

Notas de Lançamento de *As Cavernas Perdidas de Ixalan*

Compilado por Jess Dunks e Eric Levine

Última modificação em sexta-feira, 2 de novembro de 2023.

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

Validade dos cards

Os cards de *As Cavernas Perdidas de Ixalan* com o código de coleção LCI são permitidos nos formatos Padrão, Pioneiro e Moderno, assim como em Commander e em outros formatos. No lançamento, as seguintes coleções serão permitidas no Formato Padrão: *Innistrad: Caçada à Meia-noite*, *Innistrad: Voto Carmesim*, *Kamigawa: Dinastia Neon*, *Ruas de Nova Capenna*, *Dominária Unida*, *A Guerra dos Irmãos*, *Phyrexia: Tudo Será Um*, *Marcha das Máquinas*, *Marcha das Máquinas: Consequências*, *Terras Selvagens de Eldraine* e *As Cavernas Perdidas de Ixalan*.

Os novos cards de Commander de *As Cavernas Perdidas de Ixalan* com o código de coleção LCC são permitidos nos formatos Commander, Legado e Vintage.

O Baú do Tesouro é uma minicolecção suplementar de 20 cards encontrada em caixas de Boosters de Draft e Boosters de Coleção. Esses vinte artefatos são velhos favoritos dos fãs e têm código de coleção LCC.

Os *Convidados Especiais* são cards já impressos antes, de diversas origens, que estão fazendo uma visita à coleção. Você nunca sabe quem nem o que vai aparecer! Há 18 *Convidados Especiais* em *As Cavernas Perdidas de Ixalan*. Eles têm o código de coleção SPG.

Os cards do Baú do Tesouro, dos *Convidados Especiais* e de Commander com o código de coleção LCC que já foram impressos anteriormente continuarão a ser permitidos nos formatos nos quais já eram permitidos. Isto é, eles são permitidos em qualquer formato em que um card com o mesmo nome seja permitido.

Novos cards da *Coleção Jurassic World* com código de coleção REX são permitidos 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 para obter mais informações sobre a variante Commander.

Acesse Locator.Wizards.com para encontrar o evento ou a loja mais perto de você.

Nova habilidade de palavra-chave: Construir

Mecânica preexistente: cards dupla face transformáveis

Há muitos tesouros (sem confundir com Tesouros) na rede subterrânea das cavernas de Ixalan, mas, assim como a própria Ixalan, alguns desses tesouros são mais do que aparentam. Com o material certo, descobertas inócuas podem ser transformadas em artefatos poderosos. Você não precisa passar anos pesquisando para descobrir os materiais a usar; a palavra-chave *construir* lhe dará a receita do sucesso!

Mangual Atroz

{R}

Artefato — Equipamento

A criatura equipada recebe +2/+0.

Equipar {1}

Construir com artefato {3} {R} {R} (*{3}{R}{R}*), *exile este artefato, exile outro artefato que você controla ou um card de artefato de seu cemitério: Devolva este card ao campo de batalha transformado sob o controle de seu dono. Construa somente como um feitiço.*)

////

Bacamarte Atroz

Artefato — Equipamento

A criatura equipada recebe +3/+0 e tem “Toda vez que esta criatura ataca, você pode sacrificar um artefato que não seja Bacamarte Atroz. Quando você faz isso, esta criatura causa dano igual ao próprio poder à criatura alvo”.

Equipar {1}

- As habilidades construir são habilidades ativadas com custos que têm um componente de mana, assim como um componente adicional de “materiais”.
- O texto da habilidade construir é “Construir com [materiais] [mana]”, o que significa “[Mana], exile esta permanente, exile [materiais] dentre as permanentes que você controla e/ou cards em seu cemitério: Devolva este card ao campo de batalha transformado sob o controle de seu dono. Ative somente como um feitiço”.
- Os reversos de alguns cards com construir se referem a cards “usados para construir”. Isso se refere aos cards exilados como parte do custo da habilidade construir da face frontal. Aqueles cards são considerados “usados para construir” aquela permanente enquanto permanecerem exilados e a permanente permanecer no campo de batalha, mesmo que o controlador daquela permanente se altere ou algumas de suas características se alterem (por um efeito de cópia, por exemplo).
- Se os materiais necessários incluírem múltiplos objetos, você pode exilar alguns deles dentre as permanentes que você controla e o restante dentre os cards de seu cemitério. Você não precisa escolher todos dentre as permanentes nem todos dentre os cards em seu cemitério.
- Você pode exilar fichas que você controla como parte dos materiais necessários. Porém, como elas não são cards e não permanecem exiladas, quaisquer habilidades que se refiram ao que foi “usado para construir” os reversos não se referirá a nada.

- Se um card que não seja dupla face transformável se tornar uma cópia de um card com construir, ele permanecerá no exílio se você ativar a habilidade construir. Ela não voltará ao campo de batalha.

Os cards dupla face não foram alterados desde sua última aparição. Mais informações:

- Cada face de um card dupla face transformável tem seu próprio conjunto de características: nome, tipos, subtipos, habilidades e assim por diante. Enquanto um card de permanente dupla face transformável estiver no campo de batalha, considere apenas as características do lado que estiver voltado para cima. O outro conjunto de características é ignorado.
- Todos os cards dupla face transformáveis desta coleção são conjurados com a face frontal voltada para cima. Em qualquer zona que não seja o campo de batalha, considere apenas as características de sua face frontal. Se ele estiver no campo de batalha, considere apenas as características da face que estiver voltada para cima; as características da outra face são ignoradas.
- O valor de mana de um card dupla face transformável é o valor de mana de sua face frontal, independentemente de qual face esteja voltada para cima.
- O reverso de um card dupla face transformável geralmente tem um indicador de cor que define sua cor. Reversos incolores, como terrenos, não.
- Via de regra, um card dupla face transformável entra no campo de batalha com sua face frontal voltada para cima, a menos que uma mágica ou habilidade diga que você o coloca no campo de batalha transformado ou que o conjura transformado. Nesse caso, ele entra no campo de batalha com seu reverso voltado para cima.
- Se algo instruir você a colocar um card que não seja dupla face no campo de batalha transformado, ele não entrará no campo de batalha. Nesse caso, ele permanecerá na zona em que está. Por exemplo, se um card com uma única face for uma cópia de Mangual Atroz, exilá-lo como parte do custo de sua habilidade construir fará com que ele permaneça no exílio.

Nova ação de palavra-chave: Descobrir

Os descobrimentos são uma empreitada interessante. Nunca se sabe o que se vai encontrar. Bem, na verdade você pode saber, sim, já que a ação de palavra-chave *descobrir* permite que você escave seu grimório e conjure alguma coisa gratuitamente.

Caminhar com os Ancestrais

{4} {G}

Feitiço

Devolva até um card de permanente alvo de seu cemitério à sua mão. Descubra 4. (*Exile cards do topo do seu grimório até exilar um card não de terreno com valor de mana igual ou inferior a 4. Conjure sem pagar o custo de mana ou coloque-o na sua mão. Coloque o restante no fundo do grimório em ordem aleatória.*)

- “Descubra N” significa “Exile cards do topo do seu grimório até exilar um card não de terreno com valor de mana igual ou inferior a N. Aquele card é o card “descoberto”. Você pode conjurar aquele card sem pagar seu custo de mana se o valor de mana resultante for igual ou inferior a N. Se não conjurá-lo, coloque aquele card em sua mão. Coloque os cards exilados restantes no fundo de seu grimório em ordem aleatória.”
- O valor de mana de uma mágica é determinado apenas por seu custo de mana. Ignore quaisquer custos alternativos, custos adicionais, aumentos e reduções de custo.

- Quando descobre, você precisa exilar cards. A única parte opcional da habilidade é se você conjura o card exilado ou o coloca em sua mão.
- Você exila os cards com a face voltada para cima. Todos os jogadores poderão vê-los.
- Se uma mágica é conjurada “sem pagar seu custo de mana”, não é possível escolher conjurá-la por nenhum custo alternativo. Você pode, todavia, pagar custos adicionais. Se a mágica tiver custos adicionais obrigatórios, você precisará pagá-los para conjurá-la.
- Se o card descoberto tiver {X} no custo de mana, você precisa escolher 0 como valor de X quando conjurá-lo sem pagar seu custo de mana.
- Se você não puder conjurar o card descoberto (por exemplo, por não haver mais alvos válidos para a mágica), você o colocará em sua mão.
- Algumas mágicas ou habilidades que fazem com que você descubra podem exigir alvos. Se nenhum dos alvos escolhidos for válido conforme aquela mágica ou habilidade tentar ser resolvida, ela não será resolvida e você não descobrirá.
- O valor de mana de um card duplo é determinado pelo custo de mana combinado das duas metades. Se descobrir permitir que você conjure um card duplo, você pode conjurar qualquer das metades (contanto que seu valor de mana seja igual ou inferior ao valor de descoberta do efeito), mas não ambas.
- Se você descobrir um card de aventureiro, card duplo ou card dupla face modal, você pode conseguir conjurar aquele card com qualquer dos conjuntos de características, a depender do valor de descoberta do efeito. Por exemplo, se você descobrir 4 e revelar Gigante Galvânica (um card de aventureiro de *Terras Selvagens de Eldraine* com valor de mana 4), você pode conjurar Gigante Galvânica, mas não Leitura de Tempestade (sua aventura, cujo valor de mana é 7). Se você descobrir 7 e revelar Gigante Galvânica, você pode conjurar Gigante Galvânica ou Leitura de Tempestade.

Nova palavra de habilidade: Descer N / Descida insondável

Nova mecânica: Descer

Quando mais fundo você for nas cavernas de Ixalan, mais coisas empolgantes achará. E, é claro, quando mais fundo você *descer*, mais perigos encontrará. Descer é um novo termo de regras que se refere às vezes em que um card de permanente é colocado em seu cemitério vindo de qualquer lugar.

Espreitador das Estalactites

{B}

Criatura — Goblin Ladino

1/1

Ameaçar

No início de sua etapa final, se você desceu neste turno, coloque um marcador +1/+1 em Espreitador das Estalactites. *(Você desceu se um card de permanente foi colocado em seu cemitério vindo de qualquer lugar.)*

{2} {B}, sacrifique Espreitador das Estalactites: A criatura alvo recebe -X/-X até o final do turno, sendo X o poder de Espreitador das Estalactites.

- Alguns cards se referem a um jogador que tenha “descido neste turno”. Isso quer dizer que um card de permanente foi colocado no cemitério daquele jogador vindo de qualquer lugar neste turno.

- Alguns cards se referem ao número de vezes em que um jogador desceu neste turno. Esses cards verificam o número de cards de permanente colocados no cemitério daquele jogador vindo de qualquer lugar neste turno.
- Em ambos os casos, não importa se aqueles cards ainda estão no cemitério daquele oponente.
- Um card de permanente é um card de artefato, de batalha, de criatura, de encantamento, de terreno ou de planeswalker. Fichas não são cards e, embora fichas sejam colocadas no cemitério antes de deixar de existir, essa ação não conta como aquele jogador ter descido.
- Múltiplos cards têm habilidades que começam com “No início de sua etapa final, se você desceu/tiver descido neste turno”. Esses cards não precisam ter estado sob seu controle no momento em que você desceu. Por exemplo, se um card de permanente for colocado em seu cemitério durante sua primeira fase principal e você conjurar Espreitador das Estalactites em sua segunda fase principal, sua habilidade será desencadeada no início de sua etapa final.
- Habilidades que comecem com “No início de sua etapa final, se você tiver descido neste turno” serão desencadeadas uma única vez durante sua etapa final, independentemente de quantas vezes você tenha descido neste turno. No entanto, se você não tiver descido neste turno até o início da etapa final, a habilidade não será desencadeada. Não é possível colocar um card de permanente em seu cemitério na etapa final a tempo de fazer com que a habilidade seja desencadeada.

Descer N e descida insondável são palavras de habilidade usadas para destacar habilidades que verificam quantos cards de permanente estão em seu cemitério em dado momento, independentemente de quando tenham sido colocados lá.

Lamúria dos Esquecidos

{U} {B}

Feitiço

Descer 8 — Escolha um. Se houver oito ou mais cards de permanente em seu cemitério conforme você conjurar esta mágica, em vez disso, escolha um ou mais.

- Devolva a permanente alvo não de terreno à mão de seu dono.
 - O oponente alvo descarta um card.
 - Olhe os três cards do topo de seu grimório. Coloque um deles em sua mão e o restante em seu cemitério.
- Cards com a palavra de habilidade “descer N” têm habilidades que verificam se você tem ao menos N cards de permanente em seu cemitério.
 - Cards com a palavra de habilidade “descida insondável” têm habilidades que verificam quantos cards de permanente há em seu cemitério.
 - Algumas habilidades desencadeadas de descer incluem orações condicionais “se” (ex: se você tiver [quatro ou oito] cards de permanente em seu cemitério” no meio da habilidade). Cada uma dessas habilidades verifica seu cemitério no momento em que seria desencadeada para determinar as condições do próprio desencadeamento. Se você não tiver o número necessário de cards de permanente em seu cemitério naquele momento, a habilidade não será desencadeada. Se ela for desencadeada, a condição será verificada novamente conforme ela tentar ser resolvida. Se você não tiver o número necessário de cards de permanente em seu cemitério naquele momento, a habilidade não será resolvida e nenhum de seus efeitos acontecerá.

Ação de palavra-chave que retorna: Explorar

A palavra-chave *explorar* apareceu pela primeira vez em Ixalan e, embora naquela coleção tenhamos visto a superfície do mundo, nesta chegou a hora de explorarmos um bioma inteiramente novo.

Desfossilizar

{4} {B}

Feitiço

Devolva o card de criatura alvo de seu cemitério ao campo de batalha. Aquela criatura explora e em seguida explora novamente. *(Revele o card do topo do seu grimório. Coloque aquele card em sua mão se ele for um terreno. Caso contrário, coloque um marcador +1/+1 naquela criatura e, em seguida, devolva o card ao grimório ou coloque-o em seu cemitério. Em seguida, repita o processo.)*

- Se uma habilidade instrui uma criatura a explorar, seu controlador revela o card do topo do próprio grimório. Se for um card de terreno, ele o colocará na própria mão. Caso contrário, ele colocará um marcador +1/+1 naquela criatura e depois escolherá deixar aquele card no topo do próprio grimório ou colocá-lo no próprio cemitério.
- Depois que uma habilidade que faz com que uma criatura explore começa a ser resolvida, nenhum jogador pode realizar nenhuma outra ação até que ela seja resolvida. Em especial, os oponentes não podem tentar remover a criatura que explora depois que você revelar um card não de terreno, mas antes de ela receber um marcador.
- Se nenhum card for revelado, provavelmente devido ao grimório do jogador estar vazio, a criatura que explora recebe um marcador +1/+1.
- Caso uma mágica ou habilidade sendo resolvida instrua uma determinada criatura a explorar e esta já tenha deixado o campo de batalha, ela explora mesmo assim. Se você revelar um card não de terreno dessa forma, você não colocará um marcador +1/+1 em nada, mas poderá colocar o card revelado em seu cemitério. Efeitos que sejam desencadeados “toda vez que uma criatura explora” serão desencadeados conforme adequado.
- Algumas mágicas ou habilidades podem fazer com que uma criatura explore múltiplas vezes em sequência. Se você revelar um card não de terreno quando uma criatura explorar e deixá-lo no topo de seu grimório, e então a criatura explorar novamente logo depois, você revelará o mesmo card outra vez.
- Em alguns raros casos, permanentes não de criatura podem explorar. Por exemplo, se o card de criatura devolvido por Desfossilizar de alguma forma não for uma criatura quando estiver no campo de batalha, ele ainda poderá explorar. Você realizará todas as mesmas ações, e pode acabar colocando um marcador +1/+1 na permanente. (Observe que alguns efeitos têm como alvo uma criatura, e esses efeitos ainda exigem um alvo válido para que a exploração aconteça.)

Nova mecânica: Fichas de Mapa

Precisa de ajuda para se aventurar no desconhecido? E se eu dissesse que dá pra... conhecer melhor o desconhecido? Você vai precisar de um mapa, né?

Sentinela da Cidade Sem Nome
{2} {G}
Criatura — Tritão Guerreiro Batedor
3/4
Vigilância

Toda vez que Sentinela da Cidade Sem Nome entrar no campo de batalha ou atacar, crie uma ficha de Mapa.
(Ela é um artefato com “{1}, {T}, sacrifique este artefato: A criatura alvo que você controla explora. Ative somente como um feitiço.”.)

- Fichas de Mapa são um tipo de ficha predefinida. Cada uma é um artefato incolor com o subtipo de artefato Mapa e a habilidade “{1}, {T}, sacrifique este artefato: A criatura alvo que você controla explora. Ative somente como um feitiço”.

Nova mecânica: Marcadores de finalidade

Trazer alguém (ou alguma coisa) de volta do túmulo nem sempre é fácil. Às vezes a passagem é só de ida mesmo, e é aí que entram os *marcadores de finalidade*.

Paleontóloga Intrépida
{1} {G}
Criatura — Humano Druida
2/2
{T}: Adicione um mana de qualquer cor.
{2}: Exile o card alvo de um cemitério.
Você pode conjurar mágicas de criatura Dinossauro dentre os cards que você possui exilados com Paleontóloga Intrépida. Se você conjurar uma mágica dessa forma, aquela criatura entrará no campo de batalha com um marcador de finalidade. (Se uma criatura com marcador de finalidade morreria, em vez disso, exile-a.)

- Os marcadores de finalidade funcionam com qualquer permanente, e não apenas com criaturas. Se uma permanente com um marcador de finalidade iria para um cemitério vinda do campo de batalha, em vez disso, exile-a.
- Os marcadores de finalidade não impedem que as permanentes sigam do campo de batalha para zonas que não sejam o cemitério. Por exemplo, se uma permanente com um marcador de finalidade seria colocada na mão de seu dono vinda do campo de batalha, ela o faz normalmente.
- Marcadores de finalidade não são marcadores de palavra-chave, e um marcador de finalidade não concede nenhuma habilidade à permanente em que está. Se aquela permanente perder suas habilidades e for para um cemitério, ela ainda será, em vez disso, exilada.
- Múltiplos marcadores de finalidade em uma única permanente são redundantes.

Ciclo de terrenos que retorna: terrenos Inquietos

Terras Selvagens de Eldraine introduziu os primeiros cinco membros desse ciclo, e cinco outros estão presentes em *As Cavernas Perdidas de Ixalan*.

Ancoradouro Inquieto

Terreno

Ancoradouro Inquieto entra no campo de batalha virado.

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

{1}{W}{U}: Até o final do turno, Ancoradouro Inquieto torna-se uma criatura Ave branca e azul 2/3 com voar.

Ela ainda é um terreno.

Toda vez que Ancoradouro Inquieto atacar, crie uma ficha de Mapa.

- Se um dos terrenos deste ciclo se tornar uma criatura devido a outro efeito que não o de sua própria habilidade, sua última habilidade ainda será desencadeada toda vez que ele atacar.
- Se um dos terrenos deste ciclo se tornar uma criatura, mas você não o tiver controlado continuamente desde o início de seu turno mais recente, você não conseguirá ativar sua habilidade de mana nem atacar com ele.

NOTAS SOBRE CARDS ESPECÍFICOS DE *AS CAVERNAS PERDIDAS DE IXALAN*:

Abuelo, Eco Ancestral

{1}{W}{U}

Criatura Lendária — Espírito

2/2

Voar, salvaguarda {2}

{1}{W}{U}: Exile outra criatura ou outro artefato alvo que você controla. Devolva-o ao campo de batalha sob o controle de seu dono no início da próxima etapa final.

- Caso uma ficha seja exilada desta forma, ela deixará de existir e não será devolvida ao campo de batalha.
- O card exilado será devolvido ao campo de batalha no início da próxima etapa final mesmo que Abuelo, Eco Ancestral, não esteja mais no campo de batalha neste momento.
- Se um card dupla face for exilado dessa forma, ele será devolvido com sua face para cima, independentemente da face que estava para cima quando ele deixou o campo de batalha.

Achar a Mina de Ouro

{4}{R}{R}{R}

Feitiço

Descubra 10. Se o valor de mana do card descoberto for inferior a 10, crie um número de fichas de Tesouro viradas igual à diferença. *(Para descobrir 10, exile cards do topo do seu grimório até exilar um card não de terreno com valor de mana igual ou inferior a 10.*

Conjure sem pagar o custo de mana ou coloque-o na sua mão. Coloque o restante no fundo do grimório em ordem aleatória.)

- Você não criará nenhuma ficha de Tesouro até terminar de descobrir. Por exemplo, se o card que você descobre tem “Como custo adicional para conjurar esta mágica, sacrifique um artefato”, você não pode sacrificar um dos Tesouros de Achar a Mina de Ouro para pagar o custo adicional.
-

Aclazotz, Traição Profunda

{3} {B} {B}

Criatura Lendária — Morcego Deus

4/4

Voar, vínculo com a vida

Toda vez que Aclazotz ataca, cada oponente descarta um card. Para cada oponente que não puder fazê-lo, você compra um card.

Toda vez que um oponente descartar um card de terreno, crie uma ficha de criatura Morcego preta 1/1 com voar.

Quando Aclazotz morrer, devolva-o ao campo de batalha virado e transformado sob o controle de seu dono.

////

Templo dos Mortos

Terreno

(Transformação de Aclazotz, Traição Profunda.)

{T}: Adicione {B}.

{2} {B}, {T}: Transforme Templo dos Mortos. Ative somente se um jogador tiver um ou menos cards na mão e somente como um feitiço.

- Se um card que não seja um card dupla face transformável for uma cópia de Aclazotz, Traição Profunda, ele não será devolvido ao campo de batalha quando morrer.
- A última habilidade de Templo dos Mortos será resolvida mesmo que você tenha dois ou mais cards na mão naquele momento.

A Fonte Inesgotável

{2} {U}

Artefato Lendário

Quando A Fonte Inesgotável entrar no campo de batalha, triture dois cards e depois compre dois cards.

Descer 8 — No início de sua manutenção, se houver oito ou mais cards de permanente em seu cemitério, transforme A Fonte Inesgotável.

////

Os Poços Infinitos

Terreno Artefato Lendário

(Transformação de A Fonte Inesgotável.)

{T}: Adicione {U}.

Toda vez que você conjura uma mágica de permanente usando mana gerado por Os Poços Infinitos, até uma outra permanente alvo que você controla se torna uma cópia daquela mágica até o final do turno.

- A habilidade desencadeada de Os Poços Infinitos será resolvida antes da mágica que a desencadeou.
- A permanente alvo copia o que está impresso no card original, mais quaisquer escolhas que tenham sido feitas na conjuração da mágica.
- Se a mágica copiada tem {X} no custo de mana, X ainda é 0 para efeito da determinação do valor de mana da permanente no campo de batalha.
- Efeitos que não sejam de cópia que já tenham sido aplicados à permanente alvo continuarão a ser aplicados. Por exemplo, se ela for uma criatura, marcadores +1/+1 ainda a afetarão.

- Como a permanente alvo não está entrando no campo de batalha quando se torna uma cópia de uma magia de permanente, nenhuma habilidade dos tipos “Quando [esta criatura] entra no campo de batalha” ou “[Esta criatura] entra no campo de batalha com” será aplicada à permanente alvo.
-

Agulha de Magnetita

{1}{U}

Artefato

Lampejo

Quando Agulha de Magnetita entrar no campo de batalha, vire até um artefato ou uma criatura alvo e coloque dois marcadores de atordoamento naquela permanente.

Construir com artefato {2}{U} (*{2}{U}*), *exile este artefato, exile outro artefato que você controla ou um card de artefato de seu cemitério: Devolva este card ao campo de batalha transformado sob o controle de seu dono. Construa somente como um feitiço.*)

////

Bússola de Pedra-guia

Artefato

{1}, {T}: A criatura alvo que você controla explora.

Ative somente como um feitiço. (*Revele o card do topo do seu grimório. Coloque aquele card em sua mão se ele for um terreno. Caso contrário, coloque um marcador +1/+1 naquela criatura e, em seguida, devolva o card ao grimório ou coloque-o em seu cemitério.*)

- A habilidade de entrada no campo de batalha de Agulha de Magnetita pode ter como alvo um artefato ou uma criatura que já esteja virada. Se for esse o caso, você só colocará dois marcadores de atordoamento naquele artefato ou naquela criatura.
-

A Joia do Enigma

{U}

Artefato Lendário

A Joia do Enigma entra no campo de batalha virada.

{T}: Adicione {C} {C}. Gaste este mana somente para ativar habilidades.

Construir com quatro ou mais objetos não de terreno com habilidades ativadas {8} {U} (*{8}{U}, exile este artefato, exile os quatro ou mais objetos dentre as outras permanentes que você controla e/ou os cards em seu cemitério: Devolva este card ao campo de batalha transformado sob o controle de seu dono. Construa somente como um feitiço.*)

////

Locus do Esclarecimento

Artefato Lendário

Locus do Esclarecimento tem cada habilidade ativada dos cards exilados usados para construí-lo. Você pode ativar cada uma dessas habilidades apenas uma vez a cada turno.

Toda vez que você ativar uma habilidade que não seja uma habilidade de mana, copie-a. Você pode escolher novos alvos para a cópia.

- As habilidades Construir são habilidades ativadas. Você pode gastar mana da habilidade ativada de A Joia do Enigma para ativar sua própria habilidade construir, por exemplo.
- As habilidades ativadas possuem um sinal de dois pontos. Geralmente, elas seguem a estrutura “[Custo]: [Efeito]”. Algumas habilidades de palavras-chave são habilidades ativadas e têm um sinal de dois pontos em seu texto explicativo.
- Locus do Esclarecimento tem somente as habilidades ativadas dos cards exilados usados para construí-lo. Ele não ganha habilidades de palavra-chave (a menos que aquelas habilidades de palavra-chave sejam ativadas), habilidades desencadeadas nem habilidades estáticas.
- Se uma habilidade ativada de um card exilado usado para construir Locus do Esclarecimento se referir pelo nome ao card no qual está impressa, trate a versão de Locus do Esclarecimento como se fizesse referência a Locus do Esclarecimento.
- A restrição de “apenas uma vez a cada turno” se aplica a cada habilidade individualmente mesmo que múltiplos cards com o mesmo nome tenham sido exilados para construir Locus do Esclarecimento. Por exemplo, se dois cards com o mesmo nome tiverem sido exilados para construir Locus do Esclarecimento, ele terá duas ocorrências de cada uma das habilidades ativadas de um card com aquele nome. Cada uma daquelas habilidades pode ser ativada uma vez a cada turno.
- Uma habilidade de mana ativada é uma que gera mana conforme é resolvida, não uma que custa mana para ser ativada.
- A cópia da habilidade ativada criada pela habilidade desencadeada de Locus do Esclarecimento é resolvida antes da habilidade original.
- A cópia é criada na pilha. Portanto, ela não é “ativada”. Habilidades que são desencadeadas quando um jogador ativa uma habilidade (como a própria habilidade desencadeada de Locus do Esclarecimento) não serão desencadeadas.
- Se a habilidade que for copiada for modal (ou seja, se ela disser “Escolha um —” ou algo assim), a cópia terá o(s) mesmo(s) modo(s). Você não pode escolher modos diferentes.

- Se a habilidade copiada tiver um X cujo valor foi determinado conforme ela foi conjurada, a cópia terá o mesmo valor de X.
 - Se a habilidade teve o dano dividido conforme foi colocada na pilha, a divisão não pode ser alterada, embora os alvos a receberem o dano ainda possam. O mesmo vale para habilidades que distribuem marcadores.
 - Qualquer escolha feita quando a habilidade for resolvida ainda não terá sido feita quando ela for copiada. Qualquer escolha dessa natureza será feita separadamente quando a cópia for resolvida.
 - A cópia terá os mesmos alvos que a habilidade que está copiando, a menos que você escolha alvos novos. Você pode alterar qualquer número de alvos, incluindo todos ou nenhum deles.
-

Akal Pakal, Primeira Entre Iguais

{2} {U}

Criatura Lendária — Humano Conselheiro

1/5

No início da etapa final de cada jogador, se um artefato tiver entrado no campo de batalha sob seu controle neste turno, olhe os dois cards do topo de seu grimório.

Coloque um deles na sua mão e o outro em seu cemitério.

- A habilidade será desencadeada independentemente do que tenha acontecido com o artefato depois de entrar no campo de batalha. Ele pode ter deixado o campo de batalha, passado ao controle de outro jogador ou deixado de ser um artefato.
 - Se houver apenas um card em seu grimório, você o coloca em sua mão.
-

Almas dos Perdidos

{1} {B}

Criatura — Espírito

/+1

Como custo adicional para conjurar esta mágica, descarte um card ou sacrifique uma permanente.

Descida insondável — O poder de Almas dos Perdidos é igual ao número de cards de permanente em seu cemitério e sua resistência é igual àquele número mais 1.

- A habilidade que define o poder e a resistência de Almas dos Perdidos funciona em todas as zonas. Enquanto Almas dos Perdidos estiver em seu cemitério, aquela habilidade contará a própria Almas dos Perdidos.
-

Amalia Benavides Aguirre

{W}{B}

Criatura Lendária — Vampiro Batedor

2/2

Salvaguarda — Pague 3 pontos de vida.

Toda vez que você ganha pontos de vida, Amalia Benavides Aguirre explora. Depois, destrua todas as outras criaturas se o poder dela for exatamente 20. *(Para fazer esta criatura explorar, revele o card do topo de seu grimório. Coloque aquele card em sua mão se ele for um terreno. Caso contrário, coloque um marcador +1/+1 nesta criatura e, em seguida, devolva o card ao grimório ou coloque-o em seu cemitério.)*

- Se múltiplas criaturas com vínculo com a vida que você controla causarem dano de combate ao mesmo tempo, o dano causado por cada uma delas constitui um evento de ganho de pontos de vida distinto, e a habilidade de Amalia Benavides Aguirre será desencadeada aquela quantidade de vezes.
- O poder de Amalia Benavides Aguirre precisa ser exatamente 20 durante a resolução de sua última habilidade depois que ela terminar de explorar para destruir todas as outras criaturas. Se o poder for superior a 20, nada será destruído.
- O poder de Amalia Benavides Aguirre só é verificado uma vez, conforme a habilidade desencadeada é resolvida. Se ela não estiver mais no campo de batalha naquele ponto, use o poder dela em sua última existência do campo de batalha.
- A instrução para que Amalia Benavides Aguirre explore e o efeito que ocorre se o poder de Amalia Benavides Aguirre for exatamente 20 fazem parte da mesma habilidade. Os jogadores não têm a oportunidade de responder à habilidade depois de saber o resultado da exploração.

