.
- No início da etapa final seguinte, uma permanente devolvida ao campo de batalha com desenterrar é exilada. A habilidade que exila a permanente é uma habilidade desencadeada retardada, e pode ser anulada por efeitos, como o de Desfabricar, que anulem habilidades desencadeadas. Se a habilidade for anulada, a permanente permanecerá no campo de batalha e a habilidade desencadeada retardada não será desencadeada novamente. No entanto, o efeito de substituição ainda exilará a permanente se ela deixar o campo de batalha em algum momento.
- Desenterrar concede ímpeto à permanente que é devolvida ao campo de batalha (mesmo que ela não seja um card de criatura). No entanto, nenhuma das habilidades de exílio é concedida àquela permanente. Se aquela permanente perder todas as suas habilidades, ela ainda será exilada no início da próxima etapa final e, se deixaria o campo de batalha.
- Se uma permanente devolvida ao campo de batalha com desenterrar o deixaria por qualquer motivo, ela será, em vez disso, exilada, a menos que a mágica ou habilidade que a está fazendo deixar o campo de batalha esteja, na verdade, tentando exilá-la. Nesse caso, ela conseguirá exilá-la. Se aquela mágica ou habilidade posteriormente devolver o card ao campo de batalha (como Rede Estática pode fazer, por exemplo), o card de permanente retornará ao campo de batalha como um novo objeto sem relação com o objeto que era antes. Os efeitos de desenterrar não se aplicarão mais a ele.

Mecânica que retorna: Fichas de Pedra de Energia

Com a primeira aparição em alguns cards de *Dominária Unida*, as fichas de Pedra de Energia são fichas predefinidas que estão voltando com maior frequência em *A Guerra dos Irmãos*. Elas podem ser viradas para gerar mana incolor que possa ser gasto em qualquer coisa, exceto conjurar uma mágica não de artefato.

Escavação Fallaji

{3}{G}{G}

Feitiço

Crie três fichas de Pedra de Energia viradas. Você ganha 3 pontos de vida. *(As fichas são artefatos com "{T}": Adicione {C}. Este mana não pode ser gasto para conjurar uma mágica não de artefato.)*

- As fichas de Pedra de Energia são um tipo de ficha predefinida. Cada uma delas têm o subtipo de artefato “Pedra de Energia” e a habilidade “{T}: Adicione {C}. Este mana não pode ser gasto para conjurar uma mágica não de artefato.”.
- Você pode usar o {C} adicionado por uma ficha de Pedra de Energia em qualquer coisa que não seja uma mágica não de artefato. Isso inclui pagar custos para ativar habilidades tanto de permanentes artefato quanto permanentes não artefato, pagar custos de salvaguarda e assim por diante.
- Embora todos os cards em *A Guerra dos Irmãos* que criam fichas de Pedra de Energia criem fichas de Pedra de Energia *viradas*, entrar no campo de batalha virada não faz parte da definição da ficha. Em especial, se você criar uma ficha que seja uma cópia de uma ficha de Pedra de Energia, a ficha cópia não entrará no campo de batalha virada.

Mecânica que retorna: Marcadores de atordoamento

Os marcadores de atordoamento foram introduzidos no lançamento de *Dominária Unida*. Eles são um tipo especial de marcador que impede que permanentes sejam desviradas.

Resfriamento Involuntário

{3} {U}

Feitiço

Vire até dois artefatos e/ou criaturas alvo. Coloque dois marcadores de atordoamento em cada uma daquelas permanentes. *(Se uma permanente com um marcador de atordoamento se tornaria desvirada, em vez disso, remova um marcador de atordoamento dela.)*

- Se uma permanente virada com um marcador de atordoamento se tornaria desvirada, em vez disso, um marcador de atordoamento será removido dela. Este é um efeito de substituição.
- Marcadores de atordoamento substituem o desviramento por qualquer motivo, inclusive quando os jogadores desviram permanentes viradas durante suas etapas de desvirar.
- Se uma permanente tiver mais que um marcador de atordoamento, apenas um será removido cada vez que ela se tornaria desvirada.
- Habilidades que sejam desencadeadas quando uma permanente “se torna desvirada” não serão desencadeadas se, em vez disso, um marcador de atordoamento for removido.
- Se desvirar uma permanente fizer parte de um custo (como o da primeira habilidade de Fonte de Halo), você pode pagar aquele custo “desvirando” uma permanente virada com um marcador de atordoamento. O marcador de atordoamento será removido e a criatura permanecerá virada. No entanto, o custo ainda será pago.
- Por outro lado, se desvirar múltiplas criaturas fizer parte de um custo (como o das últimas duas habilidades de Fonte de Halo), você não pode “desvirar” a mesma permanente mais de uma vez para pagar aquele custo.
- Marcadores de atordoamento existem independentemente dos efeitos que os criaram. Se uma permanente não tiver marcadores de atordoamento, ela será desvirada normalmente.
- Marcadores de atordoamento não são marcadores de palavra-chave, e não fazem com que as permanentes nas quais eles estão ganhem nenhuma habilidade. Eles não serão afetados por quaisquer efeitos que façam com que permanentes percam habilidades.

Nova ação de palavra-chave: Converter

Nova habilidade de palavra-chave: Além do que os Olhos Podem Ver

Nova habilidade de palavra-chave: Metal vivo

Os cards de Encontro de Universos - Transformers trazem algumas mecânicas novas encontradas somente naqueles cards. Cada card dupla face de Transformers é uma criatura artefato Robô na face frontal e um artefato não criatura (geralmente um Veículo) no reverso, e muda de forma no campo de batalha toda vez que uma habilidade instrui você a convertê-lo. Cada um também pode ser conjurado convertido por seu custo de Além do que os Olhos Podem Ver na face frontal. Por fim, cada uma das faces de Veículo tem *metal vivo*, uma habilidade que a torna uma criatura durante o turno de seu controlador.

Arcee, Atiradora de Elite

{1} {R} {W}

Criatura Artefato Lendária — Robô

2/2

Além do que os Olhos Podem Ver {R} {W} (*Você pode conjurar este card convertido por {R}{W}.*)

Iniciativa

{1}, remova um ou mais marcadores +1/+1 de Arcee:

Ela causa aquela quantidade de dano à criatura alvo.

Converta Arcee.

////

Arcee, Cupê Acrobática

Indicador de cor: vermelho, branco

Artefato Lendário — Veículo

2/2

Metal vivo (*Enquanto for o seu turno, este Veículo também será uma criatura.*)

Toda vez que você conjurar uma magia que tenha uma ou mais criaturas ou Veículos que você controla como alvo, coloque aquela quantidade de marcadores +1/+1 em Arcee. Converta Arcee.

Notas sobre converter:

- A ação de palavra-chave converter funciona da mesma forma que a ação de palavra-chave transformar, encontrada em alguns outros cards; para converter uma permanente no campo de batalha, volte sua outra face para cima.
- O valor de mana de uma permanente convertida no campo de batalha é igual ao valor de mana da face frontal do card, independentemente de qual face esteja voltada para cima.
- Converter uma permanente não afeta nenhuma Aura nem Equipamento que esteja anexado a ela. Do mesmo modo, os eventuais marcadores na permanente permanecem nela depois que ela é convertida. Qualquer efeito contínuo de uma magia ou habilidade resolvida continua a afetá-la. Quaisquer magias ou habilidades na pilha que tenham como alvo uma permanente continuarão a tê-la como alvo depois que aquela permanente for convertida.
- Qualquer habilidade desencadeada de outro card que seja desencadeada toda vez que uma permanente se transforma também será desencadeada toda vez que uma permanente for convertida.
- Do mesmo modo, uma habilidade de outro card que instrui você a “transformar” um daqueles cards fará com que você o converta, mesmo que aquela habilidade não use a palavra “converter”.

Notas de Além do que os Olhos Podem Ver:

- “Além do que os Olhos Podem Ver [custo]” significa que “Você pode conjurar este card pagando [custo] em vez do seu custo de mana” A habilidade funciona em qualquer zona da qual a mágica possa ser conjurada.
- O custo é um custo alternativo, de modo que não pode ser combinado com nenhum outro custo alternativo. Ele pode ser combinado com quaisquer custos adicionais aplicáveis.
- Quando você conjura uma mágica usando sua habilidade Além do que os Olhos Podem Ver, o card é colocado na pilha com o reverso voltado para cima. A mágica resultante tem todas as características daquela face.
- Para determinar o custo total de uma mágica, comece com o custo de mana ou o custo alternativo que vai pagar (como um custo de Além do que os Olhos Podem Ver), adicione qualquer custo adicional e depois aplique as reduções de custo. O valor de mana de uma mágica conjurada usando Além do que os Olhos Podem Ver é determinado pelo custo de mana da face frontal do card, independentemente do custo total da mágica.
- Uma mágica conjurada dessa forma entra no campo de batalha com o reverso voltado para cima.
- Se você copiar uma mágica de permanente conjurada dessa forma, a cópia terá as características do reverso do card, mesmo que ela mesma não seja um card dupla face.

Notas de metal vivo:

- “Metal vivo” significa “Enquanto for o seu turno, esta permanente será uma criatura artefato além de seus outros tipos”.
- Enquanto for uma criatura, o Veículo terá seu poder e resistência impressos.
- Se uma habilidade estática de outra permanente só se aplicar a permanentes não criatura, aquela habilidade se aplicará a um Veículo com metal vivo somente durante o turno de oponentes do controlador da permanente com metal vivo. Por exemplo, se você controlar Arcee, Cupê Acrobática, e Marcha das Máquinas, Arcee será uma criatura artefato 2/2 durante o seu turno e uma criatura artefato 3/3 (porque seu valor de mana é 3) durante o turno de cada oponente.

NOTAS SOBRE CARDS ESPECÍFICOS DA COLEÇÃO PRINCIPAL DE *A GUERRA DOS IRMÃOS*

A Âncora Temporal

{3} {U} {U} {U}

Artefato Lendário

No início de sua manutenção, use vidência 2.

Toda vez que você escolher colocar um ou mais cards no fundo de seu grimório enquanto usa vidência, exile aquela quantidade de cards do fundo de seu grimório.

Durante o seu turno, você pode jogar cards exilados com

A Âncora Temporal.

- Você precisa seguir todas as regras normais de tempo para o card que você joga usando a última habilidade de A Âncora Temporal e, se for uma mágica, você precisa pagar seus custos para conjurá-la.
-

Amálgama de Radifios

{5}

Criatura Artefato — Golem

5/5

{3}{G}{G}, sacrifique Amálgama de Radifios: Crie uma ficha de criatura artefato Golem incolor X/X, sendo X três vezes o poder de Amálgama de Radifios. Ela ganha ímpeto até o final do turno. Ative somente como um feitiço.

//

{1}{G}

Protótipo (*Você pode conjurar esta mágica com custo de mana, cor e tamanho diferentes. Ela permanece com suas habilidades e tipos.*)

2/3

- Use o poder de Amálgama de Radifios em sua última existência no campo de batalha (não o poder do card de criatura no cemitério) para determinar o valor de X.

Animação da Pedra de Força

{3}{U}

Encantamento — Aura

Encantar artefato

Quando Animação da Pedra de Força entrar no campo de batalha, compre um card.

O artefato encantado é uma criatura com poder e resistência básicos 4/4 além de seus outros tipos.

- O artefato retém quaisquer tipos, subtipos ou supertipos que tenha. Em especial, se um Equipamento se tornar uma criatura artefato, ele geralmente não poderá ser anexado a outra criatura. Se ele estava anexado a uma criatura, ele será solto.
- Se o artefato já for uma criatura, seu poder e resistência básicos se tornam 4 cada. Isso substitui todos os efeitos anteriores que determinam valores específicos para o poder e a resistência da criatura. Qualquer efeito de definição de poder ou resistência que seja aplicado depois que Animação da Pedra de Força seja anexado ao artefato sobrescreverá este efeito.
- Efeitos que modificam o poder e/ou a resistência de uma criatura, como os criados por Crescimento Desenfreado, serão aplicados à criatura, independentemente de quando eles começaram a surtir efeito. O mesmo se aplica a quaisquer marcadores que modifiquem seu poder e/ou resistência e efeitos que invertam o poder e a resistência.
- A criatura artefato resultante poderá atacar no seu turno se estiver sob seu controle continuamente desde o início do turno. Ou seja, não importa desde quando ela é uma criatura, somente desde quando ela está no campo de batalha.

Animista de Liga Metálica

{G}

Criatura — Humano Druida

1/1

{2}{G}: Até o final do turno, o artefato não criatura alvo que você controla se torna uma criatura artefato 4/4.

- Conforme a habilidade de Animista de Liga Metálica é resolvida, a permanente alvo continua com quaisquer outros tipos e subtipos que tinha antes de se tornar uma criatura artefato.
-

Aranha Pescadora Celeste

{2} {B} {G}

Criatura — Aranha

3/3

Alcance

Quando Aranha Pescadora Celeste entra no campo de batalha, você pode sacrificar outra criatura. Quando fizer isso, destrua a permanente não de terreno alvo.

Quando Aranha Pescadora Celeste morre, você pode ganhar 1 ponto de vida para cada card de criatura em seu cemitério. Se fizer isso, exile Aranha Pescadora Celeste de seu cemitério.

- A primeira habilidade desencadeada de Aranha Pescadora Celeste não tem alvos. Se você escolher sacrificar outra criatura, uma segunda habilidade desencadeada (chamada de habilidade desencadeada “reflexiva”) vai para a pilha e você escolhe a permanente alvo não de terreno naquele momento. Os jogadores podem responder àquela segunda habilidade normalmente.
 - Em especial, isso significa que os jogadores não saberão qual permanente não de terreno você planeja escolher como alvo até que você escolha sacrificar ou não uma criatura.
-

Argoth, Santuário da Natureza

Terreno

Argoth, Santuário da Natureza, entra no campo de batalha virado, a menos que você controle uma criatura verde lendária.

{T}: Adicione {G}.

{2}{G}{G}, {T}: Crie uma ficha de criatura Urso verde 2/2 e depois triture três cards. Ative somente como um feitiço.

(Fundese com Titânia, Voz de Gaia.)

////

Titânia, Voz de Gaia

{1}{G}{G}

Criatura Lendária — Elemental

3/4

Alcance

Toda vez que um ou mais cards de terreno são colocados em seu cemitério vindos de qualquer lugar, você ganha 2 pontos de vida.

No início de sua manutenção, se houver quatro ou mais cards de terreno em seu cemitério e você possuir e controlar Titânia, Voz de Gaia, e um terreno com o nome Argoth, Santuário da Natureza, exile-os e depois funde-os em Titânia, Gaia Incarnada.

////

Titânia, Gaia Incarnada

Indicador de cor: verde

Criatura Lendária — Elemental Avatar

/

Vigilância, alcance, atropelar, ímpeto

O poder e a resistência de Titânia, Gaia Incarnada, são ambos iguais ao número de terrenos que você controla. Quando Titânia entrar no campo de batalha, devolva todos os cards de terreno de seu cemitério para o campo de batalha virados.

{3}{G}: Coloque quatro marcadores +1/+1 no terreno alvo que você controla. Ele se torna uma criatura Elemental 0/0 com ímpeto. Ela ainda é um terreno.

- A última habilidade de Titânia, Gaia Incarnada, não tem uma duração, o que significa que o terreno permanece sendo uma criatura indefinidamente.
- Você pode ativar a habilidade múltiplas vezes tendo como alvo o mesmo terreno para adicionar mais marcadores.

Assolação

{2}{R}

Feitiço

Esta mágica não pode ser anulada.

Destrua o artefato alvo. Se seu valor de mana era igual ou inferior a 1, compre um card.

- “Esta mágica não pode ser anulada” significa que ela não pode ser anulada nem mesmo pela habilidade de palavra-chave salvaguarda. O controlador da mágica ainda poderá pagar o custo de salvaguarda se ela tiver como alvo um artefato com salvaguarda, mas Assolação não será anulada se ele não o fizer.

Atacar na Jugular

{1} {B}

Mágica Instantânea

Destrua a criatura não artefato alvo.

- Se a criatura alvo também for um artefato quando Atacar na Jugular tentar ser resolvida, ela não será resolvida.

Audácia

{G}

Encantamento — Aura

Encantar criatura

A criatura encantada recebe +2/+0 e tem atropelar.

Quando Audácia for colocada num cemitério vinda do campo de batalha, compre um card.

- Se a criatura que Audácia encantaria não for um alvo válido conforme a mágica de Aura for resolvida, a mágica inteira não será resolvida. Ela vai diretamente da pilha ao cemitério, e não do campo de batalha, de modo que sua última habilidade não é desencadeada.

Baloth Obstinado

{2} {G} {G}

Criatura — Besta

4/4

Quando Baloth Obstinado entra no campo de batalha, você ganha 4 pontos de vida.

Se uma mágica ou habilidade que um oponente controla fizer com que você descarte Baloth Obstinado, em vez de colocá-lo no seu cemitério, coloque-o no campo de batalha.

- Se uma mágica ou habilidade que um oponente controla fizer com que você descarte Baloth Obstinado e tanto a habilidade de Baloth Obstinado quanto outra habilidade (como a de uma Linha de Força do Vácuo de um oponente) instruir você a colocar Baloth Obstinado em algum outro lugar em vez de colocá-lo em seu cemitério, você escolherá qual delas aplicar.
 - Se você descartar Baloth Obstinado e colocá-lo no campo de batalha, você ainda o terá descartado. Habilidades que sejam desencadeadas quando você descartar um card ainda serão desencadeadas.
-

Batalhão de Raios Artrópodes
{9}
Criatura Artefato — Constructo
4/4
Atropelar, ímpeto
Quando Batalhão de Raios Artrópodes entrar no campo de batalha, se você o tiver conjurado, crie duas fichas que sejam cópias dele.
//
{3} {R} {R}
Protótipo (*Você pode conjurar esta mágica com custo de mana, cor e tamanho diferentes. Ela permanece com suas habilidades e tipos.*)
2/2

- As cópias terão o mesmo custo de mana, valor de mana, poder e resistência que Batalhão de Raios Artrópodes, que variará dependendo de ter sido ou não conjurado como mágica prototipada.
-

Behemoth Perene
{5}
Criatura Artefato — Besta
2/7
Você pode jogar terrenos do seu cemitério.
Desenterrar {G} {G} (*{G}{G}: Devolva este card de seu cemitério para o campo de batalha. Ele ganha ímpeto. Exile-o no início da próxima etapa final ou se ele for deixar o campo de batalha. Use desenterrar somente como um feitiço.*)

- Behemoth Perene não altera os momentos em que você pode jogar aqueles cards de terreno. Você continua podendo jogar apenas um terreno por turno, e somente durante sua fase principal quando tiver prioridade e a pilha estiver vazia.
 - Behemoth Perene não permite que você ative habilidades (como reciclar) de cards de terreno em seu cemitério.
-

Bocardente Gigante
{2} {R}
Criatura — Dinossauro Besta
4/3
Atropelar
Os jogadores não podem ganhar pontos de vida.