Andarilho da Fúria Dourada

{4}{R}

Criatura Artefato — Golem

3/5

Atropelar

Vire dois artefatos e/ou criaturas desvirados que você controla: A criatura alvo recebe +2/+0 até o final do turno. Ative somente como um feitiço.

- Você pode virar quaisquer dois artefatos e/ou criaturas desvirados que você controla, inclusive o próprio Andarilho da Fúria Dourada e outras criaturas que você não tenha controlado desde o início de seu turno mais recente, para pagar o custo da habilidade ativada de Andarilho da Fúria Dourada.

Anim Pakal, Milésima Lua

{1}{R}{W}

Criatura Lendária — Humano Soldado

1/2

Toda vez que você atacar com uma ou mais criaturas não Gnomo, coloque um marcador +1/+1 em Anim Pakal e depois crie X fichas de criatura artefato Gnomo incolor 1/1 viradas e atacando, sendo X o número de marcadores +1/+1 em Anim Pakal.

- Anim Pakal, Milésima Lua, não precisa ser uma das criaturas não Gnomo com que você ataca para que sua habilidade seja desencadeada, mas pode ser.
- Você escolhe qual jogador, planeswalker ou batalha as fichas de Gnomo estão atacando. Cada ficha de Gnomo pode entrar atacando um jogador, planeswalker ou batalha diferente e não precisa ser o mesmo jogador, planeswalker ou batalha que as criaturas não Gnomos estão atacando.
- Embora as fichas de Gnomo entrem no campo de batalha como criaturas atacantes, elas nunca foram declaradas como criaturas atacantes. Habilidades desencadeadas toda vez que uma criatura ataca não serão desencadeadas quando elas entrarem no campo de batalha atacando.
- Se Anim Pakal não estiver mais no campo de batalha quando a habilidade desencadeada for resolvida, você ainda criará Gnomos. Use o número de marcadores +1/+1 nele em sua última existência no campo de batalha.

Anjo Resplandecente

{1}{W}{W}

Criatura — Anjo

3/3

Voar

No início de cada etapa final, se você ganhou 5 ou mais pontos de vida neste turno, crie uma ficha de criatura

Anjo branca 4/4 com voar e vigilância.

{3}{W}{W}{W}: Até o final do turno, Anjo

Resplandecente recebe +2/+2 e ganha vínculo com a vida.

- A habilidade desencadeada de Anjo Resplandecente verifica se você ganhou 5 ou mais pontos de vida durante o turno. Não importa se você também perdeu pontos de vida nem se seu total é maior do que era no início do turno. Também não importa se Anjo Resplandecente estava no campo de batalha quando o ganho de pontos de vida aconteceu.
- Você não precisa ter ganho 5 pontos de vida de uma só vez para satisfazer a habilidade desencadeada de Anjo Resplandecente.
- Se você não ganhou pontos de vida durante o turno antes do início da etapa final, a habilidade desencadeada de Anjo Resplandecente não será desencadeada. Ganhar pontos de vida durante a etapa final não fará com que a habilidade seja desencadeada.
- Você cria somente uma ficha de Anjo, não importa quantas vezes você tenha ganho 5 ou mais pontos de vida.
- Em um jogo de Gigante de Duas Cabeças, os pontos de vida ganhos pelo seu colega de equipe não satisfazem a habilidade desencadeada de Anjo Resplandecente, mesmo que façam com que o total de pontos de vida da sua equipe aumente.

Aranha da Mina

{3}{G}

Criatura — Aranha

3/4

Alcance

Quando Aranha da Mina entra no campo de batalha, você pode triturar dois cards. *(Você pode colocar os dois cards do topo de seu grimório em seu cemitério.)*

- Se você não tiver ao menos dois cards em seu grimório, você não pode escolher triturar dois cards.
-

Arremessar na História

{3} {U} {U}

Mágica Instantânea

Anule a mágica de artefato ou criatura alvo. Descubra X, sendo X o valor de mana daquela mágica. *(Exile cards do topo do seu grimório até exilar um card não de terreno com valor de mana igual ou inferior. Conjure sem pagar o custo de mana ou coloque-o na sua mão. Coloque o restante no fundo do grimório em ordem aleatória.)*

- Se a mágica alvo tiver {X} no custo de mana, use o valor escolhido para X para determinar o valor de mana da mágica.
-

Autorreflexão

{4} {U} {U}

Feitiço

Crie uma ficha que seja uma cópia da criatura alvo que você controla.

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

- A ficha copia exatamente o que está impresso na criatura original e nada mais (a não ser que a permanente esteja copiando outra coisa ou seja uma ficha; veja abaixo). Ela não copia informações como se a criatura está virada ou desvirada, se tem ou não marcadores, se tem Auras ou Equipamentos anexados, ou efeitos que não sejam de cópia que tenham alterado seus tipos, cor, poder, resistência e assim por diante.
 - Se a criatura copiada tem {X} em seu custo de mana, X é 0.
 - Se a criatura copiada é uma ficha, a nova ficha criada copia as características originais daquela ficha conforme estabelecidas pelo efeito que criou a ficha.
 - Se a criatura copiada estiver copiando outra coisa, a ficha entra no campo de batalha como o que quer que a criatura tenha copiado.
 - Todas as habilidades de entrada no campo de batalha da criatura copiada serão desencadeadas quando a ficha entrar no campo de batalha. Quaisquer habilidades da criatura alvo do tipo “conforme [esta criatura] entra no campo de batalha” ou “[esta criatura] entra no campo de batalha com” também funcionarão.
-

Auxílio dos Ancestrais

{1} {R}

Mágica Instantânea

A criatura alvo recebe +2/+0 e ganha iniciativa até o final do turno.

Crie uma ficha de Tesouro. *(Ela é um artefato com “{T}, sacrifique este artefato: Adicione um mana de qualquer cor”.)*

- Se o alvo de Auxílio dos Ancestrais não for válido conforme a mágica tentar ser resolvida, ela não será resolvida e nenhum de seus efeitos acontecerá. Você não criará uma ficha de Tesouro.

Avaliador Geológico

{2} {R} {R}

Criatura — Humano Artesão

3/2

Quando Avaliador Geológico entrar no campo de batalha, se você o tiver conjurado, descubra 3. (*Exile cards do topo do seu grimório até exilar um card não de terreno com valor de mana igual ou inferior a 3. Conjure sem pagar o custo de mana ou coloque-o na sua mão. Coloque o restante no fundo do grimório em ordem aleatória.*)

- A habilidade desencadeada de Avaliador Geológico é desencadeada se ele é conjurado de qualquer zona. Ela não é desencadeada se você coloca Avaliador Geológico no campo de batalha sem conjurá-lo.

Bentissauro Sinuoso

{5} {U}

Criatura — Dinossauro

4/4

Quando Bentissauro Sinuoso entrar no campo de batalha, olhe os X cards do topo de seu grimório, sendo X o número de Cavernas que você controla mais o número de cards de Caverna em seu cemitério. Coloque dois daqueles cards em sua mão e o restante no fundo de seu grimório em ordem aleatória.

- Se X for 1, você olhará o card do topo de seu grimório e o colocará em sua mão. Se X for 0, você não olhará nenhum card do topo de seu grimório.

Bermuda, Saqueador Ávido

{2} {R}

Criatura Lendária — Goblin Pirata

3/3

Iniciativa

Toda vez que um Pirata que você controla atacar, escolha um que ainda não tenha sido escolhido neste turno —

- Crie uma ficha de Tesouro.
- A criatura alvo não pode bloquear neste turno.
- Exile o card do topo de seu grimório. Você pode jogá-lo neste turno.

- Você paga todos os custos e segue todas as regras normais de tempo dos cards jogados dessa forma. Por exemplo, se o card exilado for um card de terreno, você só poderá jogá-lo durante sua fase principal enquanto a pilha estiver vazia.
- Se você não puder escolher um modo de forma válida por ter escolhido todos os três neste turno, aquela ocorrência da habilidade será removida da pilha sem efeito.

- Se de alguma forma você controlar dois Bermudas, Saqueador Ávido, acompanhe separadamente quais modos foram escolhidos a cada turno para a habilidade de cada um.
-

Bola Disputada

{2}

Artefato

Toda vez que você sofre dano de combate, o jogador atacante ganha o controle de Bola Disputada e a desvira.

{2}, {T}: Compre um card e coloque um marcador de ponto em Bola Disputada. Depois, se ela tiver cinco ou mais marcadores de ponto, sacrifique-a e crie uma ficha de Tesouro.

- A habilidade desencadeada de Bola Disputada é desencadeada apenas uma vez toda vez que você sofre dano de combate, independentemente de quantas criaturas causaram dano de combate a você ao mesmo tempo.
 - Se marcadores de ponto forem colocados em Bola Disputada de outra forma que não sua última habilidade, você não a sacrificará nem criará uma ficha de Tesouro. A verificação dos cinco ou mais marcadores de ponto só acontece conforme a habilidade ativada é resolvida.
 - Em um jogo de Gigante de Duas Cabeças, cada jogador da equipe atacante é um jogador atacante. Quando a primeira habilidade de Bola Disputada for resolvida, você escolherá qual membro da equipe atacante ganhará o controle dela.
-

Cadáveres dos Perdidos

{2} {B}

Encantamento

Os Esqueletos que você controla recebem +1/+0 e têm ímpeto.

Quando Cadáveres dos Perdidos entrar no campo de batalha, crie uma ficha de criatura Esqueleto Pirata preta 2/2.

No início de sua etapa final, se você desceu neste turno, você pode pagar 1 ponto de vida. Se fizer isso, devolva Cadáveres dos Perdidos à mão de seu dono. *(Você desceu se um card de permanente foi colocado em seu cemitério vindo de qualquer lugar.)*

- Você decide se paga 1 ponto de vida conforme a última habilidade está sendo resolvida. Se você decidir pagar 1 ponto de vida e Cadáveres dos Perdidos ainda estiver no campo de batalha, ele voltará imediatamente para a mão de seu dono. Nenhum jogador poderá realizar nenhuma ação entre sua decisão de pagar o ponto de vida e o retorno de Cadáveres dos Perdidos dessa forma.
-

Canção da Estupefação

{1}{U}

Encantamento — Aura

Encantar criatura ou Veículo

Quando Canção da Estupefação entra no campo de batalha, você pode triturar dois cards. *(Você pode colocar os dois cards do topo de seu grimório em seu cemitério.)*

Descida insondável — A permanente encantada recebe -X/-0, sendo X o número de cards de permanente em seu cemitério.

- Se você não tiver ao menos dois cards em seu grimório, você não pode escolher triturar dois cards.
 - O valor de X se alterará conforme o número de cards de permanente em seu cemitério mudar.
-

Caparocti, Filho do Sol

{2}{R}{W}

Criatura Lendária — Humano Soldado

4/4

Toda vez que Caparocti, Filho do Sol, ataca, você pode virar dois artefatos e/ou criaturas desvirados que você controla. Se fizer isso, descubra 3. *(Exile cards do topo do seu grimório até exilar um card não de terreno com valor de mana igual ou inferior a 3. Conjure sem pagar o custo de mana ou coloque-o na sua mão. Coloque o restante no fundo do grimório em ordem aleatória.)*

- Se Caparocti, Filho do Sol, estiver desvirado conforme sua última habilidade for resolvida (por exemplo, se ele tiver vigilância), ele pode ser virado para sua própria habilidade.
 - Você pode virar quaisquer dois artefatos e/ou criaturas desvirados que você controla para a habilidade de Caparocti, Filho do Sol, incluindo criaturas que você não tenha controlado continuamente desde o início de seu turno mais recente.
-

Cavalaria do Sol Ardente

{1}{R}

Criatura — Humano Cavaleiro

2/2

Toda vez que Cavalaria do Sol Ardente ataca ou bloqueia enquanto você controla um Dinossauro, Cavalaria do Sol Ardente recebe +1/+1 até o final do turno.

- Se você controlava um Dinossauro quando você declarou Cavalaria do Sol Ardente como atacante ou bloqueadora, não importa se você ainda controla um ou não conforme a habilidade dela é resolvida. Cavalaria do Sol Ardente ainda receberá +1/+1 até o final do turno.
-

Caverna das Almas

Terreno

Conforme Caverna das Almas entra no campo de batalha, escolha um tipo de criatura.

{T}: Adicione {C}.

{T}: Adicione um mana de qualquer cor. Gaste este mana apenas para conjurar uma mágica de criatura do tipo escolhido. Essa mágica não pode ser anulada.

- Você precisa escolher um tipo existente de criatura, como Humano ou Guerreiro. Tipos de card como artefato não podem ser escolhidos.
 - A mágica não poderá ser anulada se o mana gerado por Caverna das Almas for gasto para cobrir qualquer custo da mágica, mesmo um custo adicional, como o custo de reforço. Isso vale mesmo que você use o mana para pagar um custo adicional enquanto conjura a mágica “sem pagar seu custo de mana”.
-

Chimil, o Sol Interior

{6}

Artefato Lendário

As mágicas que você controla não podem ser anuladas. No início da sua etapa final, descubra 5. (*Exile cards do topo do seu grimório até exilar um card não de terreno com valor de mana igual ou inferior a 5. Conjure sem pagar o custo de mana ou coloque-o na sua mão.*

Coloque o restante no fundo do grimório em ordem aleatória.)

- A primeira habilidade de Chimil, o Sol Interior, só se aplica enquanto ela está no campo de batalha. Enquanto ela é uma mágica, ela pode ser anulada.
 - Uma mágica ou habilidade que anule mágicas ainda pode ter mágicas que não podem ser anuladas como alvo. Quando a mágica ou habilidade for resolvida, a mágica que não pode ser anulada não será anulada, mas quaisquer efeitos adicionais da mágica ou habilidade de anulação ainda acontecerão.
-

Cidadela Submersa

Terreno — Caverna

Cidadela Submersa entra no campo de batalha virada.

Conforme Cidadela Submersa entrar no campo de batalha, escolha uma cor.

{T}: Adicione um mana da cor escolhida.

{T}: Adicione dois manas da cor escolhida. Gaste esse mana somente para ativar habilidades de fontes terreno.

- “Fontes terreno” incluem quaisquer objetos com o tipo de card terreno. Isso significa que você pode gastar o mana para ativar uma habilidade de um terreno que você controla ou um card de terreno em sua mão ou cemitério, por exemplo.
 - Você pode gastar os dois manas adicionados pela última habilidade na mesma habilidade ou em duas habilidades diferentes.
-

Confluência de Cosmium

{4} {G}

Feitiço

Escolha três. Você pode escolher o mesmo modo mais de uma vez.

- Procure em seu grimório um card de Caverna, coloque-o no campo de batalha virado e depois embaralhe.
 - Coloque três marcadores +1/+1 numa Caverna que você controla. Ela se torna uma criatura Elemental 0/0 com ímpeto. Ela ainda é um terreno.
 - Destrua o encantamento alvo.
- Você escolhe os modos conforme conjura a mágica. Uma vez escolhidos, os modos não podem ser alterados.
 - Se um modo exigir um alvo, você só pode selecionar aquele modo se houver um alvo válido disponível. Ignore as exigências de alvo para modos que não sejam escolhidos. Cada vez que você escolhe aquele modo, você pode escolher um alvo diferente ou escolher o mesmo alvo.
 - Em especial, o segundo modo não requer alvos. Você escolhe a Caverna que você controla a ser afetada conforme Confluência de Cosmium está sendo resolvida. Você pode escolher uma Caverna que você acabou de colocar no campo de batalha com o primeiro modo, se for aplicável.
 - Independentemente da combinação de modos escolhida, você sempre segue as instruções na ordem em que estão escritas.
 - Se o mesmo modo for escolhido mais de uma vez, você escolhe a ordem relativa conforme conjura a mágica. Por exemplo, se você escolher o último modo de Confluência de Cosmium mais de uma vez, você escolhe a ordem relativa na qual destruir os encantamentos alvo.
 - Nenhum jogador pode conjurar mágicas nem ativar habilidades entre os modos de uma mágica que esteja sendo resolvida. Quaisquer habilidades que sejam desencadeadas não serão colocadas na pilha até que a mágica termine de ser resolvida.
 - Se uma Confluência for copiada, o efeito que cria a cópia geralmente permitirá que você escolha novos alvos para a cópia, mas você não poderá escolher novos modos.
 - Se todos os alvos dos modos escolhidos deixarem de ser válidos antes que uma Confluência seja resolvida, a mágica será anulada e nenhum de seus efeitos acontecerá. Se ao menos um alvo ainda for válido, a mágica será resolvida, mas não terá efeito em nenhum alvo não válido.

Conservador da Escavação

{2}

Criatura Artefato — Gnomo

2/1

Sacrifique Conservador da Escavação: Exile até quatro cards alvo de um único cemitério. Ative somente como um feitiço.

Quando Conservador da Escavação morre, você pode pagar {4}. Se fizer isso, descubra 4. *(Exile cards do topo do seu grimório até exilar um card não de terreno com valor de mana igual ou inferior a 4. Conjure sem pagar o custo de mana ou coloque-o na sua mão. Coloque o restante no fundo do grimório em ordem aleatória.)*

- A habilidade desencadeada de Conservador da Escavação será desencadeada se ele morrer por qualquer motivo, não apenas por você o ter sacrificado devido a sua habilidade ativada.
-

Curadora da Criação do Sol

{3} {R}

Criatura — Humano Artesão

3/3

Toda vez que você descobrir, descubra novamente com o mesmo valor. Esta habilidade é desencadeada apenas uma vez a cada turno.

- Você “descobre” quando você termina o processo de revelar cards, exilar um card não de terreno adequado, conjurar aquele card ou colocá-lo em sua mão e colocar os cards exilados restantes no fundo de seu grimório em ordem aleatória, mesmo que uma ou mais dessas ações seja impossível por algum motivo.
-

Descoberta Audaciosa

{4} {R}

Feitiço

Até três criaturas alvo não podem bloquear neste turno. Descubra 4. *(Exile cards do topo do seu grimório até exilar um card não de terreno com valor de mana igual ou inferior a 4. Conjure sem pagar o custo de mana ou coloque-o na sua mão. Coloque o restante no fundo do grimório em ordem aleatória.)*

- Você pode conjurar Descoberta Audaciosa sem alvos só para descobrir 4. No entanto, se você escolher alvos e nenhum daqueles alvos for válido conforme Descoberta Audaciosa tentar ser resolvida, a habilidade não será resolvida e nenhum de seus efeitos acontecerá. Você não descobrirá 4. Enquanto um alvo permanecer válido, quaisquer alvos válidos serão incapazes de bloquear neste turno, quaisquer alvos não válidos não serão afetados e você descobrirá 4.
-

Desmantelador Destemido

{1} {W}

Criatura — Humano Artesão

1/4

Os artefatos que seus oponentes controlam entram no campo de batalha virados.

{X} {X} {W}, sacrifique Desmantelador Destemido:

Destrua cada artefato com valor de mana X.

- Se um artefato que um oponente controla entrar no campo de batalha ao mesmo tempo que Desmantelador Destemido, o efeito de Desmantelador Destemido não se aplicará àquele artefato.
 - A última habilidade de Desmantelador Destemido só destrói artefatos cujos valores de mana sejam exatamente X.
-

Despertar de Abuelo

{X}{3}{W}

Feitiço

Devolva o card de artefato ou encantamento não Aura alvo de seu cemitério ao campo de batalha com X marcadores +1/+1 adicionais. Ele é uma criatura Espírito 1/1 com voar além de seus outros tipos.

- Um card de criatura artefato ou de criatura encantamento devolvido desta forma terá poder e resistência básicos 1/1.
- Um Equipamento que também seja uma criatura não pode ser anexado a nada. Você pode ativar sua habilidade equipar, mas o Equipamento não se tornará anexado.
- Se outro efeito fizer com que uma das permanentes devolvidas se torne uma criatura e definir seu poder e resistência básicos conforme o fizer, aquela criatura terá aqueles poder e resistência básicos; ela não será 1/1. Em especial, tripular um veículo não define o poder nem a resistência dele, de modo que um Veículo permanecerá uma criatura 1/1 se você tripulá-lo.

Devorado por Piranhas

{1}{U}

Encantamento — Aura

Lampejo

Encantar criatura

A criatura encantada perde todas as habilidades e é uma criatura Esqueleto preta com poder e resistência básicos 1/1. *(Ela perde todos os outros tipos de card e criatura.)*

- Devorado por Piranhas se sobrepõe a todos os efeitos anteriores que determinam valores específicos para o poder e a resistência básicos da criatura. Quaisquer efeitos que definem poder ou resistência que se apliquem posteriormente substituem esse efeito.
 - Efeitos que modificam o poder e/ou a resistência da criatura, como o de Tamanho Desconcertante, serão aplicados à criatura, independentemente de quando eles começaram a surtir efeito. O mesmo é válido para quaisquer marcadores que modifiquem seu poder e/ou resistência e efeitos que invertam o poder e a resistência.
 - Se a criatura encantada tiver quaisquer subtipos não de criatura, como Equipamento, Veículo ou Caverna, ela também os perderá.
-

Diário de Tarrian

{1} {B}

Artefato Lendário

{T}, sacrifique outro artefato ou outra criatura: Compre um card. Ative somente como um feitiço.

{2}, {T}, descarte sua mão: Transforme Diário de Tarrian.

////

A Tumba de Aclazotz

Terreno Lendário — Caverna

(Transformação de Diário de Tarrian.)

{T}: Adicione {B}.

{T}: Você pode conjurar uma magia de criatura do seu cemitério neste turno. Se fizer isso, ela entrará no campo de batalha com um marcador de finalidade e será um Vampiro além de seus outros tipos. *(Se uma criatura com marcador de finalidade morreria, em vez disso, exile-a.)*

- Você pode descartar sua mão mesmo que sua mão tenha zero cards.
- Você não escolhe qual magia de criatura conjurará enquanto está ativando nem resolvendo a última habilidade de A Tumba de Aclazotz. A habilidade cria uma permissão para que você conjure uma magia de criatura do seu cemitério posteriormente no turno.
- Você ainda precisa seguir quaisquer restrições e permissões de tempo para magias de criatura que você conjura com a permissão concedida pela última habilidade de A Tumba de Aclazotz. Normalmente você só estará apto a conjurá-las durante sua fase principal enquanto a pilha estiver vazia.
- A magia de criatura que você conjura pode ser um Vampiro além de seus outros tipos enquanto estiver na pilha. A criatura resultante será um Vampiro além de seus outros tipos.
- Se de alguma forma você ativar a habilidade de A Tumba de Aclazotz mais de uma vez durante um turno, você poderá conjurar uma magia de criatura com a permissão de cada habilidade. De modo similar, se outro efeito permite que você conjure uma magia de criatura do seu cemitério, você pode usar aquela permissão e posteriormente usar a habilidade de A Tumba de Aclazotz para conjurar outra magia de criatura.

Dispositivo de Radiestesia

{1} {R}

Artefato

Toda vez que Dispositivo de Radiestesia ou outro artefato entra no campo de batalha sob seu controle, até uma criatura alvo que você controla recebe +1/+0 e ganha ímpeto até o final do turno. Depois, transforme Dispositivo de Radiestesia se você controlar quatro ou mais artefatos.

////

Grota do Geodo

Terreno — Caverna

(Transformação de Dispositivo de Radiestesia.)

{T}: Adicione {R}.

{2} {R}, {T}: Até o final do turno, a criatura alvo ganha ímpeto e recebe +X/+0, sendo X o número de artefatos que você controla. Ative somente como um feitiço.

- O valor de X para a última habilidade de Grota do Geodo só é determinado conforme ela é resolvida. Depois que isso acontece, o valor de X não muda posteriormente no turno, mesmo que o número de artefatos que você controla mude.
-

Dracossauro Guarda-osso

{3} {R} {R}

Criatura — Dinossauro Dragão

5/5

Voar, iniciativa

No início de sua manutenção, exile os dois cards do topo de seu grimório. Você pode jogá-los neste turno. Se você exilou um card de terreno dessa forma, crie uma ficha de criatura Dinossauro vermelha 3/1. Se você exilou um card não de terreno dessa forma, crie uma ficha de Tesouro.

- Você paga todos os custos e segue todas as regras normais de tempo dos cards jogados dessa forma. Por exemplo, se um dos cards exilados for um card de terreno, você só poderá jogá-lo durante sua fase principal enquanto a pilha estiver vazia.
 - Se você exilar dois cards de terreno, você só criará uma ficha de Dinossauro. De modo similar, se você exilar dois cards não de terreno, você só criará uma ficha de Tesouro.
 - Se você exilar um card de terreno e um card não de terreno, você criará uma ficha de Dinossauro e em seguida criará uma ficha de Tesouro.
-

Eclipse Maligno

{1} {B} {B}

Feitiço

Todas as criaturas recebem -2/-2 até o final do turno. Se uma criatura que o oponente controla morreria neste turno, em vez disso, exile-a.

- Criaturas que oponentes controlam serão exiladas se morreriam por qualquer motivo no turno, e não somente se morreriam por terem a resistência reduzida a 0 ou menos por Eclipse Maligno.
 - Conquanto o -2/-2 se aplique somente a criaturas que estejam no campo de batalha conforme Eclipse Maligno é resolvido, o efeito de substituição se aplica a todas as criaturas que oponentes controlam naquele turno, inclusive as que entrarem no campo de batalha após a resolução de Eclipse Maligno, não criaturas que se tornarem criaturas após a resolução de Eclipse Maligno e criaturas que passem ao controle de oponentes após a resolução de Eclipse Maligno.
-

Eco das Profundezas

{2} {G} {U}

Criatura — Tritão Espírito

4/4

No início do combate no seu turno, Eco das Profundezas explora. Em seguida, você pode fazer com que ele se torne uma cópia de outra criatura que você controla até o final do turno. *(Para fazer esta criatura explorar, revele o card do topo de seu grimório. Coloque aquele card em sua mão se ele for um terreno. Caso contrário, coloque um marcador +1/+1 nesta criatura e, em seguida, devolva o card ao grimório ou coloque-o em seu cemitério.)*

- Depois que Eco das Profundezas se tornar cópia de outra criatura, ele não terá mais a própria habilidade desencadeada até o final do turno.
- Eco das Profundezas copia exatamente o que está impresso na criatura escolhida (a não ser que a criatura seja uma ficha ou esteja copiando outra coisa; veja abaixo). Ela não copia informações como se a criatura está virada ou desvirada, se tem ou não marcadores, Auras ou Equipamentos anexados, ou efeitos que não sejam de cópia que tenham alterado seu poder, sua resistência, seus tipos, sua cor e assim por diante.
- Efeitos que não sejam de cópia que já tenham sido aplicados a Eco das Profundezas continuarão a ser aplicados. Por exemplo, marcadores +1/+1 ainda a afetarão.
- Se a criatura copiada tem {X} em seu custo de mana, X é 0.
- Se Eco das Profundezas se tornar uma cópia de uma criatura que esteja copiando outra coisa, ele se tornará uma cópia do que quer que aquela criatura esteja copiando.
- Se a criatura copiada é uma ficha, Eco das Profundezas copia as características originais daquela ficha conforme estabelecidas pelo efeito que criou aquela ficha. Eco das Profundezas não se torna uma ficha (embora já possa ser uma ficha).

Emergência Rastejante

{1} {B} {G}

Feitiço

Descida insondável — Devolva ao campo de batalha o card de permanente não de terreno alvo com valor de mana igual ou inferior ao número de cards de permanente em seu cemitério.

- O card de permanente não de terreno alvo ainda conta para o número de cards de permanente em seu cemitério para fins de Emergência Rastejante.
 - Como todas as mágicas que exigem alvos, Emergência Rastejante verificará se seu alvo ainda é válido conforme tentar ser resolvida. Use o número de cards de permanente em seu cemitério naquele momento, mesmo que possa ser um número diferente do número que havia conforme você conjurou a mágica. Se o valor de mana do card de permanente for maior que o número de cards em seu cemitério naquele momento, Emergência Rastejante não será resolvida.
-

Engenhosidade Poética

{2} {R}

Encantamento

Toda vez que um ou mais Dinossauros que você controla atacam, crie aquela quantidade de fichas de Tesouro.

Toda vez que você conjurar uma mágica de artefato, crie uma ficha de criatura Dinossauro vermelha 3/1. Esta habilidade é desencadeada apenas uma vez a cada turno.

- A última habilidade de Engenhosidade Poética é resolvida antes da mágica que fez com que ela fosse desencadeada. Você cria uma ficha de Dinossauro mesmo que a mágica de artefato seja anulada.
-

Esconderijo do Explorador

{1} {G}

Artefato

Esconderijo do Explorador entra no campo de batalha com dois marcadores +1/+1.

Toda vez que uma criatura que você controla com um marcador +1/+1 morrer, coloque um marcador +1/+1 em

Esconderijo do Explorador.

{T}: Mova um marcador +1/+1 de Esconderijo do Explorador para a criatura alvo. Ative somente como um feitiço.

- Para mover um marcador de uma permanente para outra, o marcador é removido da primeira permanente e colocado na segunda. Quaisquer habilidades que verificam se um marcador foi removido ou colocado em uma permanente se aplicam.
 - Se Esconderijo do Explorador não estiver no campo de batalha conforme sua habilidade ativada é resolvida, você não poderá remover um marcador +1/+1 dele, de modo que não colocará um marcador +1/+1 na criatura alvo.
-

Espadachim-mestre Brônzeo

{2} {R}

Criatura — Orc Pirata

2/3

Toda vez que Espadachim-mestre Brônzeo ataca enquanto você controla dois ou mais artefatos, ele recebe +2/+1 até o final do turno.

- Se você controlava ao menos dois artefatos quando declarou Espadachim-mestre Brônzeo como atacante, não importa quantos você controla conforme a habilidade é resolvida. Espadachim-mestre Brônzeo ainda receberá +2/+1 até o final do turno.
-

Espeleólogo da Luz de Jade

{X} {G}

Criatura — Tritão Batedor

1/1

Quando Espeleólogo da Luz de Jade entra no campo de batalha, ele explora X vezes. *(Para fazê-lo explorar, revele o card do topo de seu grimório. Coloque aquele card em sua mão se ele for um terreno. Caso contrário, coloque um marcador +1/+1 naquela criatura e, em seguida, devolva o card ao grimório ou coloque-o em seu cemitério.)*

- Se Espeleólogo da Luz de Jade tiver entrado no campo de batalha sem ser conjurado, ou tiver sido conjurado com X igual a 0, a habilidade de entrada no campo de batalha ainda será desencadeada, mas Espeleólogo da Luz de Jade não explorará.
-

Espreitador das Estalactites

{B}

Criatura — Goblin Ladino

1/1

Ameaçar

No início de sua etapa final, se você desceu neste turno, coloque um marcador +1/+1 em Espreitador das Estalactites. *(Você desceu se um card de permanente foi colocado em seu cemitério vindo de qualquer lugar.)*

{2} {B}, sacrifique Espreitador das Estalactites: A criatura alvo recebe -X/-X até o final do turno, sendo X o poder de Espreitador das Estalactites.

- Use o poder de Espreitador das Estalactites em sua última existência no campo de batalha para determinar o valor de X.
 - As estalactites nas cavernas são os espetos no teto. Não confunda com as estalagmites.
-

Estandarte do Pássaro Solar

{3}

Artefato

{T}: Adicione um mana de qualquer cor.

Construir com um ou mais objetos {5} (*{5}*), *exile este artefato, exile uma ou mais outras permanentes que você controla e/ou cards de seu cemitério: Devolva este card ao campo de batalha transformado sob o controle de seu dono. Construa somente como um feitiço.*)

////

Efígie do Pássaro Solar

Criatura Artefato — Ave Constructo

/

Voar, vigilância, ímpeto

O poder e a resistência de Efígie do Pássaro Solar são ambos iguais ao número de cores entre as dos cards exilados usados para construí-la.

{T}: Para cada cor entre as dos cards exilados usados para construir Efígie do Pássaro Solar, adicione um mana daquela cor.

- As cinco cores são branco, azul, preto, vermelho e verde e, assim, a habilidade que define as características de Efígie do Pássaro Solar não pode definir poder e resistência superiores a 5/5. De modo similar, a última habilidade de Efígie do Pássaro Solar pode gerar no máximo cinco manas (um de cada cor).

Exploração de Cavernas

{2} {G}

Encantamento

Quando Exploração de Cavernas entrar no campo de batalha, compre um card e depois você pode colocar no campo de batalha um card de terreno de sua mão. Se você coloca uma Caverna no campo de batalha dessa forma, você ganha 4 pontos de vida.

Os terrenos que você controla entram no campo de batalha desvirados.

- Se um terreno tiver uma habilidade que diga que ele entra no campo de batalha virado, você escolhe a ordem em que o efeito daquela habilidade e o da de Exploração de Cavernas se aplicam. Isso significa que você pode fazer com que o terreno entre virado ou desvirado. Se um terreno que você controla for simplesmente colocado no campo de batalha virado sem que um efeito de substituição se aplique, ele sempre entrará desvirado se você controlar Exploração de Cavernas.
 - Se Exploração de Cavernas entraria no campo de batalha ao mesmo tempo que um terreno que você controla entraria no campo de batalha virado, o terreno ainda entrará no campo de batalha virado.
-

Face do Pavor

{1} {B}

Artefato

Quando Face do Pavor entra no campo de batalha, o oponente alvo revela a própria mão. Você escolhe um card de artefato ou criatura dela. Aquele jogador descarta aquele card.

Construir com duas criaturas {5} {B} (*{5} {B}*), *exile este artefato, exile as duas criaturas dentre as que você controla e/ou os cards de criatura em seu cemitério:*

Devolva este card ao campo de batalha transformado sob o controle de seu dono. Construa somente como um feitiço.)

////

Osseossauo do Pavor

Criatura — Dinossauro Esqueleto Horror

5/4

Ameaçar

Toda vez que Osseossauo do Pavor entra no campo de batalha ou ataca, você pode triturar dois cards. (*Você pode colocar os dois cards do topo de seu grimório em seu cemitério.*)

- Se você não tiver ao menos dois cards em seu grimório, você não pode escolher triturar dois cards.

Falha Volátil

Terreno — Caverna

{T}: Adicione {C}.

{1}, {T}, sacrifique Falha Volátil: Destrua o terreno alvo não básico que um oponente controla. Aquele jogador pode procurar no próprio grimório um card de terreno básico, colocá-lo no campo de batalha e depois embaralhar. Você cria uma ficha de Tesouro.

- Se o alvo de Falha Volátil não for válido conforme a habilidade tentar ser resolvida, ela não será resolvida e nenhum de seus efeitos acontecerá. Você não criará uma ficha de Tesouro.
- Se a habilidade de Falha Volátil for resolvida, o controlador do terreno não básico alvo procura um card de terreno básico mesmo que o terreno não tenha sido destruído pela habilidade de Falha Volátil. Isso pode ocorrer pelo terreno ter indestrutível. Neste caso, você ainda criará uma ficha de Tesouro.

Filhote Beligerante

{1} {R}

Criatura — Dinossauro

3/2

Atropelar

Toda vez que outro Dinossauro entra no campo de batalha sob seu controle, você pode fazer com que o poder básico de Filhote Beligerante se torne igual ao poder daquela criatura até o final do turno.

- A habilidade de Filhote Beligerante sobrescreve quaisquer efeitos prévios que tenham definido seu poder, inclusive ocorrências prévias dessa mesma habilidade. Esse efeito será sobrescrito por quaisquer outros efeitos que definam um valor específico para seu poder e comecem a se aplicar depois que a habilidade for resolvida, inclusive ocorrências futuras dessa habilidade.
- Efeitos que modificam o poder de Filhote Beligerante sem definir valores específicos se aplicarão ao novo poder básico, independentemente de quando tenham começado a ter efeito. O mesmo vale para marcadores que modifiquem seu poder.

Flebotomista de Aclazotz

{1}{B}{B}{B}

Criatura — Vampiro Demônio

2/4

Voar

Se um oponente perderia pontos de vida durante o seu turno, em vez disso, ele perde o dobro daqueles pontos de vida. *(O dano causa perda de pontos de vida.)*

- A última habilidade de Flebotomista de Aclazotz não altera a quantidade de dano causada aos oponentes. Por exemplo, se uma criatura 1/1 com vínculo com a vida causar dano de combate a um oponente no seu turno, ele perderá 2 pontos de vida, mas você ainda ganhará apenas 1 ponto de vida.

Forja dos Mil Luas

{2}{W}{W}

Artefato Lendário

Quando Forja dos Mil Luas entrar no campo de batalha, crie uma ficha de criatura artefato Gnomo Soldado branca com “O poder e a resistência desta criatura são ambos iguais ao número de artefatos e/ou criaturas que você controla”.

No início de sua fase principal pré-combate, você pode virar cinco artefatos e/ou criaturas desvirados que você controla. Se fizer isso, transforme Forja dos Mil Luas.

////

Quartel dos Mil Luas

Terreno Artefato Lendário

(Transformação de Forja dos Mil Luas.)

{T}: Adicione {W}.

Toda vez que você conjurar uma mágica de artefato ou criatura usando mana gerado por Quartel dos Mil Luas, crie uma ficha de criatura artefato Gnomo Soldado branca com “O poder e a resistência desta criatura são ambos iguais ao número de artefatos e/ou criaturas que você controla”.

- A habilidade desencadeada de Quartel dos Mil Luas será resolvida antes da mágica que a desencadeou.
- O poder e a resistência da ficha de Gnomo Soldado são alterados conforme o número de artefatos e/ou criaturas que você controla se altera.
- Uma criatura artefato que você controla conta uma única vez para o poder e a resistência do Gnomo Soldado.

- A habilidade do Gnomo Soldado contará o próprio Gnomo Soldado, de modo que ele será no mínimo 1/1.
-

Galeão Magmático

{3} {R} {R}

Artefato — Veículo

5/5

Quando Galeão Magmático entra no campo de batalha, ele causa 5 pontos de dano à criatura alvo que um oponente controla.

Toda vez que uma ou mais criaturas que seus oponentes controlam sofrem dano não de combate excedente, crie uma ficha de Tesouro.

Tripular 2

- Foi causado dano excedente a uma criatura se o dano causado for superior ao dano letal. Geralmente, isso significa um dano superior à resistência, embora o dano já marcado na criatura seja levado em conta.
-

Gavinha do Micotirano

{1} {G}

Criatura — Fungo Mago

2/2

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

- A habilidade de Gavinha do Micotirano não tem uma duração. O terreno continua a ser uma criatura até deixar o campo de batalha.
-

Glifo de Batalha Malamet

{G}

Feitiço

Escolha a criatura alvo que você controla e a criatura alvo que você não controla. Se a criatura que você controla tiver entrado no campo de batalha neste turno, coloque um marcador +1/+1 nela. Em seguida, aquelas criaturas lutam uma com a outra.

- Se a criatura alvo que você controla tiver entrado no campo de batalha neste turno e ainda for um alvo válido conforme Glifo de Batalha Malamet for resolvido, mas a criatura alvo que você não controla não for, você ainda colocará um marcador +1/+1 na criatura que você controla. As criaturas não lutarão uma com a outra.
-

Glifo Zoético

{2} {U}

Encantamento — Aura

Encantar artefato

O artefato encantado é uma criatura Golem com poder e resistência básicos 5/4 além de seus outros tipos.

Quando Glifo Zoético for colocado em um cemitério vindo do campo de batalha, descubra 3.

- 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 5/4. 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 Glifo Zoético 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.
- Se a criatura que Glifo Zoético encantaria não for um alvo válido conforme Glifo Zoético tentar ser resolvido, ele não será resolvido. Ele vai diretamente da pilha ao seu cemitério, e não do campo de batalha, de modo que sua última habilidade não é desencadeada.

Glorificador do Sofrimento

{2} {W}

Criatura — Vampiro Soldado

3/2

Quando Glorificador do Sofrimento entra no campo de batalha, você pode sacrificar outra criatura ou outro artefato. Quando fizer isso, coloque um marcador +1/+1 em cada uma de até duas criaturas alvo.

- Você não escolhe um alvo para a habilidade de Glorificador do Sofrimento no momento em que ela é desencadeada. Em vez disso, uma segunda habilidade “reflexiva” é desencadeada quando você sacrifica outra criatura ou artefato dessa forma. Você escolhe alvos para aquela habilidade conforme ela vai para a pilha. Cada jogador pode responder àquela habilidade desencadeada normalmente.
-

Gnomo do Mercado

{W}

Criatura Artefato — Gnomo

0/3

Quando Gnomo do Mercado morre, você ganha 1 ponto de vida e compra um card.

Quando Gnomo do Mercado é exilado do campo de batalha enquanto você está ativando uma habilidade construir, você ganha 1 ponto de vida e compra um card.

- A última habilidade de Gnomo do Mercado irá para a pilha sobre a habilidade construir que a desencadeou. Isso significa que você ganhará 1 ponto de vida e comprará um card antes que o card transformado seja devolvido ao campo de batalha.
- Na maioria dos casos, a última habilidade de Gnomo do Mercado será desencadeada por ter sido exilada como um dos componentes usados na habilidade construir. Entretanto, em alguns casos insólitos, a habilidade também será desencadeada se Gnomo do Mercado for exilado enquanto você estiver ativando habilidades de mana como parte do pagamento daquela habilidade construir.

Goblin Saqueador de Túmulos

{R}

Criatura — Goblin Pirata

1/2

Enquanto você controlar um artefato, Goblin Saqueador de Túmulos receberá +1/+0 e terá ímpeto.

- Depois que Goblin Saqueador de Túmulos for declarado como atacante, fazer com que ele perca ímpeto removendo todos os seus artefatos não fará com que ele pare de atacar, mesmo que ele tenha entrado no campo de batalha ou passado ao seu controle naquele turno.

Guarda de Gemas Adaptativo

{3}{W}

Criatura Artefato — Gnomo

3/3

Vire dois artefatos e/ou criaturas desvirados que você controla: Coloque um marcador +1/+1 em Guarda de Gemas Adaptativo. Ative somente como um feitiço.

- Você pode virar quaisquer dois artefatos e/ou criaturas desvirados que você controla, inclusive o próprio Guarda de Gemas Adaptativo e outras criaturas que você não tenha controlado desde o início de seu turno mais recente, para pagar o custo da habilidade ativada de Guarda de Gemas Adaptativo.

Guardiã da Grande Porta

{W}{W}

Criatura — Anjo

4/4

Como custo adicional para conjurar esta mágica, vire quatro artefatos, criaturas e/ou terrenos desvirados que você controla.

Voar

- Você pode virar quaisquer quatro artefatos, criaturas e/ou terrenos desvirados que você controla, inclusive criaturas que você não tenha controlado continuamente desde o início de seu turno mais recente, para pagar o custo adicional para conjurar Guardiã da Grande Porta.
-

Guardiã do Céu Interior

{W}

Criatura — Humano Soldado

1/2

Enquanto Guardiã do Céu Interior tiver três ou mais marcadores, ela terá voar e vigilância.

Vire três artefatos e/ou criaturas desvirados que você controla: Coloque um marcador +1/+1 em Guardiã do Céu Interior. Use vidência 1. Ative somente como um feitiço.

- Você pode virar quaisquer três artefatos e/ou criaturas desvirados que você controla, inclusive a própria Guardiã do Céu Interior e outras criaturas que você não tenha controlado desde o início de seu turno mais recente, para pagar o custo da habilidade ativada de Guardiã do Céu Interior.
-

Guardiã do Saber de Ixalli

{G}

Criatura — Humano Druida

1/1

{T}: Adicione um mana de qualquer cor. Gaste este mana somente para conjurar uma mágica de Dinossauro ou ativar uma habilidade de uma fonte Dinossauro.

- Uma “fonte Dinossauro” é qualquer objeto com o tipo de criatura Dinossauro. Isso significa que você pode gastar o mana para ativar uma habilidade de um Dinossauro que você controla ou um card de Dinossauro em sua mão ou cemitério, por exemplo.
-

Huatli, Poetisa da Unidade

{2}{G}

Criatura Lendária — Humano Guerreiro Bardo

2/3

Quando Huatli, Poetisa da Unidade, entrar no campo de batalha, procure em seu grimório um card de terreno básico, revele-o, coloque-o em sua mão e depois embaralhe.

{3}{R/W}{R/W}: Exile Huatli e depois a devolva ao campo de batalha transformada sob o controle de seu dono. Ative somente como um feitiço.

////

Rugido do Quinto Povo

Encantamento — Saga

(Conforme esta Saga entra e após sua etapa de compra, adicione um marcador de conhecimento. Sacrifique-a após IV.)

I — Crie duas fichas de criatura Dinossauro verde 3/3.

II — Rugido do Quinto Povo ganha “As criaturas que você controla têm ‘{T}: Adicione {R}, {G} ou {W}’”.

III — Procure em seu grimório um card de Dinossauro, revele-o, coloque-o em sua mão e depois embaralhe.

IV — Os Dinossauros que você controla ganham golpe duplo e atropelar até o final do turno.

- A segunda habilidade de capítulo de Rugido do Quinto Povo não tem uma duração. Ela continuará a se aplicar enquanto Rugido do Quinto Povo permanecer no campo de batalha.

Incubadora de Palani

{3}{R}{G}

Criatura — Dinossauro

5/3

Os outros Dinossauros que você controla têm ímpeto.

Quando Incubadora de Palani entrar no campo de batalha, crie duas fichas de criatura Dinossauro Ovo verde 0/1.

No início do combate no seu turno, se você controlar um ou mais Ovos, sacrifique um Ovo e depois crie uma ficha de criatura Dinossauro verde 3/3.

- A última habilidade de Incubadora de Palani conta quaisquer criaturas que você controla com o tipo de criatura Ovo, e não apenas as fichas criadas por Incubadora de Palani.

Infantaria dos Mil Luas

{2}{W}

Criatura — Humano Soldado

2/4

Desvire Infantaria dos Mil Luas durante a etapa de desvirar de cada outro jogador.

- Infantaria dos Mil Luas ainda será desvirada normalmente durante sua etapa de desvirar.

- Infantaria dos Mil Luas é desvirada ao mesmo tempo que as permanentes do jogador ativo. Você não pode escolher não desvirá-la naquele momento.
 - Se um efeito diz que Infantaria dos Mil Luas não desvira durante sua etapa de desvirar, aquele efeito não se aplica durante a etapa de desvirar de outro jogador.
-

Inti, Senescal do Sol

{1} {R}

Criatura Lendária — Humano Cavaleiro

2/2

Toda vez que você ataca, você pode descartar um card. Quando fizer isso, coloque um marcador +1/+1 na criatura atacante alvo. Ela ganha atropelar até o final do turno.

Toda vez que você descartar um ou mais cards, exile o card do topo de seu grimório. Você pode jogar aquele card até sua próxima etapa final.

- Você não escolhe um alvo para a habilidade de Inti, Senescal do Sol, no momento em que ela é desencadeada. Em vez disso, uma segunda habilidade “reflexiva” é desencadeada quando você descarta um card dessa forma. Você escolhe alvos para aquela habilidade conforme ela vai para a pilha. Cada jogador pode responder àquela habilidade desencadeada normalmente.
 - Você paga todos os custos e segue todas as regras normais de tempo para cards jogados devido à última habilidade. Por exemplo, se o card exilado for um card de terreno, você só poderá jogá-lo durante sua fase principal enquanto a pilha estiver vazia.
-

Invocador da Raça Blindado

{2} {G}

Criatura — Dinossauro

3/3

Quando Invocador da Raça Blindado entra no campo de batalha, você pode revelar um card de Dinossauro de sua mão. Se você fizer isso ou controlar outro Dinossauro, você ganhará 3 pontos de vida.

- O fato de você controlar ou não outro Dinossauro só é verificado conforme a habilidade de Invocador da Raça Blindado está sendo resolvida. Não importa se você ainda controla Invocador da Raça Blindado naquele momento, nem se ele ainda é um Dinossauro.
-

Itzquinth, Primogênito de Gishath

{R} {G}

Criatura Lendária — Dinossauro

2/3

Ímpeto

Quando Itzquinth, Primogênito de Gishath, entra no campo de batalha, você pode pagar {2}. Quando você faz isso, o Dinossauro alvo que você controla causa dano igual ao próprio poder a outra criatura alvo.

- Você não escolhe alvos para a habilidade desencadeada de Itzquinth, Primogênito de Gishath, no momento em que ela é desencadeada. Em vez disso, uma segunda habilidade “reflexiva” é desencadeada quando você paga {2} dessa forma. Você escolhe alvos para aquela habilidade conforme ela vai para a pilha. Cada jogador pode responder àquela habilidade desencadeada normalmente.
-

Justiça de Zoyowa

{1} {R}

Mágica Instantânea

O dono do artefato ou da criatura alvo com valor de mana igual ou superior a 1 o embaralha no próprio grimório. Depois, aquele jogador descobre X, sendo X seu valor de mana. *(Ele exila cards do topo do próprio grimório até exilar um card não de terreno com valor de mana igual ou inferior. Ele o conjura sem pagar seu custo de mana ou o coloca na própria mão. Ele coloca o restante no fundo do grimório em ordem aleatória.)*

- Se o artefato ou criatura alvo tiver X em seu custo de mana, X é 0 quando se determina seu valor de mana.
-

Kellan, Viajante Ousado

{1} {W}

Criatura Lendária — Humano Fada Batedor

2/3

Toda vez que Kellan, Viajante Ousado, atacar, revele o card do topo de seu grimório. Se ele for um card de criatura com valor de mana igual ou inferior a 3, coloque-o em sua mão. Do contrário, você pode colocá-lo no seu cemitério.

//ADV//

Seguir Viagem

{G}

Feitiço — Aventura

Crie X fichas de Mapa, sendo X um mais o número de oponentes que controlam um artefato. *(Depois, exile este card. Você pode conjurar a criatura posteriormente do exílio.)*

- Se você não colocar o card que você revela devido à habilidade desencadeada de Kellan em sua mão e escolher não colocá-lo em seu cemitério, ele permanecerá no topo de seu grimório.
- Seguir Viagem conta o número de oponentes que controlam ao menos um artefato, não o número de artefatos que os oponentes controlam.
- Um card de aventureiro é um card de permanente em todas as zonas, exceto na pilha, assim como quando está na pilha se não tiver sido conjurado como uma Aventura. Nesses casos, ignore suas características alternativas. Por exemplo, enquanto está em seu cemitério, Kellan, Viajante Ousado, é um card de criatura branca com valor de mana 2. Enquanto estiver lá, ele não pode ser alvo de mágicas nem habilidades que tenham como alvo apenas mágicas instantâneas ou feitiços.
- Quando conjurar uma mágica como uma Aventura, use as características alternativas e ignore todas as características normais do card. Nesse caso, a cor da mágica, o custo de mana, o valor de mana e assim por diante são determinados unicamente pelas características alternativas. Se a mágica deixa a pilha, ela volta imediatamente a usar suas características normais.

- Se você conjurar um card de aventureiro como uma Aventura, use somente suas características alternativas para determinar se a conjuração da mágica é válida. Por exemplo, se você controlar Johann, Feiticeiro Aprendiz (“Uma vez a cada turno, você pode conjurar uma mágica instantânea ou feitiço do topo de seu grimório”), e Kellan, Viajante Ousado, estiver no topo de seu grimório, você pode conjurar Seguir Viagem, mas não Kellan, Viajante Ousado.
- Se uma mágica é conjurada como uma Aventura, seu controlador a exila, em vez de colocá-la no cemitério de seu dono conforme ela é resolvida. Enquanto o card permanecer exilado, aquele jogador poderá conjurá-lo como uma mágica de permanente. Se uma mágica de Aventura deixa a pilha de qualquer outra forma que não seja sendo resolvida (provavelmente por ter sido anulada ou não ter conseguido ser resolvida por seus alvos terem deixado de ser válidos), aquele card não é exilado e, conseqüentemente, o controlador da mágica não vai poder conjurá-la como uma permanente posteriormente.
- Se um card de aventureiro terminar no exílio por qualquer outra razão que não seja exilar a si mesmo enquanto está sendo resolvido, ele não lhe dará permissão para conjurá-lo como uma mágica de permanente.
- Você ainda precisa respeitar quaisquer restrições e permissões de tempo para a mágica de permanente que você conjura do exílio. Normalmente você só estará apto a conjurá-la durante sua fase principal enquanto a pilha estiver vazia.
- Se um efeito copia uma mágica de Aventura, aquela cópia é exilada conforme é resolvida. Ela deixa de existir como uma ação baseada no estado; não é possível conjurar a cópia como uma permanente.
- Alguns cards de outras coleções fazem referência a um card, uma mágica ou uma permanente que “tenha uma Aventura”. Isso se refere a um card, uma mágica ou uma permanente que tenha as características alternativas de um card de aventureiro, mesmo que elas não estejam sendo usadas e mesmo que o card jamais tenha sido conjurado como uma Aventura.
- Se um efeito se referir a um card, uma mágica ou uma permanente que tenha uma Aventura, ele não encontrará uma mágica instantânea ou um feitiço que esteja na pilha e tenha sido conjurado como uma Aventura.
- Se um objeto se torna uma cópia de um objeto que tem uma Aventura, a cópia também tem uma Aventura. Se ela muda de zona, ela deixa de existir (se for uma ficha) ou deixa de ser uma cópia (se for uma permanente não ficha), de modo que você não vai poder conjurá-la como uma Aventura.
- Se um efeito instrui você a escolher o nome de um card, você pode escolher o nome alternativo da Aventura. Considere apenas as características alternativas para determinar se aquele é um nome de escolha adequada.
- Conjurando um card como uma Aventura não é conjurá-lo como um custo alternativo. Efeitos que permitem que você conjure uma mágica por um custo alternativo ou sem pagar seu custo de mana podem permitir que você aplique essa permissão à Aventura.

Kutzil, Malamet Exemplar

{1}{G}{W}

Criatura Lendária — Felino Guerreiro

3/3

Seus oponentes não podem conjurar mágicas durante seu turno.

Toda vez que uma ou mais criaturas que você controla cujo poder seja superior ao próprio poder básico causarem dano de combate a um jogador, compre um card.

- Normalmente o poder e a resistência básicos de uma criatura são o poder e a resistência impressos no card ou, no caso de uma ficha, o poder e a resistência determinados pelo efeito que a criou. Se outro efeito determinar valores específicos para o poder e a resistência de uma criatura, aqueles se tornarão seu poder e sua resistência básicos. Se um efeito modificar o poder e/ou a resistência de uma criatura sem os definir, isso não será incluído na definição de seu poder e resistência básicos.
- Se uma criatura tem uma habilidade que define as características que determinam seu poder e sua resistência, indicada com um */* ou similar na caixa de poder e resistência, aquela habilidade é levada em conta quando se determina seu poder e resistência básicos.
- Algumas criaturas têm poder e resistência básicos 0/0 e uma habilidade que lhes concede um bônus com base em algum critério. Essas não são habilidades que definem características, e aquela habilidade não altera seu poder e resistência básicos. Uma criatura assim terá poder maior que seu poder básico se a habilidade estiver elevando o poder dela para mais de 0.

Ladrão do Aeroveleiro

{2} {U}

Criatura — Humano Pirata

2/3

Voar, salvaguarda {1}

Quando Ladrão do Aeroveleiro entrar no campo de batalha, para cada jogador, escolha até um outro artefato ou outra criatura alvo que aquele jogador controla.

Enquanto Ladrão do Aeroveleiro permanecer no campo de batalha, as permanentes escolhidas tornam-se artefatos Tesouro com “{T}, sacrifique este artefato: Adicione um mana de qualquer cor” e perdem todas as outras habilidades.

- Os alvos da habilidade de entrada no campo de batalha de Ladrão do Aeroveleiro perderão quaisquer outros subtipos e tipos de card que tivessem anteriormente e serão apenas artefatos Tesouro enquanto Ladrão do Aeroveleiro permanecer no campo de batalha. Eles continuarão com quaisquer supertipos que tenham.
- Se Ladrão do Aeroveleiro deixar o campo de batalha antes que sua habilidade de entrada no campo de batalha seja resolvida, aquela habilidade não terá efeito. As permanentes alvo não se tornarão Tesouros.
- Se alguns alvos, mas não todos, não forem válidos conforme a habilidade for resolvida, os alvos não válidos não serão afetados. Só os alvos válidos restantes se tornarão Tesouros.

Lamúria dos Esquecidos

{U} {B}

Feitiço

Descer 8 — Escolha um. Se houver oito ou mais cards de permanente em seu cemitério conforme você conjurar esta mágica, em vez disso, escolha um ou mais.

- Devolva a permanente alvo não de terreno à mão de seu dono.
- O oponente alvo descarta um card.
- Olhe os três cards do topo de seu grimório. Coloque um deles em sua mão e o restante em seu cemitério.

- Se todos os alvos dos modos escolhidos deixarem de ser válidos antes que Lamúria dos Esquecidos seja resolvida, a mágica será anulada e nenhum de seus efeitos acontecerá. Se ao menos um alvo ainda for válido, a mágica será resolvida, mas não terá efeito em nenhum alvo não válido.

Lançadora dos Mil Luas

{1} {W}

Criatura — Humano Soldado

2/2

Toda vez que Lançadora dos Mil Luas ataca, você pode pagar {2} {W}. Quando fizer isso, vire a criatura alvo.

- Você não escolhe um alvo para a habilidade desencadeada de manutenção de Lançadora dos Mil Luas no momento em que ela é desencadeada. Em vez disso, uma segunda habilidade “reflexiva” é desencadeada quando você paga {2} {W} dessa forma. Você escolhe um alvo para aquela habilidade conforme ela vai para a pilha. Cada jogador pode responder àquela habilidade desencadeada normalmente.

Lanterna de Luminofungo

{G}

Artefato — Equipamento

A criatura equipada tem “Você pode olhar o card do topo de seu grimório a qualquer momento” e “Toda vez que esta criatura ataca, ela explora”. (*Revele o card do topo do seu grimório. Coloque aquele card em sua mão se ele for um terreno. Caso contrário, coloque um marcador +1/+1 naquela criatura e, em seguida, devolva o card ao grimório ou coloque-o em seu cemitério.*)

Equipar {2}

- A habilidade concedida por Lanterna de Luminofungo lhe permite olhar o card no topo de seu grimório quando quiser (com uma restrição - veja abaixo), mesmo que você não tenha prioridade. Esta ação não usa a pilha. Saber qual card está no topo se torna parte das informações às quais você tem acesso, como quais cards estão na sua mão.
- Se o card do topo do seu grimório muda durante a conjuração de uma mágica, uma jogada de terreno ou a ativação de uma habilidade, você não pode olhar o novo card do topo até que termine de conjurar a mágica ou ativar a habilidade. Isso significa que se você conjura o card no topo de seu grimório, você não pode olhar o próximo card até que tenha terminado de pagar pela mágica.
- Se Lanterna de Luminofungo não estiver anexada a uma criatura que você controla, você não pode olhar o card do topo de seu grimório. A lanterna não é *tão* brilhante assim.

Luneta Enfeitiçada

{2}

Artefato

Conforme Luneta Enfeitiçada entrar no campo de batalha, olhe a mão de um oponente e depois escolha qualquer nome de card.

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

- Você pode escolher o nome de qualquer card mesmo que aquele card normalmente não tenha uma habilidade ativada. Você não está limitado aos nomes dos cards vistos na mão do oponente.
- Você não pode escolher o nome de uma ficha a menos que a ficha tenha o mesmo nome de um card.
- As habilidades ativadas possuem um sinal de dois pontos. Geralmente, elas seguem a estrutura “[Custo]: [Efeito]”. Algumas habilidades de palavra-chave (como equipar) são habilidades ativadas e apresentam um sinal de dois pontos em seu texto explicativo. Habilidades desencadeadas (que começam com “quando”, “toda vez que” ou “em/no/na”) não são afetadas pela última habilidade de Luneta Enfeitiçada.
- Uma habilidade de mana ativada é uma que gera mana conforme é resolvida, não uma que custa mana para ser ativada.
- Luneta Enfeitiçada afeta cards independentemente da zona em que se encontram. Isso inclui cards na mão, cards no cemitério e cards exilados.

Malcolm, Canalha Fascinante

{1}{U}

Criatura Lendária — Sirena Pirata

2/1

Lampejo

Voar

Toda vez que Malcolm, Canalha Fascinante, causar dano de combate a um jogador, coloque um marcador de cor nele. Compre um card e depois descarte um card. Se houver quatro ou mais marcadores de cor em Malcolm, Canalha Fascinante, você poderá conjurar o card descartado sem pagar seu custo de mana.

- Se você conjurar uma mágica usando a última habilidade de Malcolm, Canalha Fascinante, você a conjurará como parte da resolução daquela habilidade. Você não pode esperar para conjurar a mágica posteriormente no turno. As permissões de tempo baseadas no tipo do card são ignoradas.
- Você não pode jogar cards de terreno descartados com a última habilidade de Malcolm, Canalha Fascinante.
- Se você conjura um card “sem pagar seu custo de mana”, você não pode escolher conjurá-lo por nenhum custo alternativo. Você pode, todavia, pagar custos adicionais. Se o card tiver custos adicionais obrigatórios, você precisará pagá-los para conjurá-lo.
- Se a mágica tiver um {X} em seu custo de mana, você precisará escolher 0 como valor de X.
- Se Malcolm, Canalha Fascinante, não estiver no campo de batalha conforme sua habilidade desencadeada for resolvida, você não colocará um marcador de cor nele, mas ainda comprará um card e descartará um card. Você ainda pode conjurar o card descartado sem pagar seu custo de mana se Malcolm tinha quatro ou mais marcadores de cor em sua última existência no campo de batalha.