- Mágicas e habilidades que fazem com que jogadores ganhem pontos de vida ainda são resolvidas enquanto Bocardente Gigante está no campo de batalha. Nenhum jogador ganhará pontos de vida, mas quaisquer outros efeitos daquela mágica ou habilidade acontecerão.
- Se um efeito disser para determinar o valor do total de pontos de vida de um jogador como um número que seja maior que o total de pontos de vida atual daquele jogador enquanto Bocardente Gigante estiver no campo de batalha, o total de pontos de vida daquele jogador não se alterará.

Máscara do Artesão de Jade

{2}

Artefato

{X}, {T}, sacrifique Máscara do Artesão de Jade: Crie uma ficha de criatura artefato Golem incolor X/X. Ative somente como um feitiço.

Desenterrar {2}{G} (*{2}{G}*): *Devolva este card de seu cemitério para o campo de batalha. Exile-o no início da próxima etapa final ou se ele for deixar o campo de batalha. Use desenterrar somente como um feitiço.*)

- Máscara do Artesão de Jade foi involuntariamente impresso com um erro no custo de mana de sua habilidade desenterrar. Seu custo é de 2 manas verdes, e não 2 manas pretos. A versão acima é a correta.

NOTAS SOBRE CARDS ESPECÍFICOS DE JUMPSTART DE *A GUERRA DOS IRMÃOS*

Dragão do Artífice

{6}

Criatura Artefato — Dragão

4/4

Voar

{R}: As criaturas artefato que você controla recebem +1/+0 até o final do turno.

Desenterrar {3}{R}{R} (*{3}{R}{R}*): *Devolva este card de seu cemitério para o campo de batalha. Ele ganha ímpeto. Exile-o no início da próxima etapa final ou se ele for deixar o campo de batalha. Use desenterrar somente como um feitiço.*)

- A primeira habilidade desencadeada só afeta criaturas artefato que você controla no momento em que ela é resolvida. Quaisquer criaturas artefato que passarem para o seu controle mais tarde no turno não serão afetadas.

Cão de Salvamento

{3}{W}{W}

Criatura — Cão Soldado

3/3

Lampejo

Quando Cão de Salvamento entrar no campo de batalha, coloque um marcador +1/+1 em cada outro Soldado que você controla.

Previna todo o dano que seria causado a outros Soldados atacantes que você controla.

- Cão de Salvamento previne dano a outros Soldados atacantes mesmo que ele mesmo não esteja atacando.
- Se Cão de Salvamento deixar o campo de batalha antes que o dano de combate seja causado a seus outros Soldados atacantes, eles sofrerão dano normalmente. Em especial, isso significa que costuma ser uma má

ideia atacar com Cão de Salvamento se seu oponente puder bloquear com uma criatura que tenha iniciativa e poder suficiente para matá-lo.

Balista do Terror

{7}

Criatura Artefato — Constructo

5/3

Ameaçar

Toda vez que Balista do Terror ataca, você pode sacrificar outra criatura. Quando fizer isso, destrua a criatura alvo que um oponente controla.

Desenterrar {3}{B}{B} (*{3}{B}{B}*): *Devolva este card de seu cemitério para o campo de batalha. Ele ganha ímpeto. Exile-o no início da próxima etapa final ou se ele for deixado no campo de batalha. Use desenterrar somente como um feitiço.*)

- Você não escolhe um alvo para a habilidade desencadeada de Balista do Terror quando ela ataca. Se você escolhe sacrificar uma criatura, a segunda habilidade desencadeada é desencadeada e você escolhe um alvo para aquela segunda habilidade. Os jogadores podem responder normalmente a essa segunda habilidade.
-

Autômato Convocador de Bosques

{10}

Criatura Artefato — Constructo

8/8

Quando Autômato Convocador de Bosques entrar no campo de batalha, se você o conjurou, desvire o terreno alvo que você controla. Ele se torna uma criatura Ent com ímpeto e poder e resistência básicos iguais ao poder e à resistência de Autômato Convocador de Bosques. Ela ainda é um terreno.

//

{2}{G}{G}

Protótipo (*Você pode conjurar esta magia com custo de mana, cor e tamanho diferentes. Ela permanece com suas habilidades e tipos.*)

3/3

- Use o poder e a resistência de Autômato Convocador de Bosques no momento em que sua habilidade desencadeada é resolvida para determinar o poder e a resistência básicos do terreno criatura Ent. Se Autômato Convocador de Bosques não estiver mais no campo de batalha quando ele for resolvido, use o poder e a resistência dele em sua última existência no campo de batalha.
-

NOTAS SOBRE CARDS ESPECÍFICOS DE COMMANDER DE A GUERRA DOS IRMÃOS

A Arquimandrita
{2}{U}{R}{W}
Criatura Lendária — Humano Conselheiro
0/5

No início de sua manutenção, você ganha X de pontos de vida, sendo X o número de cards na sua mão menos 4.

Toda vez que você ganha pontos de vida, cada Conselheiro, Artesão e Monge que você controla ganha vigilância e recebe +X/+0 até o final do turno, sendo X a quantidade de pontos de vida que você ganhou.

Vire três Conselheiros, Artesãos e/ou Monges desvirados que você controla: Compre um card.

- Você não pode ganhar quantidades negativas de pontos de vida. Se você tiver menos de quatro cards na mão conforme a primeira habilidade é resolvida, você não ganhará nenhum ponto de vida, mas também não perderá pontos de vida.
- Como a habilidade ativada de A Arquimandrita não tem um símbolo de virar no custo, você pode virar criaturas que não tenham estado sob seu controle desde o início de seu turno mais recente (inclusive a própria Arquimandrita) para pagar o custo.

Ashnod, a Indiferente
{2}{U}{B}{R}
Criatura Lendária — Humano Artesão
1/4

Toque mortífero

Toda vez que você ativa uma habilidade de um artefato ou de uma criatura que não seja uma habilidade de mana, se uma ou mais permanentes tiverem sido sacrificadas para ativá-la, você pode copiar aquela habilidade. Você pode escolher novos alvos para a cópia. (*Sacrificar um artefato para gerar mana para ativar uma habilidade não conta.*)

- “Sacrificadas para ativá-la” significa que aquela permanente foi sacrificada para pagar os custos da habilidade. Sacrificar um artefato, como uma ficha de Tesouro, para gerar mana que você tenha usado para pagar um custo de ativação não conta.

Dragão Avérneo da Fornalha Explosiva (“Blast-Furnace Hellkite”, card disponível somente em inglês)

{7}{R}{R}

Criatura — Dragão

5/5

Oferenda de artefato (*Você pode conjurar esta mágica como se ela tivesse lampejo sacrificando um artefato e pagando a diferença dos custos de mana entre esta mágica e o artefato sacrificado. O custo de mana inclui as cores.*)

Voar, golpe duplo

As criaturas que atacam seus oponentes têm golpe duplo.

- Quando você conjura uma magia com oferenda sacrificando uma permanente, o mana genérico no custo da criatura sacrificada só reduz o custo de mana genérico no custo total da magia. Mana colorido e incolor no custo de mana da permanente sacrificada reduz mana do mesmo tipo no custo total da magia, e qualquer excesso reduz aquela quantidade de mana genérico do custo total da magia. O custo total da magia não pode ser reduzido a menos de {0}.
- A última habilidade de Dragão Avérneo da Fornalha Explosiva se aplica a qualquer criatura que esteja atacando um de seus oponentes, mesmo que outro oponente controle aquela criatura.

Discípula de Caelus Nin
 {4}{W}
 Criatura — Humano Mago
 3/4

Quando Discípula de Caelus Nin entra no campo de batalha, começando por você, cada jogador escolhe até cinco permanentes que ele controla. Todas as permanentes não escolhidas dessa forma, exceto Discípula de Caelus Nin, saem de fase. Permanentes não podem entrar em fase.