Malhocéfalo Pugnaz
{2}{G}
Criatura — Dinossauro
6/6

Toda vez que Malhocéfalo Pugnaz atacar enquanto você não controlar outro Dinossauro, coloque um marcador de atordoamento nele. *(Se uma permanente com um marcador de atordoamento se tornaria desvirada, em vez disso, remova um marcador de atordoamento dela.)*

- Se você não controlava outro Dinossauro quando declarou Malhocéfalo Pugnaz como atacante, não importa se você controlava um ou não conforme a habilidade é resolvida. Você ainda colocará um marcador de atordoamento em Malhocéfalo Pugnaz.

Mangual Atroz
{R}
Artefato — Equipamento
A criatura equipada recebe +2/+0.
Equipar {1}
Construir com artefato {3}{R}{R} (*{3}{R}{R}*), *exile este artefato, exile outro artefato que você controla ou um card de artefato de seu cemitério: Devolva este card ao campo de batalha transformado sob o controle de seu dono. Construa somente como um feitiço.*

////

Bacamarte Atroz
Artefato — Equipamento
A criatura equipada recebe +3/+0 e tem “Toda vez que esta criatura ataca, você pode sacrificar um artefato que não seja Bacamarte Atroz. Quando você faz isso, esta criatura causa dano igual ao próprio poder à criatura alvo”.
Equipar {1}

- Você não escolhe um alvo para a habilidade desencadeada concedida por Bacamarte Atroz no momento em que ela é desencadeada. Em vez disso, uma segunda habilidade “reflexiva” é desencadeada quando você sacrifica outro artefato dessa forma. Você escolhe alvos para aquela habilidade conforme ela vai para a pilha. Cada jogador pode responder àquela habilidade desencadeada normalmente.
 - Use o poder da criatura equipada conforme a habilidade desencadeada reflexiva concedida por Bacamarte Atroz é resolvida para determinar o dano causado. Se a criatura equipada não estiver mais no campo de batalha naquele momento, use o poder dela em sua última existência no campo de batalha.
 - Se a criatura equipada não estiver no campo de batalha conforme a habilidade desencadeada reflexiva concedida por Bacamarte Atroz for resolvida, mas tinha vínculo com a vida ao deixar o campo de batalha, você ganhará pontos de vida.
-

Mapa do Tesouro

{2}

Artefato

{1}, {T}: Use vidência 1. Coloque um marcador de marco em Mapa do Tesouro. Depois, se houver três ou mais marcadores de marco nele, remova aqueles marcadores, transforme Mapa do Tesouro e crie três fichas de Tesouro. *(Elas são artefatos com “{T}, sacrifique este artefato: Adicione um mana de qualquer cor.”)*

////

Angra do Tesouro

Terreno

(Transformação de Mapa do Tesouro.)

{T}: Adicione {C}.

{T}, sacrifique um Tesouro: Compre um card.

- Se um terceiro marcador de marco for colocado em Mapa do Tesouro por algo que não a resolução de sua habilidade (conforme modificada por quaisquer efeitos de substituição aplicáveis), você não removerá aqueles marcadores, não transformará Mapa do Tesouro nem receberá Tesouros. Você terá que esperar até ativar a habilidade novamente.
- Se Mapa do Tesouro deixar o campo de batalha antes da resolução da própria habilidade, você não poderá colocar um marcador de marco nele. No entanto, se de alguma forma ele já tinha três marcadores de marco antes de deixar o campo de batalha, você cria três fichas de Tesouro.

Maré do Terror

{2} {B} {B}

Feitiço

Descida insondável — Todas as criaturas recebem -X/-X até o final do turno, sendo X o número de cards de permanente em seu cemitério.

- O valor de X é verificado apenas um vez, conforme Maré do Terror é resolvida.

Marionete de Cicuta Verde

{1} {B}

Criatura — Fungo

1/1

Toque mortífero

Quando Marionete de Cicuta Verde entra no campo de batalha, você pode triturar dois cards. *(Você pode colocar os dois cards do topo de seu grimório em seu cemitério.)*

- Se você não tiver ao menos dois cards em seu grimório, você não pode escolher triturar dois cards.
-

Martelo da Desconstrução

{W}

Artefato — Equipamento

A criatura equipada recebe +1/+1 e tem “{3}, {T}, sacrifique Martelo da Desconstrução: Destrua o artefato ou encantamento alvo”.

Equipar {1} (*{1}: Anexe este Equipamento à criatura alvo que você controla. Equipe somente como um feitiço.*)

- Se de alguma forma Martelo da Desconstrução acabar anexado a uma criatura controlada por um jogador diferente, aquele jogador não estará apto a ativar a habilidade concedida, uma vez que não poderá pagar o custo de sacrificar Martelo da Desconstrução, uma permanente que ele não controla.
-

Matzalanli, a Grande Porta

{3}

Artefato Lendário

{T}: Compre um card e depois descarte um card.

{4}, {T}: Transforme Matzalanli, a Grande Porta. Ative somente se houver quatro ou mais tipos de permanente entre os cards de seu cemitério. (*Artefato, batalha, criatura, encantamento, terreno e planeswalker são tipos de permanente.*)

////

O Núcleo

Terreno Lendário

(*Transformação de Matzalanli.*)

Descida insondável — {T}: Adicione X manas de uma cor, sendo X o número de cards de permanente em seu cemitério.

- Transformar Matzalanli não faz com que ela deixe o campo de batalha. Isso também não faz com que ela se torne desvirada.
 - A habilidade ativada de O Núcleo é uma habilidade de mana. Ela não usa a pilha e não pode ser respondida.
-

Mecanotrovão Tríplice

{7}

Criatura Artefato — Gnomo

0/0

Mecanotrovão Tríplice entra no campo de batalha com três marcadores +1/+1.

Toda vez que Mecanotrovão Tríplice entrar no campo de batalha ou atacar, crie um número de fichas de criatura artefato Gnomo incolor 1/1 igual a seu poder.

{2}, sacrifique outro artefato: Coloque um marcador +1/+1 em Mecanotrovão Tríplice.

- Se Mecanotrovão Tríplice deixar o campo de batalha enquanto sua habilidade desencadeada está na pilha, use o poder dela em sua última existência no campo de batalha para determinar quantos Gnomos criar.

Mergulhadora de Cavernas Tritã

{2} {U}

Criatura — Tritão Batedor

2/4

Toda vez que uma criatura que você controla explora, Mergulhadora de Cavernas Tritã recebe +1/+0 até o final do turno e não pode ser bloqueada neste turno.

- Se uma criatura deixar o campo de batalha antes que um efeito a instrua a explorar, ela ainda explorará. Habilidades como a de Mergulhadora de Cavernas Tritã, que é desencadeada toda vez que uma criatura que você controla explora, ainda serão desencadeadas.

Miliciano do Tiro Solar

{1} {R}

Criatura — Humano Soldado

1/3

Vire dois artefatos e/ou criaturas desviradas que você controla: Miliciano do Tiro Solar causa 1 ponto de dano a cada oponente. Ative somente como um feitiço.

- Você pode virar quaisquer dois artefatos e/ou criaturas desvirados que você controla, inclusive criaturas que você não tenha controlado desde o início de seu turno mais recente, para pagar o custo da habilidade ativada de Miliciano do Tiro Solar.

Morcego da Caverna Profunda

{1} {B}

Criatura — Morcego

1/1

Voar, vínculo com a vida

Quando Morcego da Caverna Profunda entrar no campo de batalha, olhe a mão do oponente alvo. Você pode exilar um card não de terreno dela até que Morcego da Caverna Profunda deixe o campo de batalha.

- Se Morcego da Caverna Profunda deixar o campo de batalha antes da resolução de sua última habilidade, você ainda olhará a mão do oponente alvo, mas não exilará nenhum card dela.
-

Mural-guia do Mestre

{3}{W}{U}

Artefato

Quando Mural-guia do Mestre entrar no campo de batalha, crie uma ficha de criatura artefato Golem branca e azul 4/4.

Construir com artefato {4}{W}{W}{U}

({4}{W}{W}{U}, exile este artefato, exile outro artefato que você controla ou um card de artefato de seu cemitério: Devolva este card ao campo de batalha transformado sob o controle de seu dono. Construa somente como um feitiço.)

////

Fábrica dos Mestres

Artefato

{T}: Crie uma ficha de criatura artefato Golem branca e azul 4/4. Ative somente se Fábrica dos Mestres ou outro artefato tiver entrado no campo de batalha sob seu controle neste turno.

- A habilidade de Fábrica dos Mestres pode ser ativada independentemente do que tenha acontecido com o artefato depois de ter entrado no campo de batalha sob seu controle. Ele pode ter deixado o campo de batalha, pode ter deixado de ser um artefato, ou outro jogador pode ter ganho o controle dele.

Na Presença das Eras

{2}{G}

Mágica Instantânea

Revele os quatro cards do topo de seu grimório. Você pode colocar um card de criatura e/ou terreno dentre eles em sua mão. Coloque o restante em seu cemitério.

- Enquanto estiver resolvendo Na Presença das Eras, você pode colocar um card de criatura, um card de terreno, nenhum card ou um card de criatura e um card de terreno em sua mão.

Nhoc Triunfante

{R}

Feitiço

Nhoc Triunfante causa à criatura alvo dano igual a 2 ou ao maior poder entre os dos Dinossauros que você controla, o que for maior.

- A quantidade de dano que Nhoc Triunfante causa é determinada conforme ele é resolvido. Se você não controlar nenhum Dinossauro naquele momento, ou se os Dinossauros que você controla forem extraordinariamente pequenos, Nhoc Triunfante causará 2 pontos de dano.
-

Nicanzil, Condutora da Corrente

{G} {U}

Criatura Lendária — Tritão Batedor

2/3

Toda vez que uma criatura que você controla explora um card de terreno, você pode colocar um card de terreno de sua mão no campo de batalha virado.

Toda vez que uma criatura que você controla explora um card não de terreno, coloque um marcador +1/+1 em

Nicanzil, Condutora da Corrente.

- As habilidades desencadeadas de Nicanzil, Condutora da Corrente, verificam as características do card tais como eram quando ele foi revelado enquanto a criatura explorava. Não importa o que aconteça com o card depois disso.
- A primeira habilidade de Nicanzil não será resolvida até que você tenha terminado de explorar. Você pode colocar qualquer card de terreno de sua mão no campo de batalha, inclusive o card de terreno que você explorou (se ele ainda estiver em sua mão) ou um que já estivesse em sua mão.
- Se uma criatura deixar o campo de batalha antes que um efeito a instrua a explorar, ela ainda explorará. Habilidades como a de Nicanzil, que é desencadeada toda vez que uma criatura que você controla explora, ainda serão desencadeadas.

O Antigo

{U} {B}

Criatura Lendária — Espírito Deus

8/8

Descer 8 — O Antigo não pode atacar nem bloquear, a menos que haja oito ou mais cards de permanente em seu cemitério.

{2} {U} {B}: Compre um card e depois descarte um card.

Quando você descarta um card dessa forma, o jogador alvo tritura uma quantidade de cards igual a seu valor de mana.

- Uma vez que O Antigo tenha atacado ou bloqueado de forma válida, remover cards de permanente de seu cemitério para que a habilidade *descer 8* não se aplique mais não removerá O Antigo do combate.
- Você não escolhe um alvo para a habilidade ativada de O Antigo no momento em que ela é ativada. Em vez disso, uma segunda habilidade “reflexiva” é desencadeada quando você descarta um card dessa forma. Você escolhe um alvo para aquela habilidade conforme ela vai para a pilha. Cada jogador pode responder àquela habilidade desencadeada normalmente.

O Beligerante

{2} {U} {R}

Artefato Lendário — Veículo

5/5

Toda vez que O Beligerante atacar, crie uma ficha de Tesouro. Até o final do turno, você pode olhar o card do topo de seu grimório a qualquer momento e você pode jogar terrenos e conjurar mágicas do topo de seu grimório.

Tripular 3

- Uma vez que a habilidade desencadeada de O Beligerante é resolvida, você pode olhar o card do topo de seu grimório quando quiser até o final do turno (com uma restrição; veja abaixo), mesmo que você não tenha prioridade. Esta ação não usa a pilha. Saber qual card está no topo se torna parte das informações às quais você tem acesso, como quais cards estão na sua mão.
 - Se o card do topo do seu grimório muda durante a conjuração de uma mágica, uma jogada de terreno ou a ativação de uma habilidade, você não pode olhar o novo card do topo até que termine de conjurar a mágica ou ativar a habilidade. Isso significa que se você conjura uma mágica do topo de seu grimório, você não pode olhar o próximo card até que tenha terminado de pagar pela mágica.
 - Se o card do topo de seu grimório tiver uma Aventura, você poderá conjurar a mágica de Aventura dessa forma.
 - Você precisa pagar todos os custos e seguir todas as regras de tempo para as mágicas conjuradas e os terrenos jogados do topo de seu grimório dessa forma.
-

O Calendário do Milênio

{1}

Artefato Lendário

Toda vez que você desvirar uma ou mais permanentes durante sua etapa de desvirar, coloque aquela quantidade de marcadores temporais em O Calendário do Milênio.

{2}, {T}: Dobre o número de marcadores temporais de O Calendário do Milênio.

Quando houver 1.000 ou mais marcadores temporais em O Calendário do Milênio, sacrifique-o e cada oponente perde 1.000 pontos de vida.

- A primeira habilidade de O Calendário do Milênio é desencadeada durante a etapa de desvirar. No entanto, uma vez que nenhum jogador recebe prioridade durante a etapa de desvirar, a habilidade espera até que a manutenção comece para ser colocada na pilha. Naquele momento, quaisquer habilidades do “início da manutenção” também serão desencadeadas. Aquelas habilidades e a de O Calendário do Milênio serão colocadas na pilha naquele momento.
 - Se a última habilidade de O Calendário do Milênio for anulada ou de alguma forma removida da pilha, ela será desencadeada outra vez imediatamente se O Calendário do Milênio ainda tiver 1.000 ou mais marcadores de tempo.
-

Ojer Axonil, Força Profunda

{2} {R} {R}

Criatura Lendária — Deus

4/4

Atropelar

Se uma fonte vermelha que você controla causaria a um oponente uma quantidade de dano não de combate inferior ao poder de Ojer Axonil, aquela fonte causa, em vez disso, dano igual ao poder de Ojer Axonil.

Quando Ojer Axonil morrer, devolva-o ao campo de batalha virado e transformado sob o controle de seu dono.

////

Templo do Poder

Terreno

(Transformação de Ojer Axonil, Força Profunda.)

{T}: Adicione {R}.

{2} {R}, {T}: Transforme Templo do Poder. Ative somente se fontes vermelhas que você controlava tiverem causado 4 ou mais pontos de dano não de combate neste turno e somente como um feitiço.

- Enquanto você controla Ojer Axonil, Força Profunda, se um efeito como o de Piro-hélice de Chandra instruir você a dividir um dano entre alvos, você precisa dividir o dano não modificado.
 - A comparação entre a quantidade de dano não de combate causada e o poder de Ojer Axonil ocorre uma única vez, quando o dano seria causado. Reduzir o poder de Ojer Axonil antes que o dano não de combate seja causado pode fazer com que o efeito de substituição dele não se aplique àquele dano.
 - Se a segunda habilidade de Ojer Axonil e efeitos de substituição adicionais modificariam a forma como o dano seria causado, o jogador que sofre o dano escolhe a ordem na qual aplicar aqueles efeitos.
 - Se um card que não seja um card dupla face transformável for uma cópia de Ojer Axonil, Força Profunda, ele não será devolvido ao campo de batalha quando morrer.
 - Para fins da última habilidade de Templo do Poder, você só precisa ter controlado a fonte vermelha que causou dano que não seja de combate no momento em que o dano foi causado. Se ela morrer ou mudar de controlador depois daquele ponto, aquele dano ainda contará para a restrição de ativação de Templo do Poder.
 - Os 4 ou mais pontos de dano não de combate podem ser causados por múltiplas fontes vermelhas que você controla. Por exemplo, se você conjurou uma mágica vermelha que causou 3 pontos de dano a uma criatura e depois um artefato vermelho que você controlava causou 1 ponto de dano não de combate a uma criatura, você pode ativar a última habilidade de Templo do Poder.
-

Ojer Kaslem, Crescimento Profundo

{3}{G}{G}

Criatura Lendária — Deus

6/5

Atropelar

Toda vez que Ojer Kaslem causar dano de combate a um jogador, revele aquela quantidade de cards do topo de seu grimório. Você pode colocar um card de criatura e/ou terreno dentre eles no campo de batalha. Coloque o restante no fundo de seu grimório em ordem aleatória. Quando Ojer Kaslem morrer, devolva-o ao campo de batalha virado e transformado sob o controle de seu dono.

////

Templo da Cultivação

Terreno

(Transformação de Ojer Kaslem, Crescimento Profundo.)

{T}: Adicione {G}.

{2}{G}, {T}: Transforme Templo da Cultivação. Ative somente se você controlar dez ou mais permanentes e somente como um feitiço.

- Enquanto estiver resolvendo a segunda habilidade de Ojer Kaslem, Crescimento Profundo, você pode colocar um card de criatura, um card de terreno, nenhum card ou um card de criatura e um card de terreno no campo de batalha.
- Se um card que não seja um card dupla face transformável for uma cópia de Ojer Kaslem, Crescimento Profundo, ele não será devolvido ao campo de batalha quando morrer.

Ojer Pakpatiq, Era Profunda

{2}{U}{U}

Criatura Lendária — Deus

4/3

Voar

Toda vez que você conjura uma mágica instantânea de sua mão, ela ganha rebote. *(Exile-a conforme ela for resolvida. No início de sua próxima manutenção, você pode conjurá-la do exílio sem pagar seu custo de mana.)* Quando Ojer Pakpatiq morrer, devolva-o ao campo de batalha virado e transformado sob o controle de seu dono com três marcadores temporais.

////

Templo do Tempo Cíclico

Terreno

(Transformação de Ojer Pakpatiq, Era Profunda.)

{T}: Adicione {U}. Remova um marcador temporal de Templo do Tempo Cíclico.

{2}{U}, {T}: Transforme Templo do Tempo Cíclico.

Ative somente se ele não tiver marcadores temporais e somente como um feitiço.

- Conjurar o card novamente devido à habilidade desencadeada retardada de rebote é opcional. Se você escolher não conjurar o card ou não puder fazê-lo porque um efeito o proíbe, o card permanecerá exilado.

Você não terá outra chance de conjurá-lo em um turno futuro. Se você conjurar o card, ele será colocado normalmente no cemitério de seu dono depois que for resolvido.

- Se uma mágica com rebote que você conjurar de sua mão não for resolvida por qualquer motivo, inclusive ser anulada, aquela mágica não será resolvida e nenhum de seus efeitos acontecerá, inclusive o rebote. A mágica será colocada no cemitério de seu dono e você não poderá conjurá-la novamente em seu próximo turno.
- Se um card que não seja um card dupla face transformável for uma cópia de Ojer Pakpatiq, Era Profunda, ele não será devolvido ao campo de batalha quando morrer.

Ojer Taq, Fundação Profunda

{4} {W} {W}

Criatura Lendária — Deus

6/6

Vigilância

Se uma ou mais fichas de criatura seriam criadas sob seu controle, em vez disso, cria-se o triplo.

Quando Ojer Taq morrer, devolva-o ao campo de batalha virado e transformado sob o controle de seu dono.

////

Templo da Civilização

Terreno

(Transformação de Ojer Taq, Fundação Profunda.)

{T}: Adicione {W}.

{2} {W}, {T}: Transforme Templo da Civilização. Ative somente se você tiver atacado com três ou mais criaturas neste turno e somente como um feitiço.

- Tudo que tenha sido especificado pelo efeito que criou as fichas originais também se aplicará às fichas adicionais criadas pelo efeito de substituição de Ojer Taq, Fundação Profunda. Por exemplo, se um efeito orientar você a criar uma ficha “virada e atacando”, as fichas adicionais também estarão viradas e atacando. De modo similar, se um efeito criar uma ficha e colocar marcadores nela, a ficha adicional também receberá aqueles marcadores.
- Se um card que não seja um card será devolvido voltará ao campo de batalha quando morrer.

O Micotirano

{1} {B} {G}

Criatura Lendária — Fungo Ancião

/

Atropelar

O poder e a resistência de O Micotirano são ambos iguais ao número de criaturas que você controla que sejam Fungos e/ou Saprófitas.

No início de sua etapa final, crie X fichas de criatura Fungo preta 1/1 com “Esta criatura não pode bloquear”, sendo X o número de vezes que você desceu neste turno.

(Você desce cada vez que um card de permanente é colocado em seu cemitério vindo de qualquer lugar.)

- A habilidade que define o poder e a resistência de O Micotirano funciona em todas as zonas. Enquanto O Micotirano estiver no campo de batalha (e for um Fungo ou, de alguma forma, uma Saprófita), a habilidade contará ele mesmo.
 - Se você controla uma criatura que seja tanto Fungo quanto Saprófita, ela conta uma única vez para a segunda habilidade de O Micotirano.
-

O Nexo Cranispóreo

{6} {G} {G}

Artefato Lendário

Esta mágica custa {X} a menos para ser conjurada, sendo X o maior poder entre os das criaturas que você controla.

Toda vez que uma ou mais criaturas não ficha que você controla morrerem, crie uma ficha de criatura Fungo Dinossauro verde com poder e resistência básicos ambos iguais ao poder total daquelas criaturas.

{2}, {T}: Dobre o poder da criatura alvo até o final do turno.

- O primeiro passo da conjuração de uma mágica é movê-la para a pilha. Se isso fizer com que o maior poder entre os das criaturas que você controla se altere (por exemplo, se você controla uma criatura com “O poder desta criatura é igual ao número de cards em sua mão”), o novo poder será usado para determinar a redução de custo.
 - Uma vez determinado o custo de conjuração de O Nexo Cranispóreo, você pode ativar habilidades para pagar aquele custo. Se o maior poder entre os das criaturas que você controla se alterar enquanto você ativa as habilidades de mana, o custo de conjuração de O Nexo Cranispóreo permanecerá o que foi determinado anteriormente.
 - Use o poder das criaturas não ficha que morreram em suas últimas existências no campo de batalha para determinar o poder e a resistência básicos da ficha criada pela segunda habilidade.
 - Para dobrar o poder de uma criatura, aquela criatura recebe +X/+0, sendo X o poder dela conforme a habilidade ativada de O Nexo Cranispóreo é resolvida.
-

Outra Chance

{2} {B}

Mágica Instantânea

Você pode triturar dois cards. Depois, devolva até dois cards de criatura de seu cemitério à sua mão. *(Para triturar dois cards, coloque os dois cards do topo de seu grimório em seu cemitério.)*

- Se você não tiver ao menos dois cards em seu grimório, você não pode escolher triturar dois cards.
 - Nenhum dos cards que você triturou precisa estar entre os cards de criatura que você devolve para sua mão. Estes podem ser cards que já estavam em seu cemitério antes de você triturar.
-

Paleontóloga Intrépida

{1}{G}

Criatura — Humano Druida

2/2

{T}: Adicione um mana de qualquer cor.

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

Você pode conjurar mágicas de criatura Dinossauro dentre os cards que você possui exilados com Paleontóloga Intrépida. Se você conjurar uma mágica dessa forma, aquela criatura entrará no campo de batalha com um marcador de finalidade. *(Se uma criatura com marcador de finalidade morreria, em vez disso, exile-a.)*

- Você ainda precisa pagar todos os custos e seguir quaisquer restrições ou permissões de tempo para as mágicas de criatura Dinossauro que você conjure do exílio dessa forma. Normalmente você só estará apto a conjurá-las durante sua fase principal enquanto a pilha estiver vazia.
- Paleontóloga Intrépida precisa estar sob seu controle para começar a conjurar uma mágica de criatura Dinossauro usando a última habilidade de Paleontóloga Intrépida, mas ela não precisa estar sob seu controle ao longo de todo o processo nem estar sob seu controle conforme a mágica é resolvida. Se, por exemplo, você sacrificar Paleontóloga Intrépida para pagar um custo adicional da mágica ou ela for destruída em resposta, a mágica ainda será resolvida normalmente.

Pedras-sementes de Jade

{3}{G}

Artefato

Quando Pedras-sementes de Jade entrar no campo de batalha, distribua três marcadores +1/+1 entre uma, duas ou três criaturas alvo que você controla.

Construir com criatura {5}{G}{G} (*{5}{G}{G}*), *exile este artefato, exile uma criatura que você controla ou um card de criatura de seu cemitério: Devolva este card ao campo de batalha transformado sob o controle de seu dono. Construa somente como um feitiço.*)

////

Ajudante do Coração de Jade

Criatura Artefato — Golem

7/7

Quando Ajudante do Coração de Jade entra no campo de batalha, você ganha uma quantidade de pontos de vida igual ao valor de mana do card exilado usado para construí-lo.

- Você escolhe quantos alvos a primeira habilidade de Pedras-sementes de Jade tem, bem como o modo de distribuição dos marcadores, conforme a habilidade é colocada na pilha. Cada alvo precisa receber pelo menos um marcador.
- Se algumas das criaturas não forem alvos válidos conforme a primeira habilidade de Pedras-sementes de Jade tentar ser resolvida, a distribuição original de marcadores ainda se aplicará e os marcadores que teriam sido colocados em alvos não válidos serão perdidos. Eles não serão colocados em um alvo válido em vez disso.
- Em alguns raros casos, múltiplos cards podem ser exilados para construir Ajudante do Coração de Jade. Por exemplo, se um efeito fizer de Pedras-sementes de Jade uma cópia de uma permanente com uma habilidade

construir que requeira múltiplos componentes, o efeito de cópia expirará conforme Pedras-sementes de Jade deixar o campo de batalha e ela retornará como Ajudante do Coração de Jade. A habilidade de entrada no campo de batalha contará todos os cards exilados e você ganhará uma quantidade de pontos de vida igual ao total de seus valores de mana.

Petrificar

{1}{W}

Encantamento — Aura

Encantar artefato ou criatura

A permanente encantada não pode atacar nem bloquear e suas habilidades ativadas não podem ser ativadas.

- As habilidades ativadas possuem um sinal de dois pontos. Geralmente, elas seguem a estrutura “[Custo]: [Efeito]”. Algumas palavras-chave são habilidades ativadas e têm um sinal de dois pontos em seu texto explicativo.
-

Pisoteador da Caverna

{4}{G}{G}

Criatura — Dinossauro

7/7

Quando Pisoteador da Caverna entrar no campo de batalha, use vidência 2. *(Olhe os dois cards do topo do seu grimório. Depois, coloque qualquer número deles no fundo e o restante no topo em qualquer ordem.)*

{3}{G}: Pisoteador da Caverna não pode ser bloqueado por criaturas com poder igual ou inferior a 2 neste turno.

- Ativar a última habilidade de Pisoteador da Caverna depois que ele tenha sido bloqueado por uma ou mais criaturas com poder igual ou inferior a 2 não alterará nem desfará os bloqueios.
 - Reduzir o poder de uma criatura depois que ela tiver bloqueado Pisoteador da Caverna não removerá aquela criatura do combate nem fará com que Pisoteador da Caverna se torne não bloqueado.
-

Peregrinação a Raiz Profunda

{1}{U}

Encantamento

Toda vez que um ou mais Tritões não ficha que você controla se tornarem virados, crie uma ficha de criatura

Tritão azul 1/1 com resistência a magia.

- Se mais de um Tritão não ficha que você controla se tornar virado ao mesmo tempo (por exemplo, para pagar o custo da habilidade ativada de Guarda de Gemas Adaptativo), a habilidade de Peregrinação a Raiz Profunda será desencadeada uma única vez.
-

Piratas da Emboscada

{3}{U}

Criatura — Humano Pirata

3/3

Quando Piratas da Emboscada entrar no campo de batalha, se você controlar um artefato, vire o artefato ou a criatura alvo que um oponente controla e coloque um marcador de atordoamento naquela permanente. *(Se uma permanente com um marcador de atordoamento se tornaria desvirada, em vez disso, remova um marcador de atordoamento dela.)*

- A habilidade de entrada no campo de batalha pode ter como alvo um artefato ou uma criatura que já esteja virada. Se for esse o caso, você só colocará um marcador de atordoamento naquele artefato ou criatura.

Poço das Oferendas

Terreno — Caverna

Poço das Oferendas entra no campo de batalha virado.

Quando Poço das Oferendas entrar no campo de batalha, exile até três cards alvo de cemitérios.

{T}: Adicione {C}.

{T}: Adicione um mana de qualquer das cores dos cards exilados.

- As cinco cores são branco, azul, preto, vermelho e verde. A última habilidade de Poço das Oferendas não pode gerar {C}.
- Se nenhum card estiver exilado com Poço das Oferendas, sua última habilidade não poderá adicionar mana.

Ponte Glífica Instável

{3}{W}{W}

Artefato

Quando Ponte Glífica Instável entrar no campo de batalha, se você a tiver conjurado, para cada jogador, escolha uma criatura com poder igual ou inferior a 2 que aquele jogador controla. Destrua todas as criaturas, exceto as criaturas escolhidas dessa forma.

Construir com artefato {3}{W}{W} ({3}{W}{W}), *exile este artefato, exile outro artefato que você controla ou um card de artefato de seu cemitério: Devolva este card ao campo de batalha transformado sob o controle de seu dono. Construa somente como um feitiço.*

////

Glifâmbulo do Areiamoinho

Criatura Artefato — Golem

5/3

Voar

Toda vez que um oponente conjura uma mágica durante o próprio turno, ele não pode atacar você nem planeswalkers que você controla neste turno.

Cada oponente que atacou você ou um planeswalker que você controla neste turno não pode conjurar mágicas.

- A primeira habilidade de Ponte Glífica Instável é desencadeada se você a conjurar de qualquer zona. Ela não é desencadeada se você coloca Ponte Glífica Instável no campo de batalha sem conjurá-lo.
- Para cada jogador, inclusive você, você precisa escolher uma criatura com poder igual ou inferior a 2 para salvar se puder.
- Depois que a segunda habilidade de Glifâmbulo do Areiamoinho for resolvida, aquele oponente não será capaz de atacar você nem planeswalkers que você controla naquele turno, mesmo que Glifâmbulo do Areiamoinho não esteja mais no campo de batalha.
- Se Glifâmbulo do Areiamoinho deixar o campo de batalha num turno em que um oponente tenha atacado você ou um planeswalker que você controla (por exemplo, por ter morrido em combate ou outro jogador ter conjurado uma mágica que o destruiu), aquele oponente poderá conjurar mágicas.
- As habilidades de Glifâmbulo do Areiamoinho não impedirão que oponentes ataquem batalhas que você protege nem conjurem mágicas depois de atacar batalhas que você protege.
- Em Gigante de Duas Cabeças, para cada criatura atacante, a equipe atacante anuncia qual jogador defensor, planeswalker ou batalha aquela criatura está atacando quando ela é declarada como atacante. As habilidades de Glifâmbulo do Areiamoinho só verificam criaturas que ataquem você ou planeswalkers que você controla, não criaturas que ataquem seu colega de equipe ou planeswalkers que ele controla.

Portador da Última Dádiva

{6} {B} {B}

Criatura — Vampiro Demônio

6/6

Voar

Quando Portador da Última Dádiva entra no campo de batalha, se você o conjurou, cada jogador sacrifica todas as outras criaturas que ele controla. Depois, cada jogador devolve ao campo de batalha todos os cards de criatura do próprio cemitério que não tenham sido colocados lá dessa forma.

- A última habilidade de Portador da Última Dádiva é desencadeada se você o conjurar de qualquer zona. Ela não é desencadeada se você coloca Portador da Última Dádiva no campo de batalha sem conjurá-lo.

Porta-enigma de Orazca

{U}

Artefato

{1}, {T}, sacrifique Porta-enigma de Orazca: Olhe os dois cards do topo de seu grimório. Coloque um daqueles cards na sua mão e o outro em seu cemitério.

- Se houver apenas um card em seu grimório, você o coloca em sua mão.

Pregador do Cisma

{2} {B}

Criatura — Vampiro Clérigo

2/4

Toque mortífero

Toda vez que Pregador do Cisma atacar um jogador com mais pontos de vida ou empatado pelo maior total de pontos de vida, crie uma ficha de criatura Vampiro branca 1/1 com vínculo com a vida.

Toda vez que Pregador do Cisma ataca enquanto você tem mais pontos de vida ou está empatado pelo maior total de pontos de vida, você compra um card e perde 1 ponto de vida.

- Se outro jogador estiver empatado com você com o maior total de pontos de vida e Pregador do Cisma atacar outro jogador que empate com você, tanto a segunda quanto a última habilidade de Pregador do Cisma serão desencadeadas.
- A segunda habilidade de Pregador do Cisma só é desencadeada se ele atacar um jogador. Ela não seria desencadeada se Pregador do Cisma atacasse um planeswalker ou uma batalha, independentemente de qual fosse o total de pontos de vida de seu controlador.
- Depois que a segunda habilidade de Pregador do Cisma é desencadeada, não importa o que acontece com os totais de pontos de vida dos jogadores antes da resolução da habilidade. Você criará uma ficha de Vampiro mesmo que o jogador que Pregador do Cisma atacou não tenha a maior quantidade de pontos de vida conforme a habilidade é resolvida.
- De modo similar, depois que a última habilidade de Pregador do Cisma é desencadeada, não importa o que acontece com os totais de pontos de vida dos jogadores antes da habilidade ser resolvida. Você comprará um card e perderá 1 ponto de vida mesmo que não tenha o maior total de pontos de vida conforme a habilidade for resolvida.

Profundezas Ecoantes

Terreno — Caverna

Você pode fazer com que Profundezas Ecoantes entre no campo de batalha virada como uma cópia de qualquer card de terreno em um cemitério, exceto por ser uma Caverna além de seus outros tipos.

{T}: Adicione {C}.

- Se você escolher fazer com que Profundezas Ecoantes não copie nada, ela entrará no campo de batalha desvirada.
 - Profundezas Ecoantes copia exatamente o que estava impresso no card de terreno original, com a exceção especificada.
 - Quaisquer habilidades de entrada no campo de batalha do card de terreno copiado serão desencadeadas quando Profundezas Ecoantes entrar no campo de batalha. Qualquer habilidade do tipo “conforme [este terreno] entra no campo de batalha” ou “[este terreno] entra no campo de batalha com” do card de terreno escolhido também funciona.
-

Quintorius Kand

{3}{R}{W}

Planeswalker Lendário — Quintorius

4

Toda vez que você conjura uma mágica do exílio, Quintorius Kand causa 2 pontos de dano a cada oponente e você ganha 2 pontos de vida.

+1: Crie uma ficha de criatura Espírito vermelha e branca 3/2.

-3: Descubra 4.

-6: Exile qualquer número de cards alvo de seu cemitério. Adicione {R} para cada card exilado dessa forma. Você pode jogar aqueles cards neste turno.

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

Rede Trançada

{2}{U}

Artefato

Rede Trançada entra no campo de batalha com três marcadores de rede.

{T}, remova um marcador de rede de Rede Trançada:

Vire outra permanente não de terreno alvo. As

habilidades ativadas dela não podem ser ativadas

enquanto ela permanecer virada.

Construir com artefato {1}{U}

////

Quipu Trançado

Artefato

{3}{U}, {T}: Compre um card para cada artefato que

você controla e depois coloque QuiPu Trançado no

grimório de seu dono na terceira posição.

- A habilidade ativada de Rede Trançada pode ter como alvo outra permanente não de terreno que já esteja virada.
 - Nenhuma habilidade ativada da permanente não de terreno alvo pode ser ativada enquanto ela permanecer virada, mesmo que os custos daquelas habilidades ativadas envolvam desvirar aquela permanente.
 - Uma vez que QuiPu Trançado esteja de volta em seu grimório, Rede Trançada terá novamente a face voltada para cima.
 - Depois de comprar cards para a habilidade de QuiPu Trançado, se você tiver dois ou menos cards em seu grimório, você colocará QuiPu Trançado no fundo de seu grimório.
-

Relicário da Rosa do Crepúsculo

{W}

Artefato

Como custo adicional para conjurar esta mágica, sacrifique um artefato ou uma criatura.

Salvaguarda {2}

Quando Relicário da Rosa do Crepúsculo entrar no campo de batalha, exile o artefato ou a criatura alvo que um oponente controla até que Relicário da Rosa do Crepúsculo deixe o campo de batalha.

- Se Relicário da Rosa do Crepúsculo deixar o campo de batalha antes que sua última habilidade seja resolvida, a permanente alvo não será exilada.
- As Auras anexadas à permanente exilada serão colocadas nos cemitérios de seus donos. Quaisquer Equipamentos serão soltos e permanecerão no campo de batalha. Quaisquer marcadores na permanente exilada deixarão de existir. Quando o card retornar ao campo de batalha, ele será um novo objeto, sem conexão com o card que foi exilado.
- Se uma ficha é exilada desta forma, ela deixa de existir e não volta ao campo de batalha.
- Se um card dupla face for exilado dessa forma, ele será devolvido com sua face para cima, independentemente da face que estava para cima quando ele deixou o campo de batalha.

Ressurgido Famélico

{2} {B} {B}

Criatura — Espírito Horror

4/4

Quando Ressurgido Famélico entrar no campo de batalha, use vigiar 2. Depois, para cada card que você coloca no topo de seu grimório, você compra um card e perde 3 pontos de vida.

Descer 8 — Toda vez que você compra um card, se houver oito ou mais cards de permanente em seu cemitério, o oponente alvo perde 1 ponto de vida e você ganha 1 ponto de vida.

- Exceto em alguns casos raros, os cards que você colocará no topo de seu grimório enquanto usa vigiar (caso haja) serão os cards que você comprar.
 - Para a habilidade de entrada no campo de batalha de Ressurgido Famélico, você coloca os cards em seu cemitério ao usar vigiar (se for o caso) antes de comprar cards. Se houver oito ou mais cards de permanente em seu cemitério no momento em que você comprar cards, aquelas compras farão com que a habilidade *descer 8* seja desencadeada.
-

Reticulado de Saheeli

{1} {R}

Artefato

Quando Reticulado de Saheeli entra no campo de batalha, você pode descartar um card. Se fizer isso, compre dois cards.

Construir com um ou mais Dinossauros {4} {R} (*{4} {R}*), *exile este artefato, exile um ou mais Dinossauros que você controla e/ou cards de Dinossauro de seu cemitério: Devolva este card ao campo de batalha transformado sob o controle de seu dono. Construa somente como um feitiço.*)

////

Raptor Obra-prima

Criatura Artefato — Dinossauro

*/4

O poder de Raptor Obra-prima é igual ao total de poder dos cards exilados usados para construí-lo.

- Se qualquer dos cards exilados tiver uma habilidade que defina seu poder, aquela habilidade se aplicará. Por exemplo, se de alguma forma você tiver usado Almas dos Perdidos para construir Raptor Obra-prima (por exemplo, por ele ter se tornado uma cópia de um Dinossauro), o poder dele no exílio será igual ao número de cards de permanentes em seu cemitério, e o poder de Raptor Obra-prima se alterará conforme o número de cards de permanente em seu cemitério se altere. Se a habilidade que define as características não puder ser aplicada, use 0.

Ritos de Crescimento de Itlimoc

{2} {G}

Encantamento Lendário

Quando Ritos de Crescimento de Itlimoc entrar no campo de batalha, olhe os quatro cards do topo de seu grimório. Você pode revelar um card de criatura dentre eles e colocá-lo em sua mão. Coloque o restante no fundo de seu grimório em qualquer ordem.

No início de sua etapa final, se você controlar quatro ou mais criaturas, transforme Ritos de Crescimento de Itlimoc.

////

Itlimoc, Berço do Sol

Terreno Lendário

(Transformação de Ritos de Crescimento de Itlimoc.)

{T}: Adicione {G}.

{T}: Adicione {G} para cada criatura que você controla.

- A última habilidade de Ritos de Crescimento de Itlimoc não será desencadeada se você não controlar quatro ou mais criaturas conforme sua etapa final começar. Se ela for desencadeada, mas você não controlar quatro ou mais criaturas conforme ela tentar ser resolvida, ela não fará nada.
- Se você controlar uma criatura que será removida do campo de batalha “no início de sua próxima etapa final”, você pode resolver a habilidade de Ritos de Crescimento de Itlimoc antes que aquela criatura deixe o campo de batalha.

- Se você ganhar o controle de uma criatura “até o final do turno”, ou se uma permanente não criatura que você controla se tornar uma criatura “até o final do turno”, ela será uma criatura sob seu controle ao longo de toda a etapa final.

Rugido da Relíquia

{U}

Mágica Instantânea

Até o final do turno, o artefato ou a criatura alvo torna-se uma criatura artefato Dinossauro com poder e resistência básicos 4/3 além de seus outros tipos.

- Rugido da Relíquia substitui todos os efeitos anteriores que determinam valores específicos para o poder e a resistência básicos da criatura. Quaisquer efeitos que definem poder ou resistência que se apliquem posteriormente substituem esse efeito.
- O artefato ou a criatura continua com suas habilidades e cores, caso as tenha.

Saheeli, Brilho do Sol

{U} {R}

Criatura Lendária — Humano Artesão

2/2

{U} {R}, {T}: Crie uma ficha que seja uma cópia de outra criatura ou outro artefato alvo que você controla, exceto por ser um artefato além de seus outros tipos. Ele ganha ímpeto. Sacrifique-a no início da próxima etapa final.

- A ficha copia exatamente o que está impresso na permanente original, com as exceções listadas (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 marcadores, se tem Auras ou Equipamentos anexados, ou efeitos não de cópia que tenham alterado seus tipos, cor, poder, resistência 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.

Seguessangue Abissal

{4} {B} {B}

Criatura — Horror

6/6

Quando Seguessangue Abissal entra no campo de batalha, cada jogador sacrifica duas criaturas.

- Conforme a habilidade de entrada no campo de batalha é resolvida, primeiro o jogador de quem for o turno escolhe quais duas criaturas sacrificará e, em seguida, cada outro jogador na ordem dos turnos faz o mesmo. Os jogadores saberão das escolhas feitas pelos jogadores anteriores quando fizerem as próprias escolhas. Em seguida, todas as criaturas são sacrificadas por seus controladores simultaneamente.
- Se um jogador controlar uma única criatura conforme a habilidade for resolvida, ele precisará sacrificá-la.
- Você pode sacrificar Seguessangue Abissal para sua própria habilidade. Se essa for a única criatura que você controla ou uma das duas criaturas que você controla, você precisa sacrificá-la.

Sentinela do Naufrágio

{1}{U}

Criatura — Humano Pirata

3/3

Defensor

Se um artefato tiver entrado no campo de batalha sob seu controle neste turno, Sentinela do Naufrágio poderá atacar como se não tivesse defensor.

- Uma vez que um artefato entre no campo de batalha sob seu controle, Sentinela do Naufrágio poderá atacar naquele turno como se não tivesse defensor. Não importa se aquele artefato ainda é um artefato nem se ele continua sob seu controle.

Sirena de Carvalho

{1}{U}

Criatura Artefato — Sirena Pirata

1/2

Voar, vigilância

{T}: Adicione {U}. Gaste este mana somente para conjurar uma mágica de artefato ou ativar uma habilidade de uma fonte artefato.

- Uma “fonte artefato” é qualquer objeto com o tipo de card artefato. Isso significa que você pode gastar o mana para ativar uma habilidade de um artefato que você controla ou um card de artefato em sua mão ou cemitério, por exemplo.

Soberano Okinec Ahau

{2}{G}{W}

Criatura Lendária — Felino Nobre

3/4

Salvaguarda {2}

Toda vez que Soberano Okinec Ahau atacar, para cada criatura que você controla com poder superior ao poder básico daquela criatura, coloque naquela criatura um número de marcadores +1/+1 igual à diferença.

- Normalmente o poder e a resistência básicos de uma criatura são o poder e a resistência impressos no card ou, no caso de uma ficha, o poder e a resistência determinados pelo efeito que a criou. Se outro efeito determinar valores específicos para o poder e a resistência de uma criatura, aqueles se tornarão seu poder e

sua resistência básicos. Se um efeito modificar o poder e/ou a resistência de uma criatura sem os definir, isso não será incluído na definição de seu poder e resistência básicos.

- Se uma criatura tem uma habilidade que define as características que determinam seu poder e sua resistência, indicada com um */* ou similar na caixa de poder e resistência, aquela habilidade é levada em conta quando se determina seu poder e resistência básicos.
- Algumas criaturas têm poder e resistência básicos 0/0 e uma habilidade que lhes concede um bônus com base em algum critério. Essas não são habilidades que definem características, e aquela habilidade não altera seu poder e resistência básicos.

Sombras Agarradoras

{3} {B}

Encantamento

Toda vez que uma criatura que você controla ataca sozinha, ela ganha toque mortífero e vínculo com a vida até o final do turno. Coloque um marcador de pavor em Sombras Agarradoras. Depois, se houver três ou mais marcadores de pavor nela, transforme-a.

////

Covil das Sombras

Terreno — Caverna

(Transformação de Sombras Agarradoras.)

{T}: Adicione {B}.

{B}, {T}, remova um marcador de pavor de Covil das Sombras: Você compra um card e perde 1 ponto de vida.

- Uma criatura ataca sozinha se for a única criatura declarada como atacante durante a etapa de declaração de atacantes. Por exemplo, a habilidade desencadeada de Sombras Agarradoras não será desencadeada se você atacar com múltiplas criaturas e todas, exceto uma, forem removidas do combate.
- Depois que a habilidade de Sombras Agarradoras é desencadeada, nenhuma criatura que entre no campo de batalha pode afetar aquela habilidade.
- Sombras Agarradoras continua com seus marcadores de pavor quando se transforma em Covil das Sombras.

Tartaruga da Rocha Matriz

{3} {G}

Criatura — Tartaruga

0/6

Enquanto for seu turno, as criaturas que você controla terão resistência a magia.

Cada criatura que você controla com resistência maior que o próprio poder atribui dano de combate igual à sua resistência, em vez de igual ao seu poder.

- A habilidade de Tartaruga da Rocha Matriz na verdade não altera o poder de nenhuma criatura. Ela só altera a quantidade de dano de combate que a criatura atribui. Todas as outras regras e efeitos que verificam poder ou resistência usam os valores reais, mesmo que façam com que um dano “igual ao poder de uma criatura” seja causado.
-

Tatuzão da Bronze

{2} {R}

Artefato Lendário

Quando Tatuzão da Bronze entrar no campo de batalha, descarte qualquer número de cards e depois compre aquela quantidade de cards mais um.

No início de sua etapa final, se você desceu neste turno, coloque um marcador de perfuração em Tatuzão da Bronze. Depois, se houver três ou mais marcadores de perfuração nele, remova aqueles marcadores e transforme-o. *(Você desceu se um card de permanente foi colocado em seu cemitério vindo de qualquer lugar.)*

////

Tecutlan, a Fenda Ardente

Terreno Lendário — Caverna

(Transformação de Tatuzão da Bronze.)

{T}: Adicione {R}.

Toda vez que você conjurar uma mágica de permanente usando mana gerado por Tecutlan, a Fenda Ardente, descubra X, sendo X o valor de mana daquela mágica.

- Você pode escolher quantos cards descartar conforme a primeira habilidade de Tatuzão da Bronze é resolvida. Você pode escolher não descartar nenhum card e comprar um único card.
- Se uma mágica de permanente conjurada usando mana produzido por Tecutlan, a Fenda Ardente, tiver {X} no custo de mana, use o valor escolhido para X ao calcular o valor de mana daquela mágica.
- A habilidade desencadeada de Tecutlan, a Fenda Ardente, será resolvida antes da mágica que a desencadeou.

Tocha de Fogo Solar

{R}

Artefato — Equipamento

A criatura equipada recebe +1/+0 e tem “Toda vez que esta criatura ataca, você pode sacrificar Tocha de Fogo Solar. Quando você faz isso, esta criatura causa 2 pontos de dano a qualquer alvo”.

Equipar {1} (*{1}: Anexe este Equipamento à criatura alvo que você controla. Equipe somente como um feitiço.*)

- Você não escolhe um alvo para a habilidade desencadeada concedida por Tocha de Fogo Solar no momento em que ela é desencadeada. Em vez disso, uma segunda habilidade “reflexiva” é desencadeada quando você sacrifica Tocha de Fogo Solar dessa forma. Você escolhe um alvo para aquela habilidade conforme ela vai para a pilha. Cada jogador pode responder àquela habilidade desencadeada normalmente.
- A fonte do dano é a criatura equipada, não Tocha de Fogo Solar.

Tombo Azarado

{3} {U}

Mágica Instantânea

O dono do artefato ou da criatura alvo o coloca no topo ou no fundo do próprio grimório.

- O dono da permanente escolhe colocá-la no topo ou no fundo do próprio grimório. Se múltiplos cards forem colocados no grimório dessa forma (como quando a mágica tiver como alvo uma permanente fundida), o dono daquela permanente coloca todos os cards no topo ou todos os cards no fundo. Ele os coloca na ordem que quiser, e não precisa revelar a ordem.

Trono da Capitã Sinistra

{2}

Artefato Lendário

{T}: Triture dois cards.

Construir com um Dinossauro, um Tritão, um Pirata e um Vampiro {4} (*{4}*), *exile este artefato, exile os quatro dentre as permanentes que você controla e/ou os cards em seu cemitério: Devolva este card ao campo de batalha transformado sob o controle de seu dono. Construa somente como um feitiço.*)

////

A Capitã Sinistra

Criatura Lendária — Esqueleto Espírito Pirata

7/7

Ameaçar, atropelar, vínculo com a vida, resistência a magia

Toda vez que A Capitã Sinistra ataca, cada oponente sacrifica uma permanente não de terreno. Depois, você pode colocar um card de criatura exilado usado para construir A Capitã Sinistra no campo de batalha sob seu controle virado e atacando.

- O Dinossauro, o Tritão, o Pirata e o Vampiro exilados para pagar o custo de criação de Trono da Capitã Sinistra precisam ser objetos separados. Uma criatura com morfóide não basta.
- Embora o card de criatura que você colocou no campo de batalha seja uma criatura atacante, ela jamais foi declarada como criatura atacante. Isso significa que as habilidades desencadeadas toda vez que uma criatura ataca não serão desencadeadas quando ela entrar no campo de batalha atacando.
- Você escolhe qual jogador, planeswalker ou batalha a criatura que você colocou no campo de batalha está atacando conforme ela entra no campo de batalha. Não precisa ser o mesmo jogador nem o mesmo planeswalker ou batalha que A Capitã Sinistra está atacando.

Trono Errante

{4}

Criatura Artefato — Golem

4/4

Salvaguarda {2}

Quando Trono Errante entrar no campo de batalha, escolha um tipo de criatura.

Trono Errante é do tipo escolhido além de seus outros tipos.

Se uma habilidade desencadeada de outra criatura que você controla do tipo escolhido for desencadeada, ela será desencadeada uma vez adicional.

- A habilidade de Trono Errante não copia a habilidade desencadeada; ela só faz com que ela seja desencadeada uma vez adicional. Quaisquer escolhas feitas conforme você coloca a habilidade na pilha, como modos e alvos, são feitas separadamente para cada ocorrência da habilidade. Quaisquer escolhas feitas na resolução, como colocar ou não marcadores em uma permanente, também são feitas individualmente.
 - Se você controlar dois Tronos Errantes com o mesmo tipo de criatura escolhido, habilidades desencadeadas de outras criaturas do tipo escolhido que você controla serão desencadeadas três vezes. Três Tronos Errantes resultam em quatro desencadeamentos e assim por diante.
-

Víbora Espiralma

{2} {B}

Criatura — Cobra

2/3

{B}, {T}, sacrifique Víbora da Espiralma: Devolva o card de criatura alvo de seu cemitério ao campo de batalha com um marcador de finalidade. Ative somente como um feitiço. *(Se uma criatura com marcador de finalidade morreria, em vez disso, exile-a.)*

- Como você escolhe o alvo da habilidade de Víbora Espiralma antes de pagar o custo de sacrificá-la, Víbora Espiralma não pode ser alvo da própria habilidade.
-

Vinculadora de Maré de Tishana

{2} {U}

Criatura — Tritão Mago

3/2

Lampejo

Quando Vinculadora de Maré de Tishana entrar no campo de batalha, anule até uma habilidade ativada ou desencadeada alvo. Se uma habilidade de um artefato, uma criatura ou um planeswalker for anulada dessa forma, aquela permanente perderá todas as habilidades enquanto Vinculadora de Maré de Tishana permanecer no campo de batalha. *(As habilidades de mana não podem ser alvo.)*

- Se Vinculadora de Maré de Tishana deixar o campo de batalha depois que sua habilidade desencadeada for resolvida, a habilidade ativada ou desencadeada alvo ainda será anulada, mas a fonte da habilidade não perderá as próprias habilidades.
 - Se a permanente afetada ganhar uma habilidade depois que o efeito de Vinculadora de Maré de Tishana começar a se aplicar a ela, a criatura continuará com aquela habilidade.
 - A habilidade desencadeada de Vinculadora de Maré de Tishana verifica se a fonte da habilidade é um artefato, criatura ou planeswalker conforme é resolvida. Se não for, ela não perderá todas as habilidades, mesmo que tenha sido um artefato, criatura ou planeswalker quando a habilidade foi ativada ou desencadeada.
-

Vito, Fanático de Aclazotz
{2}{W}{B}
Criatura Lendária — Vampiro Demônio
4/4

Voar

Toda vez que você sacrifica outra permanente, você ganha 2 pontos de vida se essa for a primeira vez que essa habilidade é resolvida neste turno. Se for a segunda vez, cada oponente perde 2 pontos de vida. Se for a terceira vez, crie uma ficha de criatura Vampiro Demônio branca e preta 4/3 com voar.

- A habilidade desencadeada de Vito não tem efeito após a terceira vez em que é resolvida em cada turno.
- Se você sacrificar Vito ao mesmo tempo em que sacrificar outras permanentes, a habilidade de Vito será desencadeada para cada uma daquelas outras permanentes.

Voltas e Reviravoltas

{G}

Encantamento

Se uma criatura que você controla exploraria, em vez disso, você usa vidência 1 e depois aquela criatura explora.

Quando Voltas e Reviravoltas entra no campo de batalha, a criatura alvo que você controla explora.

Quando um terreno entrar no campo de batalha sob seu controle, se você controlar sete ou mais terrenos, transforme Voltas e Reviravoltas.

////

Labirinto Micoide

Terreno — Caverna

(Transformação de Voltas e Reviravoltas.)

{T}: Adicione {G}.

{3}{G}, {T}: Olhe os quatro cards do topo de seu grimório. Você pode revelar um card de criatura dentre eles e colocar aquele card em sua mão. Coloque o restante no fundo de seu grimório em ordem aleatória.

- Se você controlar duas cópias de Voltas e Reviravoltas e uma criatura que você controla exploraria, em vez disso, você usa vidência 1, depois usa vidência 1 outra vez e depois aquela criatura explora. Se você controlar três cópias de Voltas e Reviravoltas, você usará vidência 1 uma vez adicional antes que aquela criatura explore, e assim por diante.
-

Zoyowa Língua-de-lava
{B}{R}
Criatura Lendária — Goblin Bruxo
2/2

Toque mortífero

No início de sua etapa final, se você desceu neste turno, cada oponente pode descartar um card ou sacrificar uma permanente. Zoyowa Língua-de-lava causa 3 pontos de dano a cada oponente que não o tiver feito. *(Você desceu se um card de permanente foi colocado em seu cemitério vindo de qualquer lugar.)*

- Um oponente com zero cards na mão não pode descartar um card. De modo similar, um oponente sem permanentes não pode escolher sacrificar uma permanente.

OBSERVAÇÕES DE CARDS ESPECÍFICOS DA COLEÇÃO *JURASSIC WORLD*:

A Vida Acha Um Jeito
{2}{G}
Encantamento

Toda vez que uma criatura não ficha com poder igual ou superior a 4 entrar no campo de batalha sob seu controle, povoe. *(Crie uma ficha que seja uma cópia de uma ficha de criatura que você controla.)*

- Se você não controlar nenhuma ficha de criatura quando povoar, nada acontecerá.
- A nova ficha de criatura copia as características da ficha original conforme definido pelo efeito que criou a ficha original.
- A nova ficha não copia o fato de a ficha original estar virada ou desvirada, se ela tem quaisquer marcadores, Auras ou Equipamentos anexados nem quaisquer efeitos que não sejam de cópia e tenham alterado seu poder, resistência, cor e assim por diante.
- Qualquer habilidade do tipo “conforme [esta criatura] entra no campo de batalha” ou “[esta criatura] entra no campo de batalha com” da nova ficha funcionará.

Bando de Compsognatinhos
{1}{B}{G}
Criatura — Dinossauro
2/2

No início de sua etapa final, se uma criatura tiver morrido neste turno, crie uma ficha virada que seja uma cópia de Bando de Compsognatinhos.

- A cópia da ficha terá a habilidade de Bando de Compsognatinhos. Ela também será capaz de criar cópias de si mesma.
- A cópia da ficha não copiará marcadores nem o dano marcado em Bando de Compsognatinhos, nem copiará outros efeitos que lhe tenham alterado o poder, a resistência, os tipos, a cor de Bando de Compsognatinhos, e assim por diante. Normalmente isso significa que a ficha será simplesmente um Bando

de Compsognatinhos, mas se quaisquer efeitos de cópia tiverem afetado o Bando de Compsognatinhos original, a ficha também os levará em consideração.

- Se Bando de Compsognatinhos deixar o campo de batalha antes de sua habilidade desencadeada ser resolvida, a ficha ainda entrará no campo de batalha como uma cópia de Bando de Compsognatinhos, usando os valores copiáveis de Bando de Compsognatinhos da última vez em que ele esteve no campo de batalha.

Blue, Raptora Leal

{2}{G}{U}

Criatura Lendária — Dinossauro

5/4

Parceiro de Owen Grady, Treinador de Raptores

(Quando esta criatura entra no campo de batalha, o jogador alvo pode colocar Owen do próprio grimório na própria mão e, em seguida, embaralhar.)

Para cada tipo de marcador em Blue, Raptora Leal, cada outro Dinossauro que você controla entra no campo de batalha com um marcador daquele tipo.

- Se Blue, Raptora Leal, entrar no campo de batalha com um ou mais tipos de marcadores ao mesmo tempo que outros Dinossauros que você controla, aqueles outros Dinossauros não receberão marcadores adicionais com a última habilidade de Blue, Raptora Leal.
- “Parceiro de [nome]” representa duas habilidades. A primeira é uma habilidade desencadeada: “Quando esta permanente entra no campo de batalha, o jogador alvo pode procurar no próprio grimório um card de nome [nome], revelá-lo, colocá-lo na própria mão e depois embaralhar o próprio grimório”.
- Observe que o jogador alvo procura no próprio grimório (que pode estar sob efeitos, como o de Stranglehold) e que o card que ele encontra é revelado, mesmo que essas palavras não estejam incluídas no texto explicativo.
- A segunda habilidade representada pela palavra-chave “parceiro de [nome]” modifica as regras de construção de decks na variante Commander e não tem nenhuma função fora dessa variante. Se um card de criatura lendária com “parceiro de [nome]” for designado seu comandante, o card de criatura lendária nomeado também pode ser designado como seu comandante.
- Se seu deck de Commander tem dois comandantes, você só pode incluir em seu deck cards cujas identidades de cor sejam parte das identidades de cor combinadas de seus dois comandantes. Se Blue, Raptora Leal, e Owen Grady, Treinador de Raptores, forem seus comandantes, seu deck pode conter cards verdes, azuis e/ou vermelhos na identidade de cor, mas não branco nem preto.
- Ambos os comandantes começam na zona de comando, e os 98 cards restantes (ou 58 no caso de um jogo de Draft de Commander) em seu deck são embaralhados e se tornam o seu grimório.
- Para ter dois comandantes, ambos precisam ter a habilidade parceiro ou habilidades “parceiro de” correspondente conforme o jogo começa. Uma criatura com a habilidade “parceiro de [nome]” não pode ser parceira de uma criatura que não seja seu parceiro designado. Perder a habilidade de parceiro durante um jogo não faz com que nenhuma das duas criaturas deixe de ser seu comandante.
- Após o início do jogo, seus dois comandantes são verificados separadamente. Se você conjurar um, não precisará pagar {2} adicionais na primeira vez em que conjurar o outro. Um jogador perde o jogo depois de sofrer 21 pontos de dano de um deles, não dos dois combinados. O efeito de Farol do Comando coloca um em sua mão da zona de comando, não os dois.

- Um efeito que verifique se você controla seu comandante é satisfeito se você controla um ou ambos os seus comandantes.
- A habilidade desencadeada da palavra-chave “parceiro de [nome]” é desencadeada normalmente em um jogo de Commander. Se seu outro comandante de alguma forma tiver ido parar em seu grimório, você pode procurá-lo. Você também pode ter como alvo outro jogador, quer ele tenha ou não aquele card no próprio grimório.

Boas-vindas ao...

{1}{G}{G}

Encantamento — Saga

(Conforme esta Saga entra e após sua etapa de compra, adicione um marcador de conhecimento.)

I — Para cada oponente, até um artefato não criatura alvo que ele controla se torna uma criatura artefato Barreira 0/4 com defensor enquanto você controlar esta Saga.