- A última habilidade significa que nenhuma permanente entra em fase sob o controle de nenhum jogador enquanto Discípula de Caelus Nin estiver no campo de batalha. Isso inclui permanentes que saem de fase de outras formas além da primeira habilidade, e mesmo permanentes que já estejam fora de fase quando ela entrar no campo de batalha. Depois que ela deixar o campo de batalha, cada permanente fora de fase entrará em fase normalmente durante a etapa de desvirar de seu controlador, com uma exceção (ver abaixo).
- Se um efeito fizer com que uma permanente saia de fase “até” que algum outro efeito ocorra, e aquele evento ocorrer enquanto Discípula de Caelus Nin ainda estiver no campo de batalha, a permanente permanecerá fora de fase para sempre.
- Se Discípula de Caelus Nin sair de fase, outras permanentes fora de fase poderão entrar em fase normalmente enquanto ela está fora de fase. Durante a etapa de desvirar de seu controlador, Discípula de Caelus Nin e todas as outras permanentes que aquele jogador controla entram em fase ao mesmo tempo.
- Enquanto uma permanente está fora de fase ela é tratada como se não existisse. Ela não pode ser alvo de magias nem habilidades, suas habilidades estáticas não têm efeito no jogo, suas habilidades desencadeadas não podem ser desencadeadas, ela não pode atacar nem bloquear e assim por diante.
- Sair de fase não desencadeia nenhuma habilidade de saída do campo de batalha. Do mesmo modo, entrar em fase não desencadeia nenhuma habilidade de entrada no campo de batalha.
- Quaisquer efeitos únicos que estejam esperando “até que [isso] deixe o campo de batalha” como o de Sacerdote Banidor, não ocorrerão quando uma permanente sai de fase.
- Quaisquer efeitos contínuos com uma duração “enquanto [alguma coisa]”, como a de Canta-mente Vodaliana, ignora os objetos fora de fase. Todos os efeitos desse tipo expiram caso as condições não sejam mais satisfeitas depois de ignorarem os objetos fora de fase.
- Cada Aura e Equipamento anexado a uma permanente que saia de fase também sai de fase. Elas entrarão em fase com aquela permanente e ainda estarão anexadas a ela. Do mesmo modo, as permanentes que saiam de fase com marcadores entram em fase com aqueles marcadores.
- As escolhas feitas para permanentes quando elas entraram no campo de batalha ainda são válidas quando elas entram em fase.

Farid, Empreendedor dos Salvados (“Farid, Enterprising Salvager”, card disponível somente em inglês)

{2} {R}

Criatura Lendária — Humano Soldado

3/3

Toda vez que um artefato não ficha que você controla for colocado em um cemitério vindo do campo de batalha, crie uma ficha de artefato incolor com o nome Sucata.

{1} {R}, sacrifique um artefato: Escolha um —

- Coloque um marcador +1/+1 em Farid. Ele ganha ameaçar até o final do turno.
- Atice a criatura alvo.
- Descarte um card e depois compre um card.

- O nome da ficha é Sucata e ela não tem habilidades.
- Se, durante a etapa de declaração de atacantes de um jogador, uma criatura que aquele jogador controla que tenha sido ataçada for virada, afetada por uma mágica ou habilidade que diz que ela não pode atacar, ou não esteve sob o controle daquele jogador de modo contínuo desde o início do turno (e não tiver ímpeto), ela não atacará. Se houver um custo associado a fazer uma criatura atacar um jogador, seu controlador não será forçado a pagar aquele custo, de modo que ela não precisará atacar aquele jogador.
- Se a criatura não se enquadrar em nenhuma das exceções acima e puder atacar, ela precisa atacar um jogador que não seja o controlador da mágica ou habilidade que a ataçou se estiver apta. Se a criatura não puder atacar nenhum daqueles jogadores, mas de outra forma puder atacar, ela precisa atacar um planeswalker oponente (controlado por qualquer oponente) ou o jogador que a ataçou.
- Estar ataçada não é uma habilidade que a criatura tenha. Uma vez que ela tenha sido ataçada, ela precisa atacar conforme detalhado acima, mesmo que perca todas as habilidades.
- Atacar com uma criatura ataçada não faz com que ela deixe de estar ataçada. Se houver uma fase de combate adicional naquele turno ou se outro jogador ganhar o controle daquela criatura antes que ela deixe de estar ataçada, ela deve atacar novamente se estiver apta.
- Se uma criatura que você controla tiver sido ataçada por múltiplos oponentes, ela precisa atacar um de seus oponentes que não a ataçaram, pois isso satisfaz os requisitos de número máximo de ataçamentos. Se uma criatura que você controla tiver sido ataçada por cada um de seus oponentes, você escolhe o oponente que ela atacará.

Raspabrilho (“Glint Raker”, card disponível somente em inglês)

{3} {U}

Criatura — Dragonete

1/3

Voar

Raspabrilho recebe +X/+0, sendo X o maior valor de mana entre os dos artefatos que você controla.

Toda vez que Raspabrilho causar dano de combate a um jogador, você poderá revelar uma quantidade equivalente de cards do topo de seu grimório. Coloque um card de artefato revelado dessa forma em sua mão e o restante em seu cemitério.

- Se um artefato no campo de batalha tem {X} em seu custo de mana, X é 0.
-

Caixa de Música de Kayla (“Kayla’s Music Box”, card disponível somente em inglês)

{2}

Artefato Lendário

{W}, {T}: Olhe o card do topo de seu grimório e depois o exile com a face voltada para baixo. (*Você pode olhá-lo qualquer momento.*)

{T}: Até o final do turno, você pode jogar cards que você possui exilados com Caixa de Música de Kayla.

- Nenhum outro jogador pode olhar os card com a face voltada para baixo que você possui exilados com Caixa de Música de Kayla, mesmo que outro jogador tome o controle dela.
-

Efígie do Deus Máquina (“Machine God’s Effigy”, card disponível somente em inglês)

{4}

Artefato

Você pode fazer com que Efígie do Deus Máquina entre no campo de batalha como cópia de qualquer criatura no campo de batalha, exceto por ser um artefato e ter “{T}: Adicione {U}” (*Ele não é uma criatura.*)

{T}: Adicione {U}.

- A habilidade de Efígie do Deus Máquina não tem a criatura como alvo.
- Exceto por seus tipos e subtipos não artefato, Efígie do Deus Máquina copia exatamente o que estava impresso na criatura original e nada mais (a menos que aquela criatura esteja copiando alguma outra coisa ou seja uma ficha; ver abaixo), e ela terá “{T}: Adicione {U}”. Ela não copia o fato de a criatura estar ou não virada, ter ou não quaisquer marcadores ou Auras anexadas, nem quaisquer efeitos de cópia que tenham alterado seus tipos, cor e assim por diante.
- Efígie do Deus Máquina não copiará nenhum tipo (como criatura ou encantamento) ou subtipos não de artefatos (como Phyrexiano ou Elfo) que a criatura tinha, mas copiará quaisquer supertipos, como lendário, e subtipos de artefato (como Tesouro ou Veículo). Ela também tem o mesmo nome, de modo que se você copiar uma criatura lendária que você controla, você precisará escolher uma delas para colocar em seu cemitério devido à regra das lendas.
- Se Efígie do Deus Máquina copiar um planeswalker que tenha se tornado uma criatura devido a um efeito, Efígie do Deus Máquina terá as habilidades de lealdade daquele planeswalker, mas seu único tipo de card será artefato (ela ainda será lendária na maioria dos casos). Como ela mesma não é um planeswalker, ela não entrará no campo de batalha com marcadores de lealdade, mas ela também não morrerá por não tê-los. Do mesmo modo, ela não pode ser atacada nem sofrer dano. Você só pode ativar uma habilidade de lealdade daquela permanente por turno. Se posteriormente ela se tornar uma criatura e algum dano for causado a ela, o dano não removerá nenhum marcador de lealdade.
- Se Efígie do Deus Máquina copiar uma Saga que tenha se tornado uma criatura devido a um efeito, ela terá as habilidades de capítulo daquela Saga, mas ela não receberá um marcador de conhecimento a cada turno porque ela mesma não é uma Saga, uma vez que seu único tipo de card é artefato. A menos que tenha a habilidade adiantar leitura encontrada em algumas Sagas da coleção *Dominária Unida*, ela também não entrará no campo de batalha com nenhum marcador. Se você achar uma forma de colocar marcadores de

conhecimento nela, as habilidades adequadas serão desencadeadas. Ela não será sacrificada depois de chegar a um número de marcadores de conhecimento igual ao número de seu último capítulo.

- Se Efigie do Deus Máquina copiar um terreno com um tipo de terreno básico que tenha se tornado uma criatura devido a um efeito, ela não terá nenhuma habilidade de mana que o terreno tenha devido a seus tipos de terreno (no entanto, ela terá a que ela concede a si mesma). Por exemplo, se uma Floresta básica tiver se tornado uma criatura devido a algum efeito e Efigie do Deus Máquina tiver entrado no campo de batalha como cópia dela, ela será um artefato básico com o nome Floresta e terá “{T}: Adicione {U}”, mas não a habilidade intrínseca “{T}: Adicione {G}”.
- Se a criatura copiada tem {X} em seu custo de mana, X é 0.
- Se a criatura escolhida estiver copiando outra coisa, Efigie do Deus Máquina entrará no campo de batalha como o que quer que a criatura escolhida esteja copiando (com as exceções listadas).
- Se a criatura escolhida for uma ficha, Efigie do Deus Máquina copiará as características originais da ficha conforme descritas pelo efeito que criou a ficha, mais as exceções listadas. Efigie do Deus Máquina não é uma ficha, nem mesmo quando copia uma.
- Quaisquer habilidades de entrada no campo de batalha da criatura copiada serão desencadeadas quando Efigie do Deus Máquina 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. Observe que alguns daqueles efeitos só podem funcionar corretamente se ela for uma criatura, e não farão nada produtivo, uma vez que a cópia é um artefato, não uma criatura.
- Se, de alguma forma, Efigie do Deus Máquina entrar no campo de batalha ao mesmo tempo que outra criatura, ela não poderá ser uma cópia daquela criatura. Você só pode escolher uma criatura que já esteja no campo de batalha.