II — Crie uma ficha de criatura Dinossauro verde 3/3 com atropelar. Ele ganha ímpeto até o final do turno.

III — Destrua todas as Barreiras. Exile esta Saga, depois a devolva ao campo de batalha transformada sob seu controle.

////

Parque dos Dinossauros

Terreno Lendário

(Transformação de Boas-vindas ao...)

Cada card de Dinossauro em seu cemitério tem escapatória. O custo de escapatória é igual ao custo de mana do card mais “exile três outros cards de seu cemitério”. *(Você pode conjurar cards de seu cemitério pagando seu custo de escapatória.)*

{T}: Adicione {G} para cada Dinossauro que você controla.

- Se Boas-vindas ao... deixar o campo de batalha antes que a habilidade de seu primeiro capítulo seja resolvida, aquela habilidade não terá efeito. Os artefatos não criatura alvo não se tornarão Barreiras.
- Uma permanente não de criatura que passe a ser uma criatura pode atacar, bem como ter suas habilidades {T} ativadas, se esteve sob o controle de seu controlador continuamente desde o início de seu turno mais recente. Não importa há quanto tempo a permanente é uma criatura.
- Se você estiver conjurando um card de aventureiro ou um card duplo com escapatória, você escolherá como quer conjurá-lo e pagará o custo adequado (da Aventura, da criatura ou da metade do card duplo que você escolher) mais o exílio de três cards.
- Se uma mágica que você está conjurando com escapatória tiver um custo adicional de descartar cards ou sacrificar permanentes, você pode exilar cards descartados ou sacrificados dessa forma para pagar aquela parte do custo de escapatória.
- A permissão de escapatória não muda o momento em que você pode conjurar a mágica do seu cemitério.
- 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 escapatória), adicione qualquer custo adicional e depois aplique as reduções de custo. O valor de mana da mágica permanece inalterado, independentemente do custo total da conjuração e independentemente de haver ou não sido pago um custo alternativo.

- Se uma mágica que escapou for resolvida, ela retorna ao cemitério de seu dono se não for uma mágica permanente. Caso seja uma mágica permanente, ela entra no campo de batalha e volta ao cemitério de seu dono caso morra posteriormente. Talvez ela escape de novo. No ramo de segurança do submundo a coisa não tá fácil pra ninguém...
- Se um card tiver múltiplas habilidades que lhe deem permissão para conjurá-lo, como duas habilidades escapatória ou uma habilidade escapatória e uma habilidade recapitular, você escolhe qual delas aplicar. As demais não têm efeito.
- Se você conjura uma mágica com sua permissão de escapatória, você não pode escolher aplicar nenhum outro custo alternativo nem a conjurar sem pagar seu custo de mana. Se ela tem custos adicionais, você precisa pagá-los.
- Se um card com escapatória é colocado no seu cemitério durante o seu turno, você pode conjurá-lo imediatamente se isso for válido, antes que os oponentes possam realizar qualquer ação.
- Depois que você começa a conjurar uma mágica com escapatória, ela é imediatamente movida para a pilha. Os jogadores não podem realizar nenhuma ação até que você tenha terminado de conjurar a mágica.

DNA de Dino

{1}

Artefato

Estampar — {1}, {T}: Exile o card de criatura alvo de um cemitério. Ative somente como um feitiço.

{6}: Crie uma ficha que seja uma cópia do card de criatura alvo exilado com DNA de Dino, exceto por ser uma criatura Dinossauro verde 6/6 com atropelar. Ative somente como um feitiço.

- A ficha copia exatamente o que estava impresso no card original e nada mais, exceto as características específicas que ele modifica.
- Se o card copiado tem {X} em seu custo de mana, X é 0.
- Quaisquer habilidades de entrada no campo de batalha do card copiado serão desencadeadas quando a ficha entrar no campo de batalha. Quaisquer habilidades do card copiado do tipo “conforme [esta criatura] entra no campo de batalha” ou “[esta criatura] entra no campo de batalha com” também funcionarão.

Ellie e Alan, Paleontólogos

{2} {G} {W} {U}

Criatura Lendária — Humano Cientista

2/5

{T}, exile um card de criatura de seu cemitério:

Descubra X, sendo X o valor de mana do card exilado.

Ative somente como um feitiço. (*Exile cards do topo do seu grimório até exilar um card não de terreno com valor de mana igual ou inferior. Conjure sem pagar o custo de mana ou coloque-o na sua mão. Coloque o restante no fundo do grimório em ordem aleatória.*)

- Se o card exilado tem {X} em seu custo de mana, X é 0.

Giganotossauro Sinistro

{5}{B}{G}

Criatura — Dinossauro

10/10

{10}{B}{G}: Monstruosidade 10. Esta habilidade custa {1} a menos para ser ativada para cada criatura com poder igual ou superior a 4 que seus oponentes controlam. *(Se esta criatura não for monstruosa, coloque dez marcadores +1/+1 nela e ela se tornará monstruosa.)*

Quando Giganotossauro Sinistro se tornar monstruoso, destrua todos os artefatos e todas as criaturas que não sejam Giganotossauro Sinistro.

- Depois que uma criatura se torna monstruosa, ela não pode se tornar monstruosa novamente. Se a criatura já for monstruosa quando a habilidade monstruosidade for resolvida, nada acontecerá.
- Monstruosa não é uma habilidade que uma criatura tem. É apenas uma característica da criatura. Se uma criatura deixa de ser uma criatura ou perde suas habilidades, ela continua sendo monstruosa.
- Uma habilidade que é desencadeada quando uma criatura se torna monstruosa não será desencadeada se a criatura não estiver no campo de batalha quando sua habilidade monstruosidade for resolvida.

Henry Wu, Geneticista da InGen

{B}{G}{U}

Criatura Lendária — Humano Cientista

1/4

Henry Wu, Geneticista da InGen, e as outras criaturas Humano que você controla têm aproveitar. *(Quando uma criatura com aproveitar entra no campo de batalha, você pode sacrificar uma criatura.)*

Toda vez que uma criatura que você controla se aproveitar de uma criatura não Humano, compre um card. Se a criatura aproveitada tiver poder igual ou superior a 3, crie uma ficha de Tesouro.

- Se uma criatura que você controla se aproveitar de uma criatura Humano com poder igual ou superior a 3, a última habilidade de Henry Wu, Geneticista da InGen, ainda não será desencadeada. Você não criará uma ficha de Tesouro.
 - Uma criatura com aproveitar “se aproveita de uma criatura” quando o controlador da habilidade aproveitar sacrifica uma criatura conforme a habilidade é resolvida.
 - Você escolhe sacrificar ou não e qual criatura sacrificar conforme a habilidade aproveitar é resolvida.
 - Você pode sacrificar a criatura com aproveitar se ela ainda estiver no campo de batalha.
 - Você só pode sacrificar uma única criatura para cada habilidade aproveitar.
-

Ian Malcolm, Caoticista
{1}{U}{R}
Criatura Lendária — Humano Cientista
2/2

Toda vez que um jogador compra seu segundo card a cada turno, aquele jogador exila o card do topo do próprio grimório.

Durante o turno de cada jogador, aquele jogador pode conjurar uma mágica dentre os cards que ele não possui exilados com Ian Malcolm, Caoticista, e pode gastar mana de qualquer tipo para conjurá-lo.

- A primeira habilidade de Ian Malcolm, Caoticista, só pode ser desencadeada uma vez por turno para cada jogador. Não importa se Ian estava no campo de batalha quando o primeiro card foi comprado. Se você o controla quando um jogador comprar o segundo card a cada turno, aquela habilidade será desencadeada.
- Os jogadores precisam seguir todas as regras de tempo aplicáveis para conjurar mágicas com a permissão concedida pela última habilidade de Ian Malcolm, Caoticista. Por exemplo, se a mágica for um feitiço, ela só pode ser conjurada durante a fase principal daquele jogador enquanto a pilha estiver vazia.
- Os seis tipos de mana são branco, azul, preto, vermelho, verde e incolor. Da neve não é um tipo de mana. Ian Malcolm, Caoticista, não permitirá que você pague um custo da neve usando mana gerado por uma fonte que não seja da neve.

Indominus Rex, Alfa
{1}{U/B}{U/B}{G}{G}
Criatura Lendária — Dinossauro Mutante
6/6

Conforme Indominus Rex, Alfa, entrar no campo de batalha, descarte qualquer número de cards de criatura. Ele entrará no campo de batalha com um marcador de voar se um card descartado dessa forma tiver voar. O mesmo vale para iniciativa, golpe duplo, toque mortífero, resistência a magia, ímpeto, indestrutível, vínculo com a vida, ameaçar, alcance, atropelar e vigilância.

Quando Indominus Rex, Alfa, entrar no campo de batalha, compre um card para cada marcador nele.

- A primeira habilidade de Indomitus Rex lhe dará um de cada tipo de marcador, mesmo que você descarte mais de um card de criatura com a habilidade relevante.
 - Se você colocar marcadores em Indomitus Rex antes que sua última habilidade seja resolvida, aqueles marcadores contarão.
 - Se Indomitus Rex não estiver no campo de batalha conforme a última habilidade é resolvida, use o número de marcadores que estavam nele em sua última existência no campo de batalha para determinar quantos cards comprar.
-

Indoraptor, o Híbrido Perfeito
{1}{B/G}{R}
Criatura Lendária — Dinossauro Mutante
3/1

Sede de sangue X (*Esta criatura entra no campo de batalha com X marcadores +1/+1, sendo X o dano causado aos seus oponentes neste turno.*)

Ameaçar

Enfurecer — Toda vez que Indoraptor, o Híbrido Perfeito, sofrer dano, escolha um oponente aleatoriamente. Indoraptor causa dano igual ao próprio poder àquele jogador, a menos que ele sacrifique uma criatura não ficha.

- A habilidade sede de sangue de Indoraptor, o Híbrido Perfeito, conta todo o dano causado a seus oponentes neste turno, e não apenas o dano causado por fontes que você controla.
- Se múltiplas fontes causarem dano a uma criatura com uma habilidade enfurecer ao mesmo tempo, provavelmente por múltiplas criaturas terem bloqueado aquela criatura, a habilidade enfurecer será desencadeada uma única vez.
- Se um dano letal for causado a Indoraptor, a habilidade enfurecer dele será desencadeada. Use o poder de Indoraptor e em sua última existência no campo de batalha para determinar quanto dano ele causa ao jogador se ele não sacrificar uma criatura não ficha.

Mosassauro Saltador
{6}{U}{U}
Criatura — Dinossauro
4/8

Emergir {6}{U} (*Você pode conjurar esta mágica sacrificando uma criatura e pagando o custo de emergir menos o valor de mana daquela criatura.*)

Quando Mosassauro Saltador entrar no campo de batalha, se você o tiver conjurado, devolva cada criatura não Dinossauro à mão de seu dono.

- A última habilidade de Mosassauro Saltador é desencadeada se você o conjurar de qualquer zona. Ela não é desencadeada se você coloca Mosassauro Saltador no campo de batalha sem conjurá-lo.
- Se você sacrifica uma criatura com {X} no custo de mana, esse X é 0.
- O valor de mana da criatura só é determinado pelos símbolos de mana impressos no canto superior direito (a menos que a criatura seja o reverso de um card dupla face, um card fundido ou esteja copiando alguma outra coisa; ver abaixo). Se o custo de mana incluir {X}, X é 0. Se a criatura for um card que tem apenas a face sem símbolos de mana em seu canto superior direito (por ser um terreno animado, por exemplo), seu valor de mana é 0. Ignore quaisquer custos alternativo ou adicionais (como custos de reforço) que tenham sido pagos conforme a criatura foi conjurada.
- Os componentes em mana colorido de custos de emergir não podem ser reduzidos com emergir.
- Você pode sacrificar uma criatura com valor de mana de 0, como uma ficha que não seja uma cópia de outra permanente, para conjurar uma mágica por seu custo de emergir. Você simplesmente pagará o custo total de emergir sem nenhuma redução.

- Você pode sacrificar uma criatura com valor de mana igual ou superior ao custo de emergir. Se fizer isso, você pagará apenas o componente em mana colorido do custo de emergir.
- O valor de mana do reverso de um card dupla face é o valor de mana de sua face. O valor de mana de uma permanente fundida é a soma dos valores de mana de suas faces frontais. Uma criatura que seja uma cópia de qualquer das duas tem o valor de mana de 0.
- O valor de mana de uma mágica de criatura com emergir não é afetado pelo fato de o custo de emergir ter ou não sido pago. Por exemplo, se você conjurar Mosassauro Saltador por seu custo de emergir e sacrificar uma criatura cujo valor de mana é 3, o valor de mana de Mosassauro Saltador permanece 8.
- A criatura escolhida para ser sacrificada ainda está no campo de batalha durante o momento em que você ativa habilidades de mana. Suas habilidades podem afetar o custo da mágica, ser ativadas para gerar mana e assim por diante. No entanto, se ela tiver uma habilidade desencadeada quando uma mágica é conjurada, ela já terá sido sacrificada antes daquela habilidade poder ser desencadeada.
- Uma vez que você comece a conjurar uma mágica com emergir, nenhum jogador pode realizar nenhuma ação até que você termine. Em especial, os oponentes não podem tentar remover a criatura que você deseja sacrificar.

Não se Mexa

{3}{W}{W}

Feitiço

Destrua todas as criaturas viradas. Até seu próximo turno, toda vez que uma criatura se tornar virada, destrua-a.

- Não se Mexa não afetará uma criatura que entre no campo de batalha virada.

Owen Grady, Treinador de Raptores

{1}{R}{G}

Criatura Lendária — Humano Soldado Cientista

3/2

Parceiro de Blue, Raptora Leal

{T}: Coloque um marcador de ameaçar, atropelar, alcance ou ímpeto, à sua escolha, no Dinossauro alvo.

Ative somente como um feitiço.

- “Parceiro de [nome]” representa duas habilidades. A primeira é uma habilidade desencadeada: “Quando esta permanente entra no campo de batalha, o jogador alvo pode procurar no próprio grimório um card de nome [nome], revelá-lo, colocá-lo na própria mão e depois embaralhar o próprio grimório”.
- Observe que o jogador alvo procura no próprio grimório (que pode estar sob efeitos, como o de Stranglehold) e que o card que ele encontra é revelado, mesmo que essas palavras não estejam incluídas no texto explicativo.
- A segunda habilidade representada pela palavra-chave “parceiro de [nome]” modifica as regras de construção de decks na variante Commander e não tem nenhuma função fora dessa variante. Se um card de criatura lendária com “parceiro de [nome]” for designado seu comandante, o card de criatura lendária nomeado também pode ser designado como seu comandante.
- Se seu deck de Commander tem dois comandantes, você só pode incluir em seu deck cards cujas identidades de cor sejam parte das identidades de cor combinadas de seus dois comandantes. Se Blue,

Raptora Leal, e Owen Grady, Treinador de Raptores, forem seus comandantes, seu deck pode conter cards verdes, azuis e/ou vermelhos na identidade de cor, mas não branco nem preto.

- Ambos os comandantes começam na zona de comando, e os 98 cards restantes (ou 58 no caso de um jogo de Draft de Commander) em seu deck são embaralhados e se tornam o seu grimório.
- Para ter dois comandantes, ambos precisam ter a habilidade parceiro ou habilidades “parceiro de” correspondente conforme o jogo começa. Uma criatura com a habilidade “parceiro de [nome]” não pode ser parceira de uma criatura que não seja seu parceiro designado. Perder a habilidade de parceiro durante um jogo não faz com que nenhuma das duas criaturas deixe de ser seu comandante.
- Após o início do jogo, seus dois comandantes são verificados separadamente. Se você conjurar um, não precisará pagar {2} adicionais na primeira vez em que conjurar o outro. Um jogador perde o jogo depois de sofrer 21 pontos de dano de um deles, não dos dois combinados. O efeito de Farol do Comando coloca um em sua mão da zona de comando, não os dois.
- Um efeito que verifique se você controla seu comandante é satisfeito se você controla um ou ambos os seus comandantes.
- A habilidade desencadeada da palavra-chave “parceiro de [nome]” é desencadeada normalmente em um jogo de Commander. Se seu outro comandante de alguma forma tiver ido parar em seu grimório, você pode procurá-lo. Você também pode ter como alvo outro jogador, quer ele tenha ou não aquele card no próprio grimório.

Permissão Negada

{W}{U}

Mágica Instantânea

Anule a mágica alvo não de criatura. Seus oponentes não podem conjurar mágicas não de criatura neste turno.

- Se a mágica não for um alvo válido conforme Permissão Negada tentar ser resolvida, ela não será resolvida e nenhum de seus efeitos acontecerá. Seus oponentes ainda estarão aptos a conjurar mágicas não de criatura neste turno.
- O efeito de Permissão Negada se aplica a todos os oponentes, não apenas ao jogador que controlava a mágica alvo de Permissão Negada.
- Se Permissão Negada for resolvida, mas a mágica não tiver sido anulada (por exemplo, por não poder ser anulada), os oponentes ainda não estarão aptos a conjurar mágicas não de criatura naquele turno.

Pteranodonte Rasante

{3}{R}{W}

Criatura — Dinossauro

3/3

Voar, ímpeto

Toda vez que Pteranodonte Rasante ou outro Dinossauro com voar entrar no campo de batalha sob seu controle, ganhe até o final do turno o controle da criatura alvo que um oponente controla. Desvire aquela criatura. Ela ganha voar e ímpeto até o final do turno. No início da próxima etapa final, o terreno alvo causa 3 pontos de dano àquela criatura.

- A habilidade desencadeada de Pteranodonte Rasante tem como alvo apenas a criatura que um oponente controla. Você escolhe o terreno alvo (onde a pobre criatura vai cair) conforme a habilidade desencadeada retardada é desencadeada no início da etapa final seguinte.
-

Tiranossauro Voraz

{4} {R} {G}

Criatura — Dinossauro

6/6

Devorar 3 (*Conforme esta criatura entra no campo de batalha, você pode sacrificar um número qualquer de criaturas. Esta criatura entra no campo de batalha com o triplo daquela quantidade de marcadores +1/+1 para cada uma daquelas criaturas.*)

Toda vez que Tiranossauro Voraz ataca, ele causa dano igual ao próprio poder a até uma outra criatura alvo. O dano excedente será causado, em vez disso, ao controlador daquela criatura.

- Tiranossauro Voraz não pode devorar criaturas que entrem no campo de batalha ao mesmo tempo que ele.
 - O dano excedente é calculado de modo semelhante à forma como é calculado na habilidade atropelar. Comece pela quantidade de dano sendo causada à criatura e determine o quanto é letal. Geralmente “letal” é a resistência da criatura menos a quantidade de dano que já está marcada nela, mas ignorando os efeitos de substituição ou prevenção que modificarão esse dano. Também não importa se a criatura não será destruída por esse dano, por exemplo, por ter indestrutível.
 - Depois que você tiver determinado o dano excedente, Tiranossauro Voraz causará dano simultaneamente à criatura alvo e ao controlador dela. Este dano pode ser modificado por efeitos de substituição ou prevenção.
-

Velociraptor à Caça

{2} {R}

Criatura — Dinossauro

3/2

Iniciativa

As mágicas de Dinossauro que você conjura têm espreitar {2} {R}. (*Você pode conjurar uma mágica por seu custo de espreitar se tiver causado dano de combate a um jogador neste turno com uma criatura com qualquer de seus tipos de criatura.*)

- Você pode conjurar uma mágica por seu custo de espreitar a qualquer momento em um turno, depois que uma criatura que você controla com um tipo compartilhado tiver causado dano de combate a um jogador. Não importa se aquele jogador deixou o jogo, se aquela criatura deixou o campo de batalha ou deixou de estar sob seu controle nem se aquela criatura não tem mais um tipo compartilhado.
 - Espreitar compara os tipos de criatura da mágica com os tipos das criaturas que causaram dano de combate a jogadores neste turno. Por exemplo, isso significa que normalmente, se você controlar Velociraptor à Caça, você só pode conjurar Gigantossauro Sinistro por seu custo de espreitar se um Dinossauro tiver causado dano de combate a um jogador. Contudo, se um efeito fizer com que a mágica tenha outros tipos de criatura, a habilidade espreitar também será satisfeita pelo dano causado a um jogador por uma criatura com aqueles tipos adicionais.
-

NOTAS SOBRE CARDS ESPECÍFICOS DE ANGRA DO TESOURO E *CONVIDADOS ESPECIAIS DE AS CAVERNAS PERDIDAS DE IXALAN*

Aliança de Casamento

{2} {W} {W}

Artefato

Quando Aliança de Casamento entra no campo de batalha, se ela foi conjurada, o oponente alvo cria uma ficha que seja uma cópia dela.

Toda vez que um oponente que controla um artefato com o nome Aliança de Casamento compra um card durante o próprio turno, você compra um card.

Toda vez que um oponente que controla um artefato com o nome Aliança de Casamento ganha pontos de vida durante o próprio turno, você ganha aquela quantidade de pontos de vida.

- As condições de desencadeamento da segunda e da terceira habilidades de Aliança de Casamento verificam os oponentes que controlam qualquer artefato com o nome Aliança de Casamento, e não somente a cópia ficha criada pela primeira habilidade dela.

Amuleto de Vigor

{1}

Artefato

Toda vez que uma permanente entrar no campo de batalha virada e sob seu controle, desvire-a.

- Se você controla mais de um Amuleto de Vigor, a habilidade de cada Amuleto de Vigor é desencadeada quando uma permanente entra no campo de batalha virada e sob seu controle. A primeira habilidade a ser resolvida desvirará aquela permanente. Se de alguma forma a permanente se tornar virada novamente antes da resolução da habilidade seguinte, a habilidade seguinte a desvirará novamente, e assim por diante.
- Para que a habilidade de Amuleto de Vigor seja desencadeada, uma permanente precisa entrar no campo de batalha virada devido a um efeito que diga “coloque [a permanente] no campo de batalha virada”, “[esta permanente] entra no campo de batalha virada” ou coisa que o valha. Se ela entrar no campo de batalha desvirada, a habilidade não será desencadeada, mesmo que você vire aquela permanente posteriormente.

Barril de Mímica

{3}

Artefato

Estampar — Toda vez que uma criatura não ficha morrer, você poderá exilar aquele card. Se fizer isso, devolva cada outro card exilado com Barril de Mímica ao cemitério de seu dono.

{3}, {T}: Crie uma ficha que seja uma cópia de um card exilado com Barril de Mímica. Ele ganha ímpeto. Exile-a no início da próxima etapa final.

- A habilidade estampar será desencadeada toda vez que uma criatura não ficha for colocada em qualquer cemitério vinda do campo de batalha, não somente seu cemitério.

- Exilar o card conforme a primeira habilidade é resolvida é opcional. Se você escolher não exilá-lo ou não puder exilá-lo porque o card de alguma forma tenha deixado o cemitério antes da resolução da habilidade, a habilidade simplesmente não fará nada ao ser resolvida. Qualquer card exilado por Barril de Mímica no momento permanecerá exilado.
 - Se múltiplas criaturas não ficha forem colocadas nos cemitérios de seus donos vindas do campo de batalha ao mesmo tempo, a habilidade estampar será desencadeada para cada uma delas. Você coloca as habilidades desencadeadas na pilha em qualquer ordem, de modo que você determinará a ordem em que elas serão resolvidas. No entanto, como exilar aqueles cards é opcional e escolher um card para exilar dessa forma faz com que os cards exilados anteriormente voltem para os cemitérios de seus donos, a ordem geralmente não importa. Você acabará com um único card exilado, e o restante estará nos cemitérios adequados.
 - Você pode exilar um card não de criatura com a última habilidade de Barril de Mímica. Por exemplo, se um artefato não ficha que tenha se tornado uma criatura for colocado em um cemitério vindo do campo de batalha, a primeira habilidade de Barril de Mímica será desencadeada e você poderá exilar aquele card.
 - A ficha criada pela segunda habilidade será uma cópia de qualquer card exilado com Barril de Mímica no momento em que a habilidade for resolvida. Esse card pode não ser o mesmo que estava exilado com Barril de Mímica no momento em que a habilidade foi ativada. Ele também pode não ser um card de criatura.
 - Se a ficha for uma cópia de um card não de criatura, ela ainda terá ímpeto, mesmo que isso não importe, a menos que a ficha de alguma forma se torne uma criatura.
 - Você pode ativar a segunda habilidade mesmo que nenhum card tenha sido exilado com Barril de Mímica. Se nenhum card tiver sido exilado com Barril de Mímica no momento em que a habilidade for resolvida, nenhuma ficha será criada.
 - Se o card exilado tem {X} em seu custo de mana, X é 0.
 - Todas as habilidades de entrada no campo de batalha do card exilado serão desencadeadas quando a ficha for colocada 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” do card exilado também funcionarão.
 - A ficha é exilada no início da próxima etapa final, independentemente de quem a controle naquele momento, de o card exilado ainda existir naquele momento e de Barril de Mímica estar ou não no campo de batalha naquele momento.
 - Se a segunda habilidade de Barril de Mímica for ativada durante a etapa final de um turno, a ficha será exilada no início da etapa final do turno seguinte.
 - Se a ficha não for exilada quando a habilidade desencadeada retardada for resolvida (devido a Asfixiar, por exemplo), ela permanecerá no campo de batalha indefinidamente. Ela continuará a ter ímpeto.
 - Se uma permanente fundida morrer e desencadear a habilidade desencadeada de Barril de Mímica, ambos os cards que a compõem serão exilados. Conforme a segunda habilidade de Barril de Mímica é resolvida, seu controlador escolhe um daqueles cards para copiar.
 - Se a criatura que morrer for um card de mágica instantânea ou feitiço que tenha sido manifestado, Barril de Mímica terá um card de não permanente exilado. Você não pode criar uma ficha que seja uma cópia de um card de não permanente. Nenhuma ficha será criada nesse caso.
-

Bermuda, Saqueador Brônzeo
{3} {R}
Criatura Lendária — Goblin Pirata
3/3

Ameaçar

Toda vez que um ou mais Piratas que você controla causarem dano a seus oponentes, exile o card do topo do grimório de cada um daqueles oponentes. Você pode jogar aqueles cards neste turno e gastar mana como se fosse de qualquer cor para conjurar aquelas mágicas.

Parceiro

- Você exila um card de cada oponente que sofreu dano, não de todos os oponentes.
 - É necessário seguir as permissões e restrições normais de tempo de cada card exilado. Se um deles for um terreno, você não pode jogá-lo, a menos que tenha jogadas de terreno disponíveis.
 - Você ainda paga todos os custos por uma mágica conjurada dessa forma, incluindo custos adicionais. Você também pode pagar custos alternativos se algum estiver disponível.
 - Se você não jogar um dos cards exilados, ele permanecerá exilado. Ele não fica disponível para conjuração em turnos futuros.
 - Em um jogo com vários participantes, se um jogador deixa o jogo, todos os cards que aquele jogador possui fazem o mesmo. Se você deixar o jogo, quaisquer mágicas e/ou permanentes que você controla graças à ladroagem descarada de Bermuda serão exiladas.
 - Se seu deck de Commander tem dois comandantes, você só pode incluir em seu deck cards cujas identidades de cor sejam parte das identidades de cor combinadas de seus dois comandantes.
 - Ambos os comandantes começam na zona de comando, e os 98 cards restantes (ou 58 no caso de um jogo de Draft de Commander) em seu deck são embaralhados e se tornam o seu grimório.
 - Para ter dois comandantes, ambos precisam ter a habilidade parceiro conforme o jogo começa. Perder a habilidade durante o jogo não faz com que nenhum dos dois deixe de ser seu comandante.
 - Após o início do jogo, seus dois comandantes são verificados separadamente. Se você conjurar um, não precisará pagar {2} adicionais na primeira vez em que conjurar o outro. Um jogador perde o jogo depois de sofrer 21 pontos de dano de um deles, não dos dois combinados.
 - Se alguma coisa se referir a seu comandante enquanto você tiver dois comandantes, ela se refere ao comandante à sua escolha. Se você for instruído a realizar uma ação com seu comandante (ex.: colocá-lo em sua mão da zona de comando devido a Farol do Comando), você escolherá um de seus comandantes no momento em que o efeito acontecer.
 - Um efeito que verifique se você controla seu comandante é satisfeito se você controla um ou ambos os seus comandantes.
 - Você pode escolher dois comandantes com parceiro que tenham a(s) mesma(s) cor(es). Em Draft de Commander, você pode escolher dois do mesmo comandante com parceiro se os tiver conseguido no draft. Se fizer isso, não deixe de registrar quantas vezes você conjurou cada um da zona de comando para calcular a “taxa de comandante”.
-

Bússola Estelar

{2}

Artefato

Bússola Estelar entra no campo de batalha virada.

{T}: Adicione um mana de qualquer cor que um terreno básico que você controla possa gerar.

- Se um terreno básico que você controla ganhar outro tipo de terreno básico ou ganhar outra habilidade que permita que ele gere mana, considere esses efeitos quando determinar que cores de mana aquele terreno pode gerar.
 - As cores do mana são branco, azul, preto, vermelho e verde. Incolor é um tipo, mas não é uma cor.
-

Cálice do Fluxo Perene

{0}

Artefato

Multirreforçar {2}

Cálice do Fluxo Perene entra no campo de batalha com um marcador de carga para cada vez que tiver sido reforçado.

{T}: Adicione {C} para cada marcador de carga em Cálice do Fluxo Perene.

- Você pode conjurar Cálice do Fluxo Perene sem reforçar se quiser. Contudo, se Cálice do Fluxo Perene não tiver nenhum marcador de carga, ativar sua última habilidade não gerará mana.
-

Cálice do Vácuo

{X}{X}

Artefato

Cálice do Vácuo entra no campo de batalha com X marcadores de carga.

Toda vez que um jogador conjurar uma magia com valor de mana igual ao número de marcadores de carga em Cálice do Vácuo, anule aquela magia.

- Um custo de mana de {X}{X} significa que você paga X duas vezes. Por exemplo, se quiser que X seja 3, você paga {6} para conjurar Cálice do Vácuo.
 - O número de marcadores de carga em Cálice do Vácuo só importa no momento em que a magia é conjurada. Alterar o número de marcadores de carga em Cálice do Vácuo depois que uma magia tenha sido conjurada não alterará o desencadeamento da habilidade nem anulará a magia.
 - Se não houver nenhum marcador de carga em Cálice do Vácuo, ele anulará cada magia com valor de mana 0. Isso inclui magias de criatura com a face voltada para baixo com custo alternativo de metamorfose.
 - Cálice do Vácuo precisa estar no campo de batalha no fim da conjuração de uma magia para que a habilidade seja desencadeada. Se você sacrifica Cálice do Vácuo como custo para conjurar uma magia, a habilidade dele não pode ser desencadeada. No entanto, se ele deixar o campo de batalha depois que sua habilidade for desencadeada, aquela habilidade ainda anulará a magia.
-

Cripta de Mana

{0}

Artefato

No início de sua manutenção, lance uma moeda. Se você perder, Cripta de Mana causa 3 pontos de dano a você.