Marcha do Progresso (“March of Progress”, card disponível somente em inglês)

{2}{U}

Feitiço

Escolha uma criatura artefato alvo que você controla.

Para cada criatura escolhida dessa forma, crie uma ficha que seja uma cópia dela.

Sobrecarga {6}{U} (*Você pode conjurar esta mágica por seu custo de sobrecarga. Se fizer isso, altere seu texto substituindo todas as ocorrências de “a criatura alvo” por “cada criatura”.*)

- Cada ficha copia exatamente o que está impresso na criatura artefato original e nada mais (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 tem quaisquer marcadores, se tem quaisquer Auras anexadas, ou quaisquer efeitos que não sejam de cópia que tenham alterado seu poder, sua resistência, seus tipos, sua cor e assim por diante.
- Se a criatura artefato copiada tem {X} em seu custo de mana, X é 0.
- Se a criatura artefato escolhida estiver copiando outra coisa, a ficha entrará no campo de batalha como o que quer que a criatura escolhida esteja copiando.
- Se a própria criatura artefato escolhida for uma ficha, a ficha criada por Marcha do Progresso copia as características originais da ficha conforme determinadas pelo efeito que a criou.

- Todas as habilidades de entrada no campo de batalha da criatura artefato copiada serão desencadeadas quando a ficha entrar no campo de batalha. Qualquer habilidade do tipo “conforme [esta criatura] entra no campo de batalha” ou “[esta criatura] entra no campo de batalha com” da criatura escolhida também funcionará.
- Se você não pagar o custo de sobrecarga de uma mágica, aquela mágica terá um único alvo. Se você pagar o custo de sobrecarga, a mágica não terá nenhum alvo.
- Por não ter alvos quando seu custo de sobrecarga é pago, uma mágica com sobrecarga pode afetar permanentes com resistência a magia ou proteção contra a cor adequada.
- Sobrecarga não altera o momento em que você pode conjurar a mágica.
- Conjurar uma mágica com sobrecarga não altera o custo de mana da mágica. Em vez dele, você simplesmente paga o custo de sobrecarga.
- Os efeitos que fazem com que você pague mais ou menos por uma mágica também farão com que você pague a mesma quantidade a mais ou a menos por seu custo de sobrecarga.
- Se você for instruído a conjurar uma mágica com sobrecarga “sem pagar seu custo de mana”, você não pode, em vez disso, escolher pagar o custo de sobrecarga.

Mishra, O Eminente

{2} {U} {B} {R}

Criatura Lendária — Humano Artesão

5/4

No início do combate no seu turno, crie uma ficha que seja uma cópia do artefato não criatura alvo que você controla, exceto por seu nome ser Guerriforme de Mishra e ela ser uma criatura artefato Constructo 4/4 além de seus outros tipos. Ela ganha ímpeto até o final do turno. Sacrifique-a no início da próxima etapa final.

- Exceto por nome, poder, resistência e tipos, a ficha copia exatamente o que estava impresso na permanente original e nada mais (a não ser que a permanente esteja copiando outra coisa ou seja uma ficha; veja abaixo). Ela não copia informações como se a permanente está virada ou desvirada, se tem ou não quaisquer marcadores, se tem quaisquer Auras anexadas e assim por diante.
- Se a permanente copiada tem {X} em seu custo de mana, X é 0.
- Se a permanente copiada for uma ficha, a nova ficha que é criada copiará as características daquela ficha conforme definidas pelo efeito que a criou (com as exceções listadas).
- Se a permanente copiada estiver copiando outra coisa, a ficha entra no campo de batalha como o que quer que a permanente tenha copiado (com as exceções listadas).
- Quaisquer habilidades de entrada no campo de batalha da permanente copiada serão desencadeadas quando a ficha entrar no campo de batalha. Quaisquer habilidades do tipo “conforme [esta permanente] entra no campo de batalha” ou “[esta permanente] entra no campo de batalha com” da permanente alvo também funcionarão.

Purificadora da Via das Raízes

{3}{G}

Criatura — Elfo Druida

3/4

Os terrenos que você controla e os cards de terreno em seu grimório são básicos.

- Ser básico não concede a um terreno nenhuma habilidade que ele já não tenha, e não remove nenhum tipo de card, subtipo ou supertipo. Por exemplo, um card de terreno que seja lendário será tanto básico quanto lendário enquanto estiver no campo de batalha ou em seu grimório.
- Em especial, tornar-se básico não concede nenhum dos tipos de terreno básico. Se um efeito instruir você a procurar em seu grimório um terreno básico enquanto você controlar Purificadora da Via das Raízes, você pode procurar qualquer card de terreno em seu grimório. No entanto, se um efeito instruir você a procurar em seu grimório um card com um tipo de terreno básico, você precisa procurar um terreno que seja uma Planície, Ilha, Pântano, Montanha ou Floresta, independentemente de o terreno ser básico ou não.
- Terrenos que se tornam básicos não são mais terrenos não básicos. Isso pode alterar os efeitos que podem se aplicar a eles. Por exemplo, se um oponente controla Lua Sangrenta, um encantamento que diz que “Os terrenos não básicos são Montanhas” e você joga Purificadora da Via das Raízes, Lua Sangrenta não poderá mais se aplicar aos terrenos que você controla porque todos serão básicos.

Sanwell, Ás Vingador (“Sanwell, Avenger Ace”, card disponível somente em inglês)

{1}{W}

Criatura Lendária — Humano Piloto

3/1

Enquanto uma criatura artefato que você controla estiver atacando, previna todo o dano que seria causado a Sanwell, Ás Vingador.

Toda vez que Sanwell se tornar virado, exile os seis cards do topo de seu grimório. Você pode conjurar um card de Veículo ou criatura artefato dentre eles. Depois, coloque o restante no fundo de seu grimório em ordem aleatória.

- Se Sanwell, Ás Vingador, de alguma forma for uma criatura artefato, sua primeira habilidade verá ele mesmo enquanto ele estiver atacando.
 - Você precisa pagar todos os custos de uma mágica conjurada usando a última habilidade de Sanwell.
 - Se você escolher não conjurar uma mágica dessa forma, ela vai para o fundo do grimório com os outros cards revelados e exilados. Você não pode esperar para conjurá-la posteriormente.
-

Erudito dos Novos Horizontes (“Scholar of New Horizons”, card disponível somente em inglês)

{1}{W}

Criatura — Humano Batedor

1/1

Erudito dos Novos Horizontes entra no campo de batalha com um marcador +1/+1.

{T}, remova um marcador de uma permanente que você controla: Procure em seu grimório um card de Planície e revele-o. Se um oponente controlar mais terrenos que você, você pode colocar aquele card no campo de batalha virado. Se não colocar o card no campo de batalha, coloque-o em sua mão. Depois, embaralhe.

- Você pode escolher colocar um card em sua mão em vez de no campo de batalha mesmo que um oponente controle mais terrenos que você.
-

Barril de Fundição (“Smelting Vat”, card disponível somente em inglês)

{4}

Artefato

{1}, {T}, sacrifique outro artefato: Revele os oito cards do topo de seu grimório. Coloque até dois cards de artefato não criatura com valor de mana total igual ou inferior ao valor de mana do artefato sacrificado dentre eles no campo de batalha e o restante no fundo de seu grimório em ordem aleatória.

- Se um artefato revelado dessa forma tem {X} em seu custo de mana, X é 0.
-

Cajado de Titânia

{2}

Artefato — Equipamento

A criatura equipada recebe +X/+X, sendo X o número de Florestas que você controla.

Toda vez que a criatura equipada atacar, crie uma ficha de criatura terreno Floresta Dríade verde 1/1. *(Ela ainda é afetada pelo enjoo de invocação.)*

Equipar {3}

- Floresta é um subtipo de terreno. Dríade é um subtipo de criatura. Se um efeito fizer com que uma ficha tenha um subtipo de terreno diferente, isso não afetará seus subtipos de criatura (nem cor), e vice-versa.
-

Tawnos, Sobrevivente Soturno

{1}{U}

Criatura Lendária — Humano Artesão

1/3

{2}, {T}: Crie uma ficha que seja uma cópia de até uma ficha de artefato alvo que você controla. Triture dois cards.

{1}{W}{U}{B}, {T}, sacrifique duas fichas de artefato, exile um card de artefato ou criatura de seu cemitério:

Crie uma ficha que seja uma cópia do card exilado, exceto por ser um artefato além de seus outros tipos.