{T}: Adicione {C} {C}.

- Nenhum jogador pode escolher realizar nenhuma ação entre o resultado da jogada ser determinado e o dano ser causado se você perder a jogada.

Dargo, o Naufragador

{6} {R}

Criatura Lendária — Gigante Pirata

7/5

Como custo adicional para conjurar esta mágica, você pode sacrificar um número qualquer de artefatos e/ou criaturas. Esta mágica custa {2} a menos para ser conjurada para cada permanente sacrificada dessa forma e {2} a menos para cada outro artefato ou criatura que você sacrificou neste turno.

Atropelar

Parceiro

- A primeira habilidade de Dargo não pode reduzir seu custo a menos que {R}. Você pode sacrificar qualquer número de artefatos e criaturas, mesmo que isso não reduza mais o custo de Dargo.
- A redução de custo para artefatos e criaturas sacrificadas anteriormente no turno se aplicará mesmo que você não sacrifique nenhuma como custo adicional.
- A redução de custo é de {2} por permanente sacrificada, seja a permanente uma criatura, um artefato ou ambos.
- Para determinar o custo total de uma mágica, comece com o custo de mana ou o custo alternativo que vai pagar, adicione qualquer custo adicional (como a taxa de comandante) e depois aplique as reduções de custo (como a da habilidade ativada de Dargo). O valor de mana de Dargo é 7, independentemente de qual tenha sido o custo total para conjurá-lo.
- Se seu deck de Commander tem dois comandantes, você só pode incluir em seu deck cards cujas identidades de cor sejam parte das identidades de cor combinadas de seus dois comandantes.
- Ambos os comandantes começam na zona de comando, e os 98 cards restantes (ou 58 no caso de um jogo de Draft de Commander) em seu deck são embaralhados e se tornam o seu grimório.
- Para ter dois comandantes, ambos precisam ter a habilidade parceiro conforme o jogo começa. Perder a habilidade durante o jogo não faz com que nenhum dos dois deixe de ser seu comandante.
- Após o início do jogo, seus dois comandantes são verificados separadamente. Se você conjurar um, não precisará pagar {2} adicionais na primeira vez em que conjurar o outro. Um jogador perde o jogo depois de sofrer 21 pontos de dano de um deles, não dos dois combinados.
- Se alguma coisa se referir a seu comandante enquanto você tiver dois comandantes, ela se refere ao comandante à sua escolha. Se você for instruído a realizar uma ação com seu comandante (ex.: colocá-lo em sua mão da zona de comando devido a Farol do Comando), você escolherá um de seus comandantes no momento em que o efeito acontecer.

- Um efeito que verifique se você controla seu comandante é satisfeito se você controla um ou ambos os seus comandantes.
- Você pode escolher dois comandantes com parceiro que tenham a(s) mesma(s) cor(es). Em Draft de Commander, você pode escolher dois do mesmo comandante com parceiro se os tiver conseguido no draft. Se fizer isso, não deixe de registrar quantas vezes você conjurou cada um da zona de comando para calcular a “taxa de comandante”.

Escudo de Armas

{5}

Artefato

Cada criatura recebe +1/+1 para cada uma das outras criaturas no campo de batalha que compartilhar ao menos um tipo de criatura com ela. *(Por exemplo, dois Vampiros Clérigos e um Humano Clérigo receberiam, cada um, +2/+2.)*

- Se uma criatura tiver mais de um tipo de criatura e um daqueles tipos for compartilhado pela criatura cujos tipos estão sendo verificados, conte aquela criatura. Apenas um tipo precisa ser compartilhado para que a criatura seja contada.
- Se você tiver uma criatura com mais de um tipo de criatura, conte todas as criaturas que tenham ao menos um daqueles tipos de criatura.
- Compartilhar múltiplos tipos de criatura não concede nenhum bônus adicional. Escudo de Armas conta criaturas, não tipos de criatura.

Ferocidote Enfurecido

{2} {R}

Criatura — Dinossauro

3/3

Ameaçar

Os jogadores não podem ganhar pontos de vida.

Toda vez que outra criatura entra no campo de batalha,

Ferocidote Enfurecido causa 1 ponto de dano ao controlador daquela criatura.

- Mágicas e habilidades que façam com que jogadores ganhem pontos de vida ainda serão resolvidas enquanto Ferocidote Enfurecido estiver no campo de batalha. Nenhum jogador ganhará pontos de vida, mas quaisquer outros efeitos daquela mágica ou habilidade acontecerão.
- Se um efeito disser para definir o total de pontos de vida de um jogador para um número maior que o total de pontos de vida atual enquanto Ferocidote Enfurecido estiver no campo de batalha, o total de pontos de vida daquele jogador não se alterará.
- A última habilidade de Ferocidote Enfurecido é desencadeada toda vez que qualquer jogador faz com que uma criatura entre no campo de batalha, inclusive você.
- Se outra criatura entrar no campo de batalha ao mesmo tempo que Ferocidote Enfurecido, a última habilidade dele será desencadeada.

Ghalta, Fome Primordial
{10}{G}{G}
Criatura Lendária — Dinossauro Anciã
12/12
Esta mágica custa {X} a menos para ser conjurada,
sendo X o total de poder das criaturas que você controla.
Atropelar

- Para determinar o custo total de Ghalta, comece com o custo de mana (ou custo alternativo se o efeito de outro card permitir que você o pague), adicione quaisquer aumentos de custo e depois aplique quaisquer reduções de custo. O valor de mana de Ghalta permanece inalterado independentemente do custo total para conjurá-la.
- O custo total para conjurar Ghalta é determinado antes que você o pague. Por exemplo, se você controlar três criaturas 2/2, incluindo uma que você possa sacrificar para adicionar {C} a sua reserva de mana, o custo total de Ghalta será {4}{G}{G}. Em seguida, você pode sacrificar a criatura quando ativar habilidades de mana imediatamente antes de pagar o custo.
- Se de alguma forma o poder de uma criatura for menor que 0, ele será subtraído do total de poder de suas outras criaturas. Se o total de poder de suas criaturas for igual ou inferior a 0, o custo de Ghalta permanecerá {10}{G}{G}.
- A primeira habilidade de Ghalta não pode reduzir seu custo a menos de {G}{G}.

Grevas Faiscantes
{2}
Artefato — Equipamento
A criatura equipada tem ímpeto e manto.
Equipar {0}

- Você não pode simplesmente desequipar um Equipamento de uma criatura. Se Grevas Faiscantes estiver anexada à única criatura que você controla, você não será capaz de anexar outro Equipamento a ela (nem escolhê-la como alvo de mais nada) até que você tenha outra criatura para a qual possa mover Grevas Faiscantes.
- Se uma criatura entrar no campo de batalha sob seu controle e ganhar ímpeto, mas depois perder ímpeto antes de atacar, ela não será capaz de atacar naquele turno. Isso significa que você não pode usar um Grevas Faiscantes para permitir que duas novas criaturas ataquem no mesmo turno.

Kalamax, Criador de Tempestades
{1}{G}{U}{R}
Criatura Lendária — Elemental Dinossauro
4/4
Toda vez que você conjurar sua primeira mágica instantânea a cada turno, se Kalamax, Criador de Tempestades, estiver virado, copie aquela mágica. Você pode escolher novos alvos para a cópia.
Toda vez que você copiar uma mágica instantânea, coloque um marcador +1/+1 em Kalamax.

- Se Kalamax se tornar virado como custo para conjurar sua primeira mágica instantânea em um turno, a primeira habilidade dele será desencadeada.

- A primeira habilidade de Kalamax considera o turno inteiro. Se você conjurou uma mágica instantânea antes que Kalamax se tornasse virado, a primeira habilidade dele não será desencadeada quando você conjurar sua segunda mágica instantânea.
- Será criada uma cópia mesmo que a mágica que fez com que a habilidade de Kalamax fosse desencadeada já tenha sido anulada no momento em que aquela habilidade for resolvida. A cópia é resolvida antes da mágica original.
- Se a mágica copiada for modal (ou seja, se ela disser “Escolha um —” ou algo assim), a cópia criada pela primeira habilidade de Kalamax terá o(s) mesmo(s) modo(s). Você não pode escolher modos diferentes.
- Se a mágica copiada teve o dano dividido conforme foi conjurada, a divisão não pode ser alterada (embora os alvos a receberem o dano ainda possam). O mesmo vale para mágicas que distribuem marcadores.
- Você não pode escolher pagar nenhum custo adicional pela cópia criada pela primeira habilidade de Kalamax. Entretanto, os efeitos baseados em custos adicionais que foram pagos para a mágica original serão copiados como se aqueles mesmos custos também fossem pagos para a cópia.
- As cópias que a primeira habilidade de Kalamax cria são criadas na pilha, de modo que não são “conjuradas”. Portanto, as habilidades que são desencadeadas quando um jogador conjura uma mágica não serão desencadeadas.
- Uma habilidade que seja desencadeada quando um jogador copia uma mágica é resolvida antes da cópia. Ela é resolvida mesmo que aquela mágica seja anulada.
- Se um efeito copia uma mágica instantânea múltiplas vezes, a última habilidade de Kalamax é desencadeada aquela quantidade de vezes.
- Se um efeito copia um card em vez de uma mágica (como o de Eterno-deus Kefnet), isso não faz com que a última habilidade de Kalamax seja desencadeada.

Lorde Windgrace

{2}{B}{R}{G}

Planeswalker Lendário — Windgrace

5

+2: Descarte um card e depois compre um card. Se um card de terreno for descartado dessa forma, compre um card adicional.

−3: Devolva até dois cards de terreno alvo de seu cemitério para o campo de batalha.

−11: Destrua até seis permanentes alvo não de terreno. Em seguida, crie seis fichas de criatura Felino Guerreiro verde 2/2 com travessia de floresta.

Lorde Windgrace pode ser seu comandante.

- Se você não tiver nenhum card na mão conforme a primeira habilidade de Lorde Windgrace é resolvida, você não descartará nada e, em seguida, comprará um card.
- Enquanto está resolvendo a última habilidade de lealdade de Lorde Windgrace, você cria seis fichas de Felino Guerreiro, mesmo que menos de seis permanentes não de terreno sejam destruídas. Contudo, se você escolher quaisquer alvos para a habilidade e cada um deles deixar de ser um alvo válido, a habilidade não será resolvida e você não criará nenhuma ficha.

Malcolm, Navegador da Hipervisão

{2} {U}

Criatura Lendária — Sirena Pirata

2/2

Voar

Toda vez que um ou mais Piratas que você controla causam dano aos seus oponentes, você cria uma ficha de

Tesouro para cada oponente que sofreu dano.

Parceiro

- A habilidade desencadeada de Malcolm será desencadeada mesmo que os Piratas que você controla causem dano a um único oponente. Para você, um tesourinho só. Arrrrr.
- A habilidade desencadeada de Malcolm considera todo dano causado a seus oponentes por Piratas que você controla, não somente dano de combate.
- Se seu deck de Commander tem dois comandantes, você só pode incluir em seu deck cards cujas identidades de cor sejam parte das identidades de cor combinadas de seus dois comandantes.
- Ambos os comandantes começam na zona de comando, e os 98 cards restantes (ou 58 no caso de um jogo de Draft de Commander) em seu deck são embaralhados e se tornam o seu grimório.
- Para ter dois comandantes, ambos precisam ter a habilidade parceiro conforme o jogo começa. Perder a habilidade durante o jogo não faz com que nenhum dos dois deixe de ser seu comandante.
- Após o início do jogo, seus dois comandantes são verificados separadamente. Se você conjurar um, não precisará pagar {2} adicionais na primeira vez em que conjurar o outro. Um jogador perde o jogo depois de sofrer 21 pontos de dano de um deles, não dos dois combinados.
- Se alguma coisa se referir a seu comandante enquanto você tiver dois comandantes, ela se refere ao comandante à sua escolha. Se você for instruído a realizar uma ação com seu comandante (ex.: colocá-lo em sua mão da zona de comando devido a Farol do Comando), você escolherá um de seus comandantes no momento em que o efeito acontecer.
- Um efeito que verifique se você controla seu comandante é satisfeito se você controla um ou ambos os seus comandantes.
- Você pode escolher dois comandantes com parceiro que tenham a(s) mesma(s) cor(es). Em Draft de Commander, você pode escolher dois do mesmo comandante com parceiro se os tiver conseguido no draft. Se fizer isso, não deixe de registrar quantas vezes você conjurou cada um da zona de comando para calcular a “taxa de comandante”.

Martelo do Colosso

{1}

Artefato — Equipamento

A criatura equipada recebe +10/+10 e perde voar.

Equipar {8}

- Martelo do Colosso pode ser anexado a uma criatura que inicialmente não tinha voar. Ela só não perderá voar.
- Se a criatura equipada ganhar voar depois que Martelo do Colosso se tornar anexado a ela, ela continuará com voar.
- Se uma habilidade da criatura equipada afirmar que ela tem voar “enquanto” certa condição se aplicar, a satisfação daquela condição não fará com que aquela criatura ganhe voar. Por exemplo, se a criatura

equipada “tem voar enquanto estiver atacando”, ela não ganhará voar, mesmo que ataque depois que Martelo do Colosso for anexado a ela.

Mirri, Duelista do Bons Ventos

{1}{G}{W}

Criatura Lendária — Felino Guerreiro

3/2

Iniciativa

Toda vez que Mirri, Duelista do Bons Ventos, ataca, cada oponente não pode bloquear com mais de uma criatura neste combate.

Enquanto Mirri, Duelista do Bons Ventos, estiver virada, apenas uma criatura poderá atacar você a cada combate.

- Virar Mirri depois que criaturas tiverem atacado não removerá criaturas do combate.
 - Enquanto Mirri estiver virada, não há restrição a quantas criaturas podem atacar planeswalkers que você controla nem batalhas que você protege.
-

Planetário Cromático

{7}

Artefato Lendário

Você pode gastar mana como se fosse de qualquer cor.

{T}: Adicione {C}{C}{C}{C}{C}.

{5}, {T}: Compre um card para cada cor entre as das permanentes que você controla.

- A última habilidade de Planetário Cromático pode fazer com que você compre um máximo de cinco cards. “Incolor”, “artefato” e “dourado” não são cores.
-

Polirraptor

{6}{G}{G}

Criatura — Dinossauro

5/5

Enfurecer — Toda vez que Polirraptor sofrer dano, crie uma ficha que seja uma cópia de Polirraptor.

- * A ficha terá a habilidade de Polirraptor. Ela também será capaz de criar cópias de si mesma.
- A ficha não copiará marcadores nem o dano marcado em Polirraptor, nem copiará outros efeitos que lhe tenham alterado o poder, a resistência, os tipos, a cor, e assim por diante. Normalmente, isso significa que a ficha será simplesmente um Polirraptor. Entretanto, se quaisquer efeitos de cópia tiverem afetado aquele Polirraptor, eles serão levados em conta.
- Se Polirraptor deixar o campo de batalha antes que sua habilidade desencadeada seja resolvida, provavelmente por ter sofrido dano letal, a ficha ainda entrará no campo de batalha como cópia de Polirraptor, usando os valores copiáveis de Polirraptor na última vez em que ele esteve no campo de batalha.

- Se múltiplas fontes causarem dano a uma criatura com uma habilidade enfurecer ao mesmo tempo, provavelmente por múltiplas criaturas terem bloqueado aquela criatura, a habilidade enfurecer será desencadeada uma única vez.
 - Se um dano letal for causado a uma criatura com a habilidade enfurecer, aquela habilidade será desencadeada.
-

Ponte das Profundezas

{B} {B} {B}

Encantamento

Toda vez que uma criatura não ficha for colocada em seu cemitério vinda do campo de batalha, se Ponte das Profundezas estiver em seu cemitério, crie uma ficha de criatura Zumbi preta 2/2.

Quando uma criatura é colocada no cemitério de um oponente vinda do campo de batalha, se Ponte das Profundezas estiver em seu cemitério, exile Ponte das Profundezas.

- Enquanto Ponte das Profundezas está no campo de batalha, ela não tem efeito. Ela só faz alguma coisa se estiver num cemitério. É. Ainda é meio estranho.
 - Nenhuma das habilidades verifica quem controlava a criatura que morreu. Elas só verificam em que cemitério ela foi colocada. Isso significa que se um oponente controlar uma criatura que você possui, a morte dela fará com que a primeira habilidade de Ponte das Profundezas seja desencadeada, e não a segunda.
 - Se Ponte das Profundezas não estiver em seu cemitério imediatamente depois que uma criatura morrer, suas habilidades não serão desencadeadas. Se Ponte das Profundezas não estiver em seu cemitério conforme sua última habilidade for resolvida, você não criará uma ficha.
 - Se uma criatura não ficha que você controla e uma criatura que um oponente controla morrerem ao mesmo tempo, você escolhe a ordem na qual as habilidades desencadeadas de Ponte das Profundezas serão resolvidas. Você pode criar uma ficha antes de exilar Ponte das Profundezas.
-

Portal Coercitivo

{4}

Artefato

Vontade do conselho — No início de sua manutenção, a começar por você, cada jogador vota em carnificina ou homenagem. Se carnificina receber mais votos, sacrifique Portal Coercitivo e destrua todas as permanentes não de terreno. Se homenagem receber mais votos, ou se a votação estiver empatada, compre um card.

- Como os votos são declarados na ordem dos turnos, cada jogador saberá os votos dos jogadores que votaram anteriormente.
- Você precisa votar em uma das opções disponíveis. Você não pode se abster.
- Nenhum jogador vota até que a mágica ou habilidade seja resolvida. Quaisquer respostas àquela mágica ou habilidade precisam ser dadas sem saber o resultado do voto.

- Os jogadores não podem fazer nada depois de terminarem de votar, mas antes que a mágica ou habilidade que incluía a votação termine de ser resolvida.

Punho dos Sóis

{3}

Artefato

Você pode pagar {W}{U}{B}{R}{G} em vez de pagar o custo de mana das mágicas que você conjurar.

- A habilidade de Punho dos Sóis é um custo alternativo para conjurar uma mágica. Você não pode combinar isso com outros custos alternativos, como recapitular. Você pode pagar custos adicionais, como reforçar, além deste custo alternativo.
- Se você aplicar o custo alternativo de Punho dos Sóis a uma mágica com {X} no custo de mana, X será 0.
- Se você conjurar uma mágica cujo mana gasto na conjuração pode ser de qualquer cor, você pode conjurá-lo pelo custo alternativo de Punho dos Sóis e ainda gastar qualquer cor de mana para isso.

Ressonador Estrônico

{2}

Artefato

{2}, {T}: Copie a habilidade desencadeada alvo que você controla. Você pode escolher novos alvos para a cópia.

- Uma habilidade desencadeada usa as expressões “quando”, “toda vez que” ou “em/no/na”. Elas costumam ser escritas na seguinte estrutura: “[Condição de desencadeamento], [efeito]”.
- Ressonador Estrônico tem como alvo uma habilidade desencadeada que tenha sido desencadeada e esteja na pilha e cria outra ocorrência daquela habilidade na pilha. Ela não faz com que nenhum objeto ganhe uma habilidade.
- A fonte da cópia é a mesma fonte da habilidade original.
- Se a habilidade desencadeada for modal (ou seja, se ela disser “Escolha um —” ou algo assim), o modo será copiado e não poderá ser alterado.
- Se a habilidade desencadeada dividir o dano ou distribuir marcadores entre um número de alvos (por exemplo, a habilidade de Dragão Avérneo de Bogardan), a divisão e o número de alvos não podem ser alterados. Se você escolhe novos alvos, você precisa escolher o mesmo número de alvos.
- Qualquer escolha feita quando a habilidade desencadeada for resolvida não terá sido feita ainda quando ela é copiada. Qualquer escolha dessa natureza será feita separadamente quando a cópia for resolvida. Se a habilidade desencadeada pedir que você pague um custo (como a de Goblin Ensandecido), você paga o custo para a cópia.
- Se a habilidade desencadeada está relacionada com uma segunda habilidade, as cópias da habilidade desencadeada também estarão relacionadas com aquela segunda habilidade. Se a segunda habilidade se refere a “o card exilado”, ela se refere a todos os cards exilados pela habilidade desencadeada e a cópia. Por exemplo, se a habilidade de entrada no campo de batalha de Caçador de Demônio for copiada e duas criaturas forem exiladas, ambas retornarão quando Caçador de Demônio deixar o campo de batalha.
- Em alguns casos envolvendo habilidades vinculadas, uma habilidade requer informações sobre “o card exilado”. Quando isto acontecer, a habilidade receberá múltiplas respostas. Se essas respostas são usadas

para determinar o valor de uma variável, a soma é usada. Por exemplo, se a habilidade do tipo “entra no campo de batalha” de Arcanista de Elite for copiada, dois cards serão exilados. O valor de X no custo de ativação da outra habilidade de Arcanista de Elite é a soma dos valores de mana dos dois cards. Conforme a habilidade é resolvida, você cria cópias de ambos os cards e conjura nenhuma, uma ou ambas as cópias em qualquer ordem.

Ruptura do Submundo

{1} {R}

Encantamento

Cada card não de terreno em seu cemitério tem escapatória. O custo de escapatória é igual ao custo de mana do card mais exilar três outros cards do seu cemitério.

No início da etapa final, sacrifique Ruptura do Submundo.

- Se um card não tiver custo de mana, seu custo de escapatória não será pagável, de modo que você não poderá conjurá-lo por aquele custo.
 - Se você estiver conjurando um card de aventureiro ou um card duplo com escapatória, você escolherá como quer conjurá-lo e pagará o custo adequado (da Aventura, da criatura ou da metade do card duplo que você escolher) mais o exílio de três cards.
 - Se uma mágica que você está conjurando com escapatória tiver um custo adicional de descartar cards ou sacrificar permanentes, você pode exilar cards descartados ou sacrificados dessa forma para pagar aquela parte do custo de escapatória.
 - A permissão de escapatória não muda o momento em que você pode conjurar a mágica do seu cemitério.
 - 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 escapatória), adicione qualquer custo adicional e depois aplique as reduções de custo. O valor de mana da mágica permanece inalterado, independentemente do custo total da conjuração e independentemente de haver ou não sido pago um custo alternativo.
 - Se uma mágica que escapou for resolvida, ela retorna ao cemitério de seu dono se não for uma mágica permanente. Caso seja uma mágica permanente, ela entra no campo de batalha e volta ao cemitério de seu dono caso morra posteriormente. Talvez ela escape de novo. No ramo de segurança do submundo a coisa não tá fácil pra ninguém...
 - Se um card tiver múltiplas habilidades que lhe deem permissão para conjurá-lo, como duas habilidades escapatória ou uma habilidade escapatória e uma habilidade recapitular, você escolhe qual delas aplicar. As demais não têm efeito.
 - Se você conjura uma mágica com sua permissão de escapatória, você não pode escolher aplicar nenhum outro custo alternativo nem a conjurar sem pagar seu custo de mana. Se ela tem custos adicionais, você precisa pagá-los.
 - Se um card com escapatória é colocado no seu cemitério durante o seu turno, você pode conjurá-lo imediatamente se isso for válido, antes que os oponentes possam realizar qualquer ação.
 - Depois que você começa a conjurar uma mágica com escapatória, ela é imediatamente movida para a pilha. Os jogadores não podem realizar nenhuma ação até que você tenha terminado de conjurar a mágica.
-

Saqueador Impiedoso

{3} {B}

Criatura — Humano Pirata

1/4

Toda vez que outra criatura que você controla morrer, crie uma ficha de Tesouro.

- Se outra criatura que você controla morrer ao mesmo tempo que Saqueador Impiedoso, você receberá um Tesouro.
-

Sinete Arcano

{2}

Artefato

{T}: Adicione um mana de qualquer cor da identidade de cor de seu comandante.

- Se você tiver dois comandantes, a habilidade adiciona um mana de qualquer cor das identidades de cor combinadas deles.
 - Se seu comandante é um card sem nenhuma cor na identidade de cor, a habilidade de Sinete Arcano não gera nenhum mana. Ele não gera {C}.
 - Se você não tem um comandante, a habilidade de Sinete Arcano não gera mana.
-

Trásio, Herói Talassido

{G} {U}

Criatura Lendária — Tritão Mago

1/3

{4}: Use vidência 1 e depois revele o card do topo do seu grimório. Se for um card de terreno, coloque-o no campo de batalha virado. Do contrário, compre um card.

Parceiro

- Nenhum jogador pode realizar outra ação enquanto você estiver resolvendo a habilidade ativada.
- O card não de terreno que você revelar será o card que você comprará.
- Se seu deck de Commander tem dois comandantes, você só pode incluir em seu deck cards cujas identidades de cor sejam parte das identidades de cor combinadas de seus dois comandantes.
- Ambos os comandantes começam na zona de comando, e os 98 cards restantes (ou 58 no caso de um jogo de Draft de Commander) em seu deck são embaralhados e se tornam o seu grimório.
- Para ter dois comandantes, ambos precisam ter a habilidade parceiro conforme o jogo começa. Perder a habilidade durante o jogo não faz com que nenhum dos dois deixe de ser seu comandante.
- Após o início do jogo, seus dois comandantes são verificados separadamente. Se você conjurar um, não precisará pagar {2} adicionais na primeira vez em que conjurar o outro. Um jogador perde o jogo depois de sofrer 21 pontos de dano de um deles, não dos dois combinados.
- Se alguma coisa se referir a seu comandante enquanto você tiver dois comandantes, ela se refere ao comandante à sua escolha. Se você for instruído a realizar uma ação com seu comandante (ex.: colocá-lo em sua mão da zona de comando devido a Farol do Comando), você escolherá um de seus comandantes no momento em que o efeito acontecer.

- Um efeito que verifique se você controla seu comandante é satisfeito se você controla um ou ambos os seus comandantes.
- Você pode escolher dois comandantes com parceiro que tenham a(s) mesma(s) cor(es). Em Draft de Commander, você pode escolher dois do mesmo comandante com parceiro se os tiver conseguido no draft. Se fizer isso, não deixe de registrar quantas vezes você conjurou cada um da zona de comando para calcular a “taxa de comandante”.

Vampiro de Mefidross

{4} {B} {B}

Criatura — Vampiro

3/4

Voar

Cada criatura que você controla é um Vampiro além de seus outros tipos de criatura e tem “Toda vez que esta criatura causar dano a uma criatura, coloque um marcador +1/+1 nesta criatura.”

- A habilidade desencadeada que Vampiro de Mefidross concede a cada criatura que você controla é desencadeada por qualquer dano causado a qualquer criatura, não apenas dano de combate.

NOTAS SOBRE CARDS ESPECÍFICOS *DE COMMANDER DE CAVERNAS PERDIDAS DE IXALAN*:

Almirante Bronze, Inafundável

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

Criatura Lendária — Humano Pirata

3/3

Quando Almirante Bronze, Inafundável, entrar no campo de batalha, triture quatro cards.

No início do combate no seu turno, você pode devolver o card de criatura Pirata alvo do seu cemitério para o campo de batalha com um marcador de finalidade. Ela tem poder e resistência básicos 4/4. Ela ganha ímpeto até o final do turno. *(Se uma criatura com marcador de finalidade morreria, em vez disso, exile-a.)*

- Almirante Bronze, Inafundável, sobrescreverá quaisquer efeitos anteriores que tenham definido valores específicos para o poder e a resistência da criatura devolvida. Os efeitos que modificam o poder e a resistência da criatura devolvida de outra forma ainda se aplicam, independentemente de quando passaram a ter efeito. O mesmo vale para marcadores +1/+1.

Altar dos Sevos

{2} {B}

Artefato

Quando Altar dos Sevos entra no campo de batalha, você pode sacrificar uma criatura não ficha. Se fizer isso, compre X cards e depois triture X cards, sendo X o poder daquela criatura.

Construir com uma ou mais criaturas {2} {B} {B}

{2} {B} {B}: Devolva Altar dos Sevos de seu cemitério à sua mão.

////

Massa-de-ossos Seva

Criatura — Esqueleto Horror

/

O poder e a resistência de Massa-de-ossos Seva são ambos iguais ao total de poder dos cards exilados usados para construí-lo.

Massa-de-ossos Seva terá voar enquanto um card exilado usado para construí-lo tiver voar. O mesmo vale para iniciativa, golpe duplo, toque mortífero, ímpeto, resistência a magia, indestrutível, vínculo com a vida, ameaçar, proteção, alcance, atropelar e vigilância.

- Se qualquer dos cards exilados tiver uma habilidade que defina seu poder e/ou resistência, aquela habilidade se aplicará. Por exemplo, se você tiver usado Almas dos Perdidos para construir Massa-de-ossos Seva, o poder e a resistência de Almas dos Perdidos no exílio serão determinados pelo número de cards de permanente em seu cemitério e o poder e a resistência de Massa-de-ossos Seva se alterarão conforme o número de cards de permanente em seu cemitério se alterar. Se a habilidade que define as características não puder ser aplicada, use 0.

Âncora de Braço

{3}

Artefato — Equipamento

A criatura equipada recebe +2/+2 e tem ameaçar.

Toda vez que a criatura equipada causar dano de combate a um jogador, compre dois cards. Depois, descarte dois cards, a menos que você descarte um card de Pirata.

Equipar {2}. Esta habilidade custa {2} a menos para ativar se você possuir um card ou menos na mão.

- Você precisa descartar um card de Pirata ou dois cards, que podem ou não ser Piratas. Se realmente quiser, você pode descartar dois cards de Pirata. (A Almirante Bronze vai se lembrar disso.)
-

Bombardeiros de Bordo
{2} {R}
Criatura — Goblin Pirata
2/2

Ameaçar, ímpeto

Vanglória — Sacrifique outra criatura ou outro artefato:
Bombardeiros de Bordo causa dano igual a 2 mais o
valor de mana da permanente sacrificada a qualquer alvo.
(*Ative somente se esta criatura atacou neste turno e
somente uma vez a cada turno.*)

- É possível ativar uma habilidade de vanglória a qualquer momento depois da criatura que detém a habilidade ser declarada como atacante. Isso pode ocorrer antes da declaração dos bloqueadores, depois da declaração dos bloqueadores, mas antes do dano de combate ser causado, durante o combate depois do dano de combate ser causado, durante a fase principal pós-combate, durante a etapa final ou, em alguns casos raros, durante a etapa de limpeza.
- Se você ganha o controle de uma criatura com uma habilidade de vanglória fora do seu turno depois dela ter atacado, você pode ativar a habilidade de vanglória dela caso isso ainda não tenha sido feito naquele turno.
- Se uma criatura com uma habilidade de vanglória é colocada no campo de batalha atacando, ela nunca foi declarada como atacante, portanto, a habilidade de vanglória dela não pode ser ativada naquele turno.
- Se um efeito acrescenta fases de combate adicionais a um turno e uma criatura com uma habilidade de vanglória ataca mais de uma vez durante aquele turno, a habilidade de vanglória dela é ativada uma única vez.
- O reverso de um card dupla face não tem custo de mana. Uma permanente dupla face com o reverso voltado para cima tem um valor de mana igual ao valor de mana da face frontal.