Ative somente como um feitiço.

- A ficha que você cria com a primeira habilidade copia as características originais da ficha copiada conforme definidas pelo efeito que a criou. A ficha recém-criada não copia o fato de a ficha original estar virada ou desvirada, se tem marcadores, se tem Auras e/ou Equipamentos anexados nem se qualquer efeito que não seja de cópia alterou seu poder, sua resistência, seus tipos, sua cor e assim por diante.
- Se a ficha original estiver copiando outra coisa, a ficha que você cria usará os valores copiáveis da ficha original. Na maioria dos casos, ela será uma cópia do que quer que a ficha original esteja copiando.
- Para ambas as habilidades, se a ficha for criada copiando uma ficha ou um card com {X} no custo de mana, X é 0.
- Quaisquer habilidades de entrada no campo de batalha da ficha que você crie serão desencadeadas quando ela entrar no campo de batalha. Quaisquer habilidades do tipo “conforme [esta permanente] entra no campo de batalha” ou “[esta permanente] entra no campo de batalha com” da ficha ou do card copiado também funcionarão.

Titânia, Força da Natureza

{4}{G}{G}

Criatura Lendária — Elemental

6/6

Você pode jogar Florestas de seu cemitério.

Toda vez que uma Floresta entrar no campo de batalha sob seu controle, crie uma ficha de criatura Elemental verde 5/3.

Toda vez que um Elemental que você controla morre, você pode triturar três cards.

- Titânia, Força da Natureza, não altera o momento em que você pode jogar aquelas Florestas. Você continua podendo jogar apenas um terreno por turno, e somente durante sua fase principal quando tiver prioridade e a pilha estiver vazia.
-

Urza, Artífice Chefe

{3}{W}{U}{B}

Criatura Lendária — Humano Artesão

4/5

Afinidade por criaturas artefato (*Esta mágica custa {1} a menos para ser conjurada para cada criatura artefato que você controla.*)

As criaturas artefato que você controla têm ameaçar.

No início de sua etapa final, crie uma ficha de criatura artefato Constructo incolor 0/0 com “Esta criatura recebe +1/+1 para cada artefato que você controla”.

- A habilidade daquela ficha de Constructo conta o próprio Constructo, de modo que ele será ao menos 1/1.

Cirurgiões da Fiação (“Wire Surgeons”, card disponível somente em inglês)

{4}{B}{B}

Criatura — Humano Artesão

6/5

Amedrontar (*Esta criatura só pode ser bloqueada por criaturas pretas e/ou criaturas artefato.*)

Cada card de criatura artefato em seu cemitério tem bis.

Seu custo de bis é igual a seu custo de mana. (*Exile-o e pague seu custo de mana: Para cada oponente, crie uma ficha que é uma cópia que ataca aquele oponente neste turno se estiver apta. Elas ganham ímpeto. Sacrifique-as no início da próxima etapa final. Ative somente como um feitiço.*)

- Exilar o card com bis é um custo de ativação da habilidade. Depois que você anuncia que a está ativando, nenhum jogador pode realizar ações até que você termine. Eles não podem tentar remover o card de seu cemitério para impedir que você pague o custo.
 - Os oponentes que deixaram o jogo não são contados para determinar quantas fichas criar.
 - As fichas só copiam o que estava no card original. Elas não copiam os efeitos que modificaram aquela criatura anteriormente quando estava no campo de batalha.
 - Cada ficha precisa atacar o jogador adequado se estiver apta.
 - Se por qualquer motivo uma delas não puder atacar (por exemplo, por estar virada), ela não ataca. Se o ataque tem um custo, você não é obrigado a pagá-lo, portanto ela não precisa atacar naquele caso.
 - Se um efeito impede que uma ficha ataque um jogador específico, aquela ficha pode atacar qualquer jogador ou planeswalker ou não atacar. Se o efeito impede a ficha de atacar um jogador específico a menos que um custo seja pago, você não precisa pagar aquele custo, a menos que você queira atacar aquele jogador.
 - Se de alguma forma uma das fichas passar ao controle de outro jogador conforme a habilidade desencadeada retardada for resolvida, você não poderá sacrificar aquela ficha. Ela permanecerá no campo de batalha indefinidamente, mesmo que você ganhe o controle dela posteriormente.
-

Crisol Magnífico (“Wondrous Crucible”, card disponível somente em inglês)

{7}

Artefato

As permanentes que você controla têm salvaguarda {2}.

No início de sua etapa final, triture dois cards e depois exile um card não de terreno aleatório de seu cemitério.

Copie-o. Você pode conjurar a cópia sem pagar seu custo de mana. *(Uma cópia de uma mágica de permanente torna-se uma ficha.)*

- Se você não conjurar a cópia (por exemplo, por não haver alvos válidos disponíveis, ou por você não querer conjurar mesmo), a cópia deixará de existir.
- Se conjurar uma mágica “sem pagar seu custo de mana”, você não poderá pagar custos alternativos. Você pode, entretanto, pagar custos adicionais, como custos de reforçar. Se o card tiver custos adicionais obrigatórios, você deverá pagá-los.
- Se a cópia tiver um {X} em seu custo de mana, você precisará escolher 0 como valor de X.
- O card permanece exilado independentemente do que aconteça com a cópia.

NOTAS DE CARDS ESPECÍFICOS *DE TRANSFORMERS* DE ENCONTRO DE UNIVERSOS

Blaster, DJ de Combate

{3} {R} {G}

Criatura Artefato Lendária — Robô

3/3

Além do que os Olhos Podem Ver {1} {R} {G} *(Você pode conjurar este card convertido por {1} {R} {G}.)*

As outras criaturas artefato e Veículos não ficha que você controla têm modular 1. *(Elas entram no campo de batalha com um marcador +1/+1 adicional. Quando elas morrem, você pode colocar seus marcadores +1/+1 na criatura artefato alvo.)*

Toda vez que você colocar um ou mais marcadores +1/+1 em Blaster, converta-o.

////

Blaster, Motivador

Indicador de cor: vermelho, verde

Artefato Lendário

Modular 3

{X}, {T}: Mova X marcadores +1/+1 de Blaster para outro artefato alvo. Aquele artefato ganha ímpeto até o final do turno. Se Blaster não tiver marcadores +1/+1, converta-o. Ative somente como um feitiço.

- Se Blaster, DJ de Combate, de alguma forma entrar no campo de batalha ao mesmo tempo que uma ou mais outras criaturas artefato ou Veículos, nenhuma daquelas criaturas ou Veículos terá modular 1 devido à habilidade de Blaster antes de terem entrado no campo de batalha, de modo que elas não entrarão no campo de batalha com o marcador +1/+1 adicional.

- Se Blaster, DJ de Combate, morrer ao mesmo tempo que uma ou mais criaturas artefato ou Veículos, as habilidades modular que ele estava concedendo a cada uma delas serão desencadeadas.
- Se uma criatura com um ou mais marcadores +1/+1 receber marcadores -1/-1 suficientes para fazê-la morrer, ela deixará o campo de batalha com todos aqueles marcadores. A habilidade modular colocará um número de marcadores +1/+1 na criatura artefato alvo igual ao número de marcadores +1/+1 nesta criatura antes de ela deixar o campo de batalha.
- Converter Blaster, DJ de Combate, em Blaster, Motivador, não faz com que ele receba marcadores de sua habilidade modular.
- Se Blaster, Motivador, tiver menos que X marcadores +1/+1 conforme sua habilidade ativada for resolvida, todos os marcadores +1/+1 dele serão movidos.

Blitzwing, Atormentador Cruel

{5} {B}

Criatura Artefato Lendária — Robô

6/5

Além do que os Olhos Podem Ver {3} {B} (*Você pode conjurar este card convertido por {3} {B}.*)

No início de sua etapa final, o oponente alvo perde uma quantidade de pontos de vida igual aos pontos de vida que ele perdeu neste turno. Se nenhum ponto de vida for perdido dessa forma, converta Blitzwing.

////

Blitzwing, Atacante Adaptativo

Indicador de cor: preto

Artefato Lendário — Veículo

3/5

Metal vivo (*Enquanto for o seu turno, este Veículo também será uma criatura.*)

No início do combate no seu turno, escolha aleatoriamente voar ou indestrutível. Blitzwing ganha aquela habilidade até o final do turno.

Toda vez que Blitzwing causar dano de combate a um jogador, converta-o.

- Depois que Blitzwing, Atacante Adaptativo, se converte em Blitzwing, Atormentador Cruel, ele ainda é uma criatura atacante em combate. Ele ainda terá quaisquer habilidades ganhas, inclusive a habilidade que ele ganhou no início do combate. Em especial, se de alguma forma ele tiver ganho golpe duplo, ele se converterá antes de causar dano de combate na etapa de dano de combate regular.

Cyclonus, o Sabotador

{2}{U}{B}

Criatura Artefato Lendária — Robô

2/5

Além do que os Olhos Podem Ver {5}{U}{B} (*Você pode conjurar este card convertido por {5}{U}{B}.*)

Voar

Toda vez que Cyclonus causa dano de combate a um jogador, ele acoberta. Em seguida, se o poder de Cyclonus for igual ou superior a 5, converta-o. (*Para fazer uma criatura acobertar, compre um card e depois descarte um card. Se você descartou um card não de terreno, coloque um marcador +1/+1 naquela criatura.*)

////

Cyclonus, Caça Cybertroniano

Indicador de cor: azul, preto

Artefato Lendário — Veículo

5/5

Metal vivo (*Enquanto for o seu turno, este Veículo também será uma criatura.*)

Voar

Toda vez que Cyclonus causar dano de combate a um jogador, converta-o. Se fizer isso, há uma fase inicial adicional depois desta fase. (*A fase inicial inclui as etapas de desvirar, manutenção e compra.*)

- Depois que Cyclonus, Caça Cybertroniano, se converte em Cyclonus, o Sabotador, ele ainda é uma criatura atacante em combate, e ainda terá quaisquer habilidades ganhas. Em especial, se de alguma forma ele tiver ganho golpe duplo, ele se converterá antes de causar dano de combate na etapa de dano de combate regular. Isso pode fazer com que ele se converta de novo quando causar dano de combate a um jogador uma segunda vez.
-

Flamewar, Veterana Ousada
{1}{B}{R}
Criatura Artefato Lendária — Robô
3/2
Além do que os Olhos Podem Ver {B}{R} (*Você pode conjurar este card convertido por {B}{R}.*)
Sacrifique outro artefato: Coloque um marcador +1/+1 em Flamewar e converta-a. Ative somente como um feitiço.

{1}, descarte sua mão: Coloque em sua mão todos os cards exilados que você possui com marcadores de informação.

////

Flamewar, Agente Sagaz
Indicador de cor: preto, vermelho
Artefato Lendário — Veículo

2/1

Metal vivo (*Enquanto for o seu turno, este Veículo também será uma criatura.*)

Ameaçar, toque mortífero

Toda vez que Flamewar causar dano de combate a um jogador, exile com a face voltada para baixo aquela quantidade de cards do topo de seu grimório. Coloque um marcador de informação em cada um deles. Converta Flamewar.

- Você não chega a olhar os cards exilados pela habilidade desencadeada de Flamewar, Agente Sagaz.

Goldbug, Aliado da Humanidade
{1}{W}{U}
Criatura Artefato Lendária — Robô

3/3

Além do que os Olhos Podem Ver {B}{R} (*Você pode conjurar este card convertido por {B}{R}.*)

Previna todo o dano de combate que seria causado a Humanos atacantes que você controla.

Toda vez que você conjurar sua segunda mágica a cada turno, converta Goldbug.

////

Goldbug, Batedor Sucateado
Indicador de cor: branco, azul
Artefato Lendário — Veículo

1/3

Metal vivo (*Enquanto for o seu turno, este Veículo também será uma criatura.*)

As mágicas de Humano que você controla não podem ser anuladas.

Toda vez que Goldbug e ao menos um Humano atacarem, compre um card e converta Goldbug.

- Se Goldbug, Aliado da Humanidade, morrer antes que o dano de combate seja causado a Humanos atacantes, o dano não será prevenido. Por exemplo, isso pode ocorrer se Goldbug for bloqueado por uma criatura com iniciativa.

- O mesmo se aplica se ele for convertido antes do dano de combate, então cuidado com aquela segunda mágica!
-

Jetfire, Cientista Engenhoso

{4}{U}

Criatura Artefato Lendária — Robô

3/4

Além do que os Olhos Podem Ver {3}{U} (*Você pode conjurar este card convertido por {3}{U}.*)

Voar

Remova um ou mais marcadores +1/+1 dentre os dos artefatos que você controla: O jogador alvo adiciona aquela quantidade de {C}. Este mana não pode ser gasto para conjurar uma mágica não de artefato. Converta Jetfire.

////

Jetfire, Guardião do Ar

Indicador de cor: azul

Artefato Lendário — Veículo

3/4

Metal vivo (*Enquanto for o seu turno, este Veículo também será uma criatura.*)

Voar

{U}{U}{U}: Converta Jetfire, depois use adaptar 3. (*Se ele não tiver marcadores +1/+1, coloque três marcadores +1/+1 nele.*)

- O mana que você adiciona com a habilidade ativada de Jetfire, Cientista Engenhoso, pode ser usado em qualquer coisa que não seja uma mágica que não seja de artefato. Isso inclui pagar custos para ativar habilidades tanto de permanentes artefato quanto permanentes não artefato, pagar custos de salvaguarda e assim por diante.
 - Como tem um alvo, a habilidade ativada de Jetfire, Cientista Engenhoso, não é uma habilidade de mana. Ela usa a pilha e pode ser respondida.
-

Megatron, Tirano

{3}{R}{W}{B}

Criatura Artefato Lendária — Robô

7/5

Além do que os Olhos Podem Ver {1}{R}{W}{B}

(Você pode conjurar este card convertido por

{1}{R}{W}{B}.)

Seus oponentes não podem conjurar mágicas durante o combate.

No início de sua fase principal pós-combate, você pode converter Megatron. Se fizer isso, adicione {C} para cada 1 ponto de vida que seus oponentes perderam neste turno.

////

Megatron, Força Destruidora

Indicador de cor: vermelho, branco, preto

Artefato Lendário — Veículo

4/5

Metal vivo *(Enquanto for o seu turno, este Veículo também será uma criatura.)*

Toda vez que Megatron ataca, você pode sacrificar outro artefato. Quando você faz isso, Megatron causa à criatura alvo dano igual ao valor de mana do artefato sacrificado.

Se dano excedente seria causado àquela criatura dessa forma, em vez disso, aquele dano é causado ao controlador daquela criatura e você converte Megatron.

- A determinação do dano excedente causado por uma criatura funciona de modo similar à forma como o dano de combate de uma criatura com atropelar é atribuído. Comece pela quantidade de dano sendo causada à criatura e determine o quanto é “letal”. “Letal” geralmente é a resistência da criatura menos a quantidade de dano que já está marcada nela, mas ignorando quaisquer efeitos de substituição ou prevenção que modificarão esse dano. Ignore também se a criatura tem uma habilidade como indestrutível, que resultará nela não ser destruída por esse dano.
 - Uma vez que você tenha determinado que há dano excedente e quanto do dano é excedente, Megatron causará dano simultaneamente a uma criatura e ao controlador dela, e depois será convertido. O dano pode ser modificado por efeitos de substituição ou prevenção.
 - Se a criatura alvo não for um alvo válido no momento em que a habilidade desencadeada reflexiva tentar ser resolvida, a habilidade não será resolvida. Ele não causará dano a nenhum jogador.
 - Se Megatron tiver toque mortífero conforme a habilidade desencadeada reflexiva for resolvida, 1 ponto de dano será dano letal e qualquer quantidade de dano além disso será dano excessivo.
-

Optimus Prime, Herói

{3}{U}{R}{W}

Criatura Artefato Lendária — Robô

4/8

Além do que os Olhos Podem Ver {2}{U}{R}{W}

(Você pode conjurar este card convertido por {2}{U}{R}{W}.)

No início de cada etapa final, revigore 1. *(Escolha uma criatura com a menor resistência entre as que você controla e coloque um marcador +1/+1 nela.)*

Quando Optimus Prime morrer, devolva-o ao campo de batalha convertido sob o controle de seu dono.

////

Optimus Prime, Líder dos Autobots

Indicador de cor: azul, vermelho, branco

Artefato Lendário — Veículo

6/8

Metal vivo *(Enquanto for o seu turno, este Veículo também será uma criatura.)*

Atropelar

Toda vez que você atacar, revigore 2. A criatura escolhida ganha atropelar até o final do turno. Quando aquela criatura causar dano de combate a um jogador neste turno, converta Optimus Prime.

- Para revigorar 2, coloque dois marcadores +1/+1 na criatura com menor resistência entre as criaturas que você controla. Se mais de uma criatura estiver empatada com a menor resistência, escolha uma delas.
- Revigorar não tem alvos; você escolhe a criatura na qual colocar os marcadores conforme a habilidade desencadeada pelo ataque é resolvida.

Prowl, Estrategista Estoico

{3}{W}

Criatura Artefato Lendária — Robô

3/3

Além do que os Olhos Podem Ver {2}{W} *(Você pode conjurar este card convertido por {2}{W}.)*

Toda vez que Prowl atacar, exile até uma outra criatura ou Veículo virado alvo. Enquanto aquele card permanecer exilado, seu dono poderá jogá-lo.

Toda vez que um jogador joga um card exilado com Prowl, você compra um card e converte Prowl.

////

Prowl, Viatura de Perseguição

Indicador de cor: branco

Artefato Lendário — Veículo

2/3

Metal vivo *(Enquanto for o seu turno, este Veículo também será uma criatura.)*

Toda vez que outra criatura ou Veículo entrar no campo de batalha sob seu controle, coloque um marcador +1/+1 em Prowl. Se esta for a segunda vez que esta habilidade é resolvida neste turno, converta Prowl.

- Os donos dos cards exilados podem jogá-los enquanto eles permanecerem exilados, mas a habilidade desencadeada que faz com que você compre um card só será desencadeada se Prawl ainda estiver no campo de batalha como Prawl, Estrategista Estoico.
- Os jogadores precisam pagar todos os custos e seguir todas as regras normais de tempo para jogar cards que possuam e tenham sido exilados por Prawl, Estrategista Estoico.

Ratchet, Paramédico de Campo

{2}{W}

Criatura Artefato Lendária — Robô

2/4

Além do que os Olhos Podem Ver {1}{W} (*Você pode conjurar este card convertido por {1}{W}.*)

Vínculo com a vida

Toda vez que você ganha pontos de vida, você pode converter Ratchet. Quando fizer isso, devolva de seu cemitério para o campo de batalha virado o card de artefato alvo com valor de mana igual ou inferior à quantidade de pontos de vida que você ganhou neste turno.

////

Ratchet, Socorrista de Corrida

Indicador de cor: branco

Artefato Lendário — Veículo

1/4

Metal vivo (*Enquanto for o seu turno, este Veículo também será uma criatura.*)

Vínculo com a vida

Toda vez que um ou mais artefatos não ficha que você controla forem colocados em um cemitério vindos do campo de batalha, converta Ratchet. Esta habilidade é desencadeada apenas uma vez a cada turno.

- A última habilidade de Ratchet, Paramédico de Campo, não requer um alvo. Se você converter Ratchet conforme ela for resolvida, uma segunda habilidade será desencadeada e você escolherá um alvo para ela. Os jogadores podem responder normalmente a essa nova habilidade desencadeada.
- Múltiplas ocorrências de ganho de pontos de vida que aconteçam ao mesmo tempo farão com que a última habilidade de Ratchet, Paramédico de Campo, seja desencadeada aquela quantidade de vezes. No entanto, ele só pode ser convertido uma vez quando isso acontecer. Uma vez que ele tenha sido convertido devido à habilidade desencadeada, o restante das habilidades será resolvido e não fará nada.

Slicer, Capanga de Aluguel

{4}{R}

Criatura Artefato Lendária — Robô

3/4

Além do que os Olhos Podem Ver {2}{R} (*Você pode conjurar este card convertido por {2}{R}.*)

Golpe duplo, ímpeto

No início da manutenção de cada oponente, você pode fazer com que aquele jogador ganhe o controle de Slicer até o final do turno. Se fizer isso, desvire Slicer, atice-o e ele não pode ser sacrificado neste turno. Se não fizer isso, converta-o.

////

Slicer, Antagonista de Alta Velocidade

Indicador de cor: vermelho

Artefato Lendário — Veículo

3/2

Metal vivo (*Enquanto for o seu turno, este Veículo também será uma criatura.*)

Iniciativa, ímpeto

Toda vez que Slicer causar dano de combate a um jogador, converta-o no final do combate.

- Quando você ataca uma criatura, aquela criatura precisa atacar a cada combate se estiver apta e precisa atacar um jogador que não seja você se estiver apta. Ela permanece ataçada até seu próximo turno.

Soundwave, Espião Sônico

{1}{W}{U}{B}

Criatura Artefato Lendária — Robô

5/4

Além do que os Olhos Podem Ver {2}{W}{U}{B} (*Você pode conjurar este card convertido por {2}{W}{U}{B}.*)

{2}{W}{U}{B}.

Toda vez que uma ou mais fichas de criatura que você controla causarem dano de combate a um jogador, exile do cemitério dele o card de magia instantânea ou feitiço alvo com valor de mana igual ao dano causado. Copie-o. Você pode conjurar a cópia sem pagar seu custo de mana. Se fizer isso, converta Soundwave.

////

Soundwave, Capitão Superior

Indicador de cor: branco, azul, preto

Artefato Lendário

Toda vez que você conjurar uma magia com valor de mana ímpar, converta Soundwave. Se fizer isso, crie Ravage, uma ficha de criatura artefato lendária Robô preta 3/3 com ameaçar e toque mortífero.

Toda vez que você conjurar uma magia com valor de mana par, converta Soundwave. Se fizer isso, crie Laserbeak, uma ficha de criatura artefato lendária Robô azul 2/2 com voar e resistência a magia.

- A habilidade desencadeada de Soundwave, Espião Sônico, só pode ter como alvo um card de magia instantânea ou feitiço com valor de mana exatamente igual à quantidade de dano causada ao jogador pelas fichas de criatura que você controla.
- Se você não conjurar a cópia, ela deixará de existir na próxima vez em que ações baseadas no estado serão verificadas. O card exilado permanece exilado quer você conjure a cópia quer não.
- Se uma magia que você conjura sem pagar seus custos de mana tiver um {X} em seu custo de mana, você precisa escolher 0 como valor de X.
- Para as habilidades de Soundwave, Capitão Superior, se uma magia que você estiver conjurando tiver {X} em seu custo de mana, use o valor escolhido para X para determinar seu valor de mana total.
- Zero é par.

Starscream, Faminto por Poder

{3} {B}

Criatura Artefato Lendária — Robô

2/3

Além do que os Olhos Podem Ver {2} {B} (*Você pode conjurar este card convertido por {2}{B}.*)

Voar

Toda vez que você compra um card, se você for o monarca, o oponente alvo perde 2 pontos de vida.

Toda vez que uma ou mais criaturas causarem dano de combate a você, converta Starscream.

////

Starscream, Líder dos Seekers

Indicador de cor: preto

Artefato Lendário — Veículo

2/3

Metal vivo (*Enquanto for o seu turno, este Veículo também será uma criatura.*)

Voar, ameaçar, ímpeto

Toda vez que Starscream causar dano de combate a um jogador, se não houver monarca, aquele jogador se torna o monarca.

Toda vez que você se tornar o monarca, converta Starscream.

- Os jogos começam sem monarca. Depois que um efeito fizer com que um jogador se torne o monarca, o jogo terá exatamente um monarca a partir daquele ponto. Conforme um jogador se torna monarca, o monarca atual (caso haja algum) deixa de ser monarca.
- Há duas habilidades desencadeadas associadas a ser monarca. Essas habilidades desencadeadas não têm fonte e são controladas pelo jogador que era o monarca no momento em que as habilidades foram desencadeadas. Os textos completos dessas habilidades são “No início da etapa final do monarca, o monarca compra um card” e “Toda vez que uma criatura causar dano de combate ao monarca, seu controlador se torna o monarca”.
- Se uma habilidade desencadeada que faz com que o monarca compre um card for para a pilha e outro jogador se tornar o monarca antes que a habilidade seja resolvida, o primeiro jogador ainda comprará o card.

- Se o monarca deixa o jogo durante o turno de outro jogador, aquele jogador se torna o monarca. Se o monarca deixa o jogo durante o próprio turno, o jogador seguinte na ordem dos turnos se torna o monarca.
- Se o dano de combate causado ao monarca faz com que aquele jogador perca o jogo, a habilidade desencadeada que faz com que o controlador da criatura atacante se torne o monarca não é resolvida. Na maioria dos casos, o controlador da criatura atacante ainda se torna o monarca, já que provavelmente é o turno dele.

Ultra Magnus, Estrategista

{4} {R} {G} {W}

Criatura Artefato Lendária — Robô

7/7

Além do que os Olhos Podem Ver {2} {R} {G} {W}

(Você pode conjurar este card convertido por

{2} {R} {G} {W}.)

Salvaguarda {2}

Toda vez que Ultra Magnus ataca, você pode colocar um card de criatura artefato de sua mão no campo de batalha virado e atacando. Se fizer isso, converta Ultra Magnus no final do combate.

////

Ultra Magnus, Transportador Blindado

Indicador de cor: vermelho, verde, branco

Artefato Lendário — Veículo

4/7

Metal vivo *(Enquanto for o seu turno, este Veículo também será uma criatura.)*

Ímpeto

Formidável — Toda vez que Ultra Magnus ataca, as criaturas atacantes que você controla ganham indestrutível até o final do turno. Se aquelas criaturas tiverem um total de poder igual ou superior a 8, converta Ultra Magnus.

- Um card de criatura artefato colocado no campo de batalha pela última habilidade de Ultra Magnus, Estrategista, é uma criatura atacante, mas como não foi declarada como atacante, ela nunca “atacou” e não fará com que habilidades desencadeadas quando uma criatura ataca sejam desencadeadas.
- O controlador de Ultra Magnus escolhe qual jogador ou planeswalker a criatura artefato está atacando. Não precisa ser o mesmo jogador nem o mesmo planeswalker que Ultra Magnus está atacando.

Magic: The Gathering, Magic, Innistrad, Kamigawa, Nova Capenna, Dominária e A Guerra dos Irmãos são marcas registradas da Wizards of the Coast LLC nos EUA e em outros países. ©2022 Wizards.

© TOMY 「トランスフォーマー」、 「TRANSFORMERS」は株式会社タカラトミーの登録商標です。
TRANSFORMER is a trademark of TOMY Company, Ltd. and used under license. In Japan only.

HASBRO and TRANSFORMERS and all related trademarks, characters, logos, names and storylines are owned by Hasbro, Inc. © 2022 Hasbro.