Cantor dos Rios Ligeiros
{1} {G} {U}
Criatura — Tritão Xamã
3/2

Lampejo

Quando Cantor dos Rios Ligeiros entrar no campo de batalha, coloque um marcador de escudo em outra criatura alvo que você controla. (*Se ela sofreria dano ou seria destruída, em vez disso, remova um marcador de escudo dela.*)

Você pode conjurar mágicas de Tritão como se elas tivessem lampejo.

- Os marcadores de escudo não impedem que os jogadores sacrifiquem criaturas.
- Remover um marcador de escudo dessa forma não é o mesmo que regenerar uma criatura.
- Se uma permanente que sofreria dano tiver mais de um marcador de escudo, aquele dano será prevenido e apenas um marcador de escudo será removido.
- Se uma permanente com um marcador de escudo sofrer dano que não pode ser prevenido, aquele dano será causado e o escudo ainda será removido.

- Uma criatura com um marcador de escudo ainda pode ser destruída por ações baseadas no estado se ela tiver dano igual à própria resistência marcado ou tiver recebido dano que não possa ser prevenido de uma fonte com toque mortífero.
- “Escudo” não é uma habilidade que criaturas tenham e marcadores de escudo não são marcadores de palavra-chave. Se uma criatura com um marcador de escudo perder todas as habilidades, o marcador de escudo ainda a protegerá normalmente.

Carmen, Marchadora Celeste Cruel
 {3}{W}{B}
 Criatura Lendária — Vampiro Soldado
 2/2

Voar

Toda vez que um jogador sacrifica uma permanente, você coloca um marcador +1/+1 em Carmen, Marchadora Celeste Cruel, e ganha 1 ponto de vida. Toda vez que Carmen atacar, devolva de seu cemitério ao campo de batalha até um card de permanente alvo com valor de mana igual ou inferior ao poder de Carmen.

- Se uma permanente é sacrificada para pagar o custo de uma mágica ou habilidade, a segunda habilidade de Carmen, Marchadora Celeste Cruel, é resolvida antes daquela mágica ou habilidade. Em contraste, se uma permanente é sacrificada durante a resolução de uma mágica ou habilidade, aquela mágica ou habilidade termina de ser resolvida antes que a habilidade de Carmen, Marchadora Celeste Cruel, seja colocada na pilha.
- Se você sacrificar Carmen, Marchadora Celeste Cruel, sua última habilidade ainda será desencadeada.
- Se outro efeito fizer com que o poder de Carmen, Marchadora Celeste Cruel, seja inferior ao valor de mana do card alvo conforme a última habilidade tentar ser resolvida, o alvo não será válido. Você não devolverá o card alvo ao campo de batalha.

Coletores Bico de Bronze
 {3}{W}
 Criatura — Dinossauro
 3/4

Quando Coletores Bico de Bronze entrar no campo de batalha, para cada oponente, exile até uma permanente não de terreno alvo que aquele jogador controla até que Coletores Bico de Bronze deixe o campo de batalha.

{X}{W}: Coloque o card alvo com valor de mana X exilado com Coletores Bico de Bronze no cemitério de seu dono. Você ganha X pontos de vida.

- Se Coletores Bico-de-bronze deixa o campo de batalha antes de sua primeira habilidade desencadeada ser resolvida, a permanente alvo não será exilada.
- As Auras anexadas a permanentes exiladas serão colocadas nos cemitérios de seus donos. Quaisquer Equipamentos serão soltos e permanecerão no campo de batalha. Quaisquer marcadores nas permanentes exiladas deixam de existir. Quando os cards retornarem ao campo de batalha, eles serão novos objetos, sem conexão com os cards que foram exilados.
- Se uma ficha é exilada desta forma, ela deixa de existir e não volta ao campo de batalha.

- Se um card de permanente exilado deixar o exílio, por exemplo, devido à última habilidade de Coletores Bico-de-bronze, ele não voltará ao campo de batalha depois que Coletores Bico-de-bronze deixar o campo de batalha.

Conquistador Carismático

{1}{W}

Criatura — Vampiro Soldado

2/2

Vigilância

Toda vez que um artefato ou uma criatura entrar no campo de batalha desvirado e sob controle de um oponente, o oponente poderá virar aquela permanente. Se o oponente não fizer isso, você criará uma ficha de criatura Vampiro branca 1/1 com vínculo com a vida.

- Se a permanente estiver virada conforme a habilidade é resolvida, o oponente não pode escolher virá-la, de modo que você criará uma ficha de Vampiro. De modo similar, se ela não estiver mais no campo de batalha conforme a habilidade for resolvida, ninguém poderá virá-la e você criará uma ficha de Vampiro.

Coro da Redenção

{2}{W}{W}

Criatura — Vampiro Clérigo

3/3

Vínculo com a vida

Conventículo — Toda vez que Coro da Redenção entrar no campo de batalha ou atacar, se você controlar três ou mais criaturas com poderes diferentes, devolva o card de permanente alvo com valor de mana igual ou inferior a 3 do seu cemitério ao campo de batalha.

- Para que três criaturas tenham poderes diferentes, o poder de cada uma precisa ser diferente dos das demais. Uma criatura 1/1, uma criatura 2/1 e outra criatura 2/1 não são três criaturas com poderes diferentes, mesmo com ambas as criaturas 2/1 tendo poder diferente do da criatura 1/1.
- Você precisa controlar três ou mais criaturas com poderes diferentes no momento em que a habilidade *conventículo* é desencadeada e no momento em que a habilidade tenta ser resolvida. Mas elas não precisam ser as mesmas criaturas em ambas as ocasiões.

Dançarino da Névoa

{4}{U}

Criatura — Tritão Mago

3/3

Voar

Os outros Tritões que você controla recebem +1/+0 e têm voar.

Bis {5}{U}{U} ({5}{U}{U}), *exile este card de seu cemitério: 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, planeswalker ou batalha 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.

Dinossauro Ovo

{1}{G}

Criatura — Dinossauro Ovo

0/3

Evoluir (Toda vez que uma criatura entrar no campo de batalha sob seu controle, se ela tiver poder ou resistência maior que o desta criatura, coloque um marcador +1/+1 nesta criatura.)

Quando Ovo de Dinossauro morre, você pode descobrir X, sendo X a sua resistência.

- Quando comparar as características das duas criaturas para evoluir, compare sempre poder com poder e resistência com resistência.
- Toda vez que uma criatura entrar no campo de batalha sob seu controle, compare seu poder e sua resistência com os da criatura com evoluir. Se nenhuma das características da nova criatura for maior, evoluir não será desencadeada.
- Se evoluir for desencadeada, a comparação de características acontecerá novamente quando a habilidade tentar ser resolvida. Se nenhuma característica da criatura for maior, a habilidade não fará nada. Se a criatura que entrou no campo de batalha deixar o campo de batalha antes de evoluir tentar ser resolvida, use seus últimos valores de poder e resistência conhecidos para comparar as características.
- Se múltiplas criaturas entrarem no campo de batalha ao mesmo tempo, evoluir poderá ser desencadeada diversas vezes, embora a comparação de características ocorra a cada vez que uma dessas habilidades tentar ser resolvida. Por exemplo, se você controlar uma criatura 2/2 com evoluir e duas criaturas 3/3 entrarem no campo de batalha, evoluir será desencadeada duas vezes. A primeira habilidade será resolvida e colocará um marcador +1/+1 na criatura com evoluir. Quando a segunda habilidade tentar ser resolvida, nem o poder nem a resistência da nova criatura serão maiores que os da criatura com evoluir, de modo que a habilidade não fará nada.
- Múltiplas ocorrências de evoluir são desencadeadas separadamente e, de modo similar, a comparação de características acontece para cada uma independentemente conforme elas tentam ser resolvidas.

- Quando se compararem as características conforme a habilidade evoluir for resolvida, é possível que a característica maior tenha mudado de poder para resistência e vice-versa. Se isso acontecer, a habilidade ainda será resolvida e você ainda colocará um marcador +1/+1 na criatura com evoluir. Por exemplo, se você controlar uma criatura 2/2 com evoluir e uma criatura 1/3 entrar no campo de batalha sob seu controle, sua resistência será maior e evoluir será desencadeada. Em resposta, a criatura 1/3 recebe +2/-2. Quando a habilidade evoluir tentar ser resolvida, seu poder será maior. Você colocará um marcador +1/+1 na criatura com evoluir.
-

Disputa de Garras

{1}{G}

Feitiço

A criatura alvo que você controla causa dano igual ao seu poder a outra criatura alvo. Se for causado dano excedente desta forma, descubra X, sendo X aquele dano excedente. *(Exile cards do topo do seu grimório até exilar um card não de terreno com valor de mana igual ou inferior. Conjure sem pagar o custo de mana ou coloque-o na sua mão. Coloque o restante no fundo do grimório em ordem aleatória.)*

- Foi causado dano excedente a uma criatura se o dano causado for superior ao dano letal. Geralmente, isso significa um dano superior à resistência, embora o dano já marcado na criatura seja levado em conta.
-

Don Andres, o Renegado

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

Criatura Lendária — Vampiro Pirata

4/3

Cada criatura que você controla, mas não possui recebe +2/+2, tem ameaçar e toque mortífero, e é um Pirata além de seus outros tipos.

Toda vez que você conjurar uma mágica não de criatura que você não possui, crie duas fichas de Tesouro viradas.

- Um jogador que cria a ficha é o dono dela.
 - O dono de uma cópia de uma mágica é o jogador sob o controle de quem ela foi colocada na pilha.
-

Estalactite Rica em Minério

{1} {R}

Artefato

{T}: Adicione {R}. Gaste este mana apenas para conjurar uma mágica instantânea ou um feitiço.

Construir com quatro ou mais cards de mágica instantânea e/ou feitiço vermelhos {3} {R} {R}

({3}{R}{R}, exile este artefato, exile os quatro ou mais cards do seu cemitério: Devolva este card ao campo de batalha transformado sob o controle de seu dono.

Construa somente como um feitiço.)

////

Catalisador de Cosmium

Artefato

{1} {R}, {T}: Escolha aleatoriamente um card exilado usado para construir Catalisador de Cosmium. Você pode conjurar aquele card sem pagar seu custo de mana.

- Você escolhe conjurar ou não o card exilado conforme a habilidade ativada de Catalisador de Cosmium é resolvida. Se fizer isso, você o fará como parte da resolução daquela habilidade. Você não pode esperar para conjurá-la posteriormente no turno. As restrições de tempo baseadas no tipo do card são ignoradas.
- Se conjurar um card “sem pagar seu custo de mana”, você não poderá pagar custos alternativos. Você pode, todavia, pagar custos adicionais. Se o card tem quaisquer custos adicionais obrigatórios, eles precisam ser pagos para que o card seja conjurado.
- Se o card tiver {X} no custo de mana, você precisa escolher 0 como valor de X ao conjurá-lo sem pagar seu custo de mana.

Francisco, Saqueador Penudo

{1} {B}

Criatura Lendária — Ave Pirata

0/1

Voar

Francisco, Saqueador Penudo, não pode bloquear.

Toda vez que um ou mais Piratas que você controla causam dano a um jogador, Francisco explora.

Parceiro *(Você pode ter dois comandantes se ambos tiverem parceiro.)*

- Se um ou mais Piratas que você controla causarem dano a múltiplos jogadores simultaneamente (por exemplo, em combate, ou com uma habilidade como a de Tripulação do Aparelho de Raios), a habilidade de Francisco, Saqueador Penudo, será desencadeada uma vez para cada um daqueles jogadores.
- Se seu deck de Commander tem dois comandantes, você só pode incluir em seu deck cards cujas identidades de cor sejam parte das identidades de cor combinadas de seus dois comandantes.
- Ambos os comandantes começam na zona de comando, e os 98 cards (ou 58 no caso de um jogo de Draft de Commander) em seu deck são embaralhados e se tornam o seu grimório.
- Para ter dois comandantes, ambos precisam ter a habilidade parceiro conforme o jogo começa. Perder a habilidade durante o jogo não faz com que nenhum dos dois deixe de ser seu comandante.

- Após o início do jogo, seus dois comandantes são verificados separadamente. Se você conjurar um, não precisará pagar {2} adicionais na primeira vez em que conjurar o outro. Um jogador perde o jogo depois de sofrer 21 pontos de dano de um deles, não dos dois combinados.
- Se alguma coisa se referir a seu comandante enquanto você tiver dois comandantes, ela se refere ao comandante à sua escolha. Se você for instruído a realizar uma ação com seu comandante (ex.: colocá-lo em sua mão da zona de comando devido a Farol do Comando), você escolherá um de seus comandantes no momento em que o efeito acontecer.
- Um efeito que verifique se você controla seu comandante é satisfeito se você controla um ou ambos os seus comandantes.
- Você pode escolher dois comandantes com parceiro que tenham a(s) mesma(s) cor(es). Em Draft de Commander, você pode escolher dois do mesmo comandante com parceiro se os tiver conseguido no draft. Se fizer isso, não deixe de registrar quantas vezes você conjurou cada um da zona de comando para calcular a “taxa de comandante”.

Glifâmbulo Ilustre

{4} {W}

Criatura Artefato — Golem

2/2

Ascender (Se você controla dez ou mais permanentes, você recebe a bênção da cidade pelo restante do jogo.)

As outras criaturas artefato que você controla receberão +2/+2 enquanto você tiver a bênção da cidade.

No início de cada manutenção, crie uma ficha de criatura artefato Gnomo incolor 1/1.

- Se conjurar uma mágica com ascender, você não receberá a bênção da cidade até que ela seja resolvida. Os jogadores podem responder à mágica tentando fazer com que você não receba a bênção da cidade.
- Depois que tenha a bênção da cidade, você a terá pelo restante do jogo, mesmo que perca o controle de algumas ou todas as suas permanentes. A bênção da cidade não é uma permanente em si, e não pode ser removida por nenhum efeito.
- Uma permanente é qualquer objeto no campo de batalha, incluindo fichas e terrenos. Mágicas e emblemas não são permanentes.
- Se você controlar dez permanentes, mas não controlar uma permanente nem uma mágica com ascender que seja resolvida, você não receberá a bênção da cidade. Por exemplo, se você controlar dez permanentes, perder o controle de duas e depois jogar Glifâmbulo Ilustre, você não terá a bênção da cidade.
- Se sua décima permanente entrar no campo de batalha e uma permanente deixar o campo de batalha imediatamente depois (provavelmente devido à “regra das lendas” ou por ser uma criatura com resistência 0), você receberá a bênção da cidade antes que ela deixe o campo de batalha.
- Ascender em uma permanente não é uma habilidade desencadeada e não usa a pilha. Os jogadores podem responder à mágica que lhe dará sua décima permanente, mas não podem responder à bênção da cidade depois que você controle aquela décima permanente. Isso significa que se sua décima permanente for um terreno que você jogar, os jogadores não podem responder antes que você receba a bênção da cidade.

Hakbal da Alma Crescente
{2}{G}{U}
Criatura Lendária — Tritão Batedor
3/3

No início do combate no seu turno, cada criatura Tritão que você controla explora. *(Revele o card do topo do seu grimório. Coloque aquele card em sua mão se ele for um terreno. Caso contrário, coloque um marcador +1/+1 na criatura exploradora e, em seguida, coloque o card de volta ou no seu cemitério.)*

Toda vez que Hakbal da Alma Crescente ataca, você pode colocar um card de terreno de sua mão no campo de batalha. Se não fizer isso, compre um card.

- Cada uma de suas criaturas Tritão explorará durante a resolução da primeira habilidade de Hakbal da Alma Crescente. Os jogadores não estarão aptos a responder entre as explorações.
- Se você controlar múltiplos Tritões, você escolhe a ordem em que eles explorarão. Deixe claro qual Tritão está explorando antes de revelar qualquer card.

Hierofante de Elenda
{2}{W}
Criatura — Vampiro Clérigo
1/1
Voar

Toda vez que você ganhar pontos de vida, coloque um marcador +1/+1 em Hierofante de Elenda.

Quando Hierofante de Elenda morrer, crie X fichas de criatura Vampiro branca 1/1 com vínculo com a vida, sendo X o seu poder.

- A segunda habilidade de Hierofante de Elenda só é desencadeada uma vez para cada evento de ganho de pontos de vida, independentemente de quantos pontos de vida tenham sido ganhos.
 - Se Hierofante de Elenda sofre dano letal ao mesmo tempo em que você ganha pontos de vida, ela não recebe um marcador da própria segunda habilidade a tempo de se salvar.
 - Cada criatura com vínculo com a vida a causar dano de combate causa um evento de ganho de pontos de vida em separado. Por exemplo, se duas criaturas com vínculo com a vida que você controla causarem dano de combate ao mesmo tempo, a segunda habilidade de Hierofante de Elenda será desencadeada duas vezes. No entanto, se uma única criatura que você controla com vínculo com a vida causa dano de combate a múltiplas criaturas, jogadores, e/ou planeswalkers ao mesmo tempo (por exemplo, porque ela tem atropelar ou foi bloqueada por mais de uma criatura), a habilidade é desencadeada apenas uma vez.
 - Se você ganha uma quantidade de pontos de vida “para cada” alguma coisa, aqueles pontos de vida são ganhos como um único evento, portanto a segunda habilidade de Hierofante de Elenda é desencadeada apenas uma vez.
 - Em um jogo de 'Gigante de Duas Cabeças', os pontos de vida ganhos pelo seu colega de equipe não fazem com que a segunda habilidade de Hierofante de Elenda seja desencadeada, mesmo que façam com que o total de pontos de vida da sua equipe aumente.
-

Historiadora de Raiz Profunda

{3}{G}

Criatura — Tritão Druida

3/3

Os cards de Tritão e de Druida em seu cemitério têm retraçar. *(Você pode conjurar cards com retraçar do seu cemitério ao descartar um card de terreno, além de pagar seus outros custos.)*

- Se uma mágica que você conjura com retraçar é anulada, ela é colocada de volta em seu cemitério. Você pode usar a habilidade retraçar para conjurá-lo de novo.

Ícone de Progenitor

{3}

Artefato

Quando Ícone de Progenitor entrar no campo de batalha, escolha um tipo de criatura.

{T}: Adicione um mana de qualquer cor.

{T}: A próxima mágica do tipo escolhido que você conjurar neste turno poderá ser conjurada como se tivesse lampejo.

- Se Ícone de Progenitor de alguma forma estiver no campo de batalha sem um tipo escolhido, sua última habilidade não fará nada.

Imitador Gola-solar

{2}{G}

Criatura — Dinossauro

3/3

Toda vez que Imitador Gola-solar ataca, você pode fazer com que ele se torne uma cópia de outro Dinossauro alvo que você controla, exceto que seu nome é Imitador Gola-solar e ele tem esta habilidade.

- Imitador Gola-solar copia exatamente o que está impresso na criatura original, com as exceções listadas (a não ser que a criatura esteja copiando outra coisa ou seja uma ficha; veja abaixo). Ela não copia informações como se a criatura está virada ou desvirada, se tem ou não marcadores, se tem Auras ou Equipamentos anexados, ou efeitos que não sejam de cópia que tenham alterado seus tipos, cor, poder, resistência e assim por diante.
- Se Imitador Gola-solar copiar uma criatura lendária, Imitador Gola-solar também será lendário, mas, como o nome continua a ser Imitador Gola-solar, a “regra das lendas” não fará com que nem ele, nem a criatura copiada sejam colocados no cemitério.
- Se a criatura copiada tem {X} em seu custo de mana, X é 0.
- Se a criatura copiada estiver copiando outra coisa, Imitador Gola-solar se tornará uma cópia do que quer que a criatura esteja copiando.
- Se a criatura copiada for uma ficha, Imitador Gola-solar copiará as características originais daquela ficha como descritas pelo efeito que criou a ficha. Copiar uma ficha não faz com que Imitador Gola-solar se torne uma ficha. De modo similar, se o próprio Imitador Gola-solar for uma ficha, copiar uma permanente não ficha não fará com que ele deixe de ser uma ficha.

Instrutor do Afluente

{3}{G}

Criatura — Tritão Xamã

4/4

Mentor (*Toda vez que esta criatura atacar, coloque um marcador +1/+1 na criatura atacante alvo com poder inferior.*)

Toda vez que uma criatura que você controla com um marcador +1/+1 morrer, compre um card.

- Mentor compara o poder da criatura com mentor com o da criatura alvo em dois momentos diferentes: uma vez conforme a habilidade desencadeada é colocada na pilha e outra quando a habilidade desencadeada é resolvida. Se você quiser aumentar o poder de uma criatura para que sua habilidade mentor possa ter uma criatura maior como alvo, a última chance será durante o início da etapa de combate.
- Se o poder da criatura alvo não for mais inferior ao da criatura atacante conforme a habilidade for resolvida, mentor não adicionará um marcador +1/+1. Por exemplo, se duas criaturas 3/3 com mentor atacarem e ambas as habilidades mentor tiverem como alvo a mesma criatura 2/2, a primeira habilidade a ser resolvida coloca um marcador +1/+1 na criatura e a segunda não faz nada.
- Se uma criatura com mentor deixar o campo de batalha com mentor na pilha, use seu poder em sua última existência no campo de batalha para determinar se o poder da criatura alvo é inferior.

Maravilhas Passadas

{G}{G}

Feitiço

Cair 8 — Quando você conjurar esta mágica, se houver oito ou mais cards de permanente em seu cemitério, copie esta mágica duas vezes. Você pode escolher novos alvos para as cópias.

Devolva o card de permanente alvo de seu cemitério à sua mão. Exile Maravilhas Passadas.

- A habilidade desencadeada será resolvida antes de Maravilhas Passadas. Se Maravilhas Passadas for anulada em resposta a sua habilidade desencadeada, você ainda copiará Maravilhas Passadas duas vezes.

Marcha dos Canonizados

{X}{W}{W}

Encantamento

Quando Marcha dos Canonizados entrar no campo de batalha, crie X fichas de criatura Vampiro branca 1/1 com vínculo com a vida.

No início de sua manutenção, se sua devoção ao branco e ao preto for igual ou superior a sete, crie uma ficha de criatura Vampiro Demônio branca e preta 4/3 com voar.

- Sua devoção a duas cores é o número de símbolos de mana nos custos de mana das permanentes que você controla que sejam da primeira cor, da segunda cor, ou de ambas. Se um efeito contar sua devoção a duas cores, um símbolo híbrido que seja de ambas as cores é contado apenas uma vez.

- A última habilidade de Marcha dos Canonizados só é desencadeada se sua devoção a branco e preto for igual ou superior a sete no início de sua manutenção. Conforme a habilidade desencadeada tentar ser resolvida, se sua devoção ao branco e ao preto não for ao menos sete, a habilidade não fará nada.
- Os símbolos de mana incolor e genérico ($\{C\}$, $\{0\}$, $\{1\}$, $\{2\}$, $\{X\}$ e assim por diante) nos custos de mana das permanentes que você controla não contam para sua devoção a nenhuma cor.
- Os símbolos de mana nas caixas de texto das permanentes que você controla não contam para sua devoção à nenhuma cor.
- Os símbolos de mana híbrido, de mana híbrido monocolor e de mana phyrexiano contam para sua devoção às suas cores.
- Se você colocou uma Aura em uma permanente de um oponente, você ainda controla a Aura, e os símbolos de mana no custo de mana dela contarão para sua devoção.
- O reverso de uma permanente dupla face transformável não tem custo de mana. Símbolos de mana na face frontal de uma permanente dupla face transformável não contam para nenhuma devoção enquanto ele estiver no campo de batalha com o reverso voltado para cima.

Negociadora da Frota da Tormenta

$\{2\}$ $\{U\}$

Criatura — Sirena Pirata

2/2

Voar

Negociação — Toda vez que Negociadora da Frota da Tormenta ataca, cada jogador revela o card do topo do próprio grimório. Para cada card não de terreno revelado dessa forma, você cria uma ficha de Mapa. Em seguida, cada jogador compra um card. *(Uma ficha de Mapa é um artefato com “ $\{1\}$, $\{T\}$, sacrifique este artefato: A criatura alvo que você controla explora. Ative somente como um feitiço.”)*

- Exceto em alguns casos deveras incomuns, o card que cada jogador revela é o que será comprado.

O Baú da Capitã Sinistra

$\{3\}$ $\{B\}$

Artefato Lendário

$\{T\}$: Use vigiar 1. *(Olhe o card do topo de seu grimório. Você pode colocá-lo em seu cemitério.)*

$\{T\}$: Até o final do turno, cada card de criatura em seu cemitério ganha “Escapatória — $\{3\}$ $\{B\}$, exile quatro outros cards do seu cemitério”. *(Você pode conjurar um card com escapatória de seu cemitério pagando seu custo de escapatória.)*

- A permissão de escapatória não muda o momento em que você pode conjurar a mágica do seu cemitério.
- 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 escapatória), adicione qualquer custo adicional e depois aplique as reduções de custo. O valor de mana da mágica permanece inalterado, independentemente do custo total da conjuração e independentemente de haver ou não sido pago um custo alternativo.

- Se um card tiver múltiplas habilidades que lhe deem permissão para conjurá-lo, como duas habilidades escapatória ou uma habilidade escapatória e uma habilidade recapitular, você escolhe qual delas aplicar. As demais não têm efeito.
 - Se você conjura uma mágica com sua permissão de escapatória, você não pode escolher aplicar nenhum outro custo alternativo nem a conjurar sem pagar seu custo de mana. Se ela tem custos adicionais, você precisa pagá-los.
 - Depois que você começa a conjurar uma mágica com escapatória, ela é imediatamente movida para a pilha. Os jogadores não podem realizar nenhuma ação até que você tenha terminado de conjurar a mágica.
-

O Indomável

{2} {U} {U}

Artefato Lendário — Veículo

6/6

Atropelar

Toda vez que uma criatura que você controla causar dano de combate a um jogador, compre um card.

Tripular 3

Você pode conjurar O Indomável do seu cemitério enquanto controlar três ou mais Piratas e/ou Veículos virados.

- A permissão de conjuração concedida pela última habilidade de O Indomável não altera o momento em que você pode conjurá-lo de seu cemitério.
 - Você ainda paga os custos de O Indomável quando o conjura de seu cemitério.
 - Se O Indomável for anulado ou morrer depois de ter sido conjurado de seu cemitério, ele voltará ao cemitério. Ele pode ser conjurado dessa forma posteriormente.
 - Depois que você começa a conjurar uma mágica de seu cemitério, ela é imediatamente movida para a pilha. Os jogadores não podem realizar nenhuma ação até que você tenha terminado de conjurar a mágica.
 - Somente Piratas virados e Veículos virados contam para a permissão de conjuração da última habilidade de O Indomável.
 - O Indomável só verifica se você controla três ou mais Piratas e/ou Veículos virados conforme você começa a conjurá-lo. Uma vez começada a conjuração de O Indomável do seu cemitério, não importa o que acontece com os Piratas e/ou Veículos virados que você controla.
-

Olho de Ojer Taq

{3}

Artefato

{T}: Adicione um mana de qualquer cor.

Construir com dois objetos que compartilhem um tipo de card {6} (*{6}*), *exile este artefato, exile os dois objetos dentre as outras permanentes que você controla e/ou cards do seu cemitério: Devolva este card ao campo de batalha transformado sob o controle de seu dono.*

Construa somente como um feitiço.)

////

Observatório do Ápice

Artefato

Observatório do Ápice entra no campo de batalha virado. Conforme ele entra, escolha um tipo de card compartilhado entre os dois cards exilados usados para construí-lo.

{T}: A próxima mágica que você conjurar neste turno do tipo escolhido pode ser conjurada sem pagar seu custo de mana.

- Os tipos de card que podem aparecer num jogo de *Magic* normal são: artefato, batalha, criatura, encantamento, mágica instantânea, terreno, planeswalker, feitiço e tribal (um tipo de card encontrado em alguns cards antigos). Supertipos, como da neve e básico, não podem ser escolhidos. Subtipos, como Ave, Equipamento e Floresta, também não podem ser escolhidos. Terrenos podem ser escolhidos, mas não é uma boa ideia.

Ondulações de Potencial

{1}{U}

Mágica Instantânea

Prolifere, depois escolha qualquer número de permanentes que você controla que tenham recebido um marcador desta maneira. Essas permanentes saem de fase. (*Para proliferar, escolha qualquer número de permanentes e/ou jogadores. Em seguida, dê a cada um deles outro marcador de cada tipo que eles já tenham. Trate as permanentes fora de fase e qualquer coisa anexada a elas como se não existissem até o próximo turno de seu controlador.*)

- Para proliferar, você pode escolher qualquer permanente que tenha um marcador, incluindo as controladas por oponentes. Você pode escolher qualquer jogador que tenha um marcador, incluindo oponentes. Você não pode escolher cards em nenhuma zona que não seja o campo de batalha, mesmo que tenham marcadores.
- Você não tem que escolher todas as permanentes nem todos os jogadores que tenham um marcador, mas somente aqueles aos quais queira adicionar outro marcador. Como “qualquer número” inclui zero, você não precisa escolher nenhuma permanente e não precisa escolher nenhum jogador.
- Se um jogador ou permanente tiver mais de um tipo de marcador e você escolher fazer com que a permanente ou o jogador receba marcadores adicionais, a permanente ou o jogador precisa receber um de cada tipo de marcador que já tenha. Você não pode colocar um tipo de marcador que já tenha, mas não os demais.

- Uma habilidade que seja desencadeada “Toda vez que você prolifera(r)” será desencadeada mesmo que você não escolha nenhum jogador ou nenhuma permanente ao fazê-lo.
- Os jogadores podem responder a uma mágica ou habilidade cujo efeito inclui proliferar. No entanto, depois que aquela mágica ou habilidade começar a ser resolvida e seu controlador escolher quais permanentes e jogadores receberão novos marcadores, será tarde demais para que qualquer um responda.
- As permanentes fora de fase são tratadas como se não existissem. Elas não podem ser alvo de mágicas nem de habilidades, suas habilidades estáticas não têm efeito no jogo, suas habilidades desencadeadas não podem ser desencadeadas, elas não podem atacar nem bloquear e assim por diante.
- Uma ficha fora de fase entrará em fase no início da etapa de desvirar de seu controlador exatamente como uma permanente não ficha.
- Conforme uma criatura sai de fase, as Auras e os Equipamentos anexados a ela também saem de fase ao mesmo tempo. Aquelas Auras e Equipamentos sairão de fase juntamente com a criatura, e entrarão em fase ainda anexadas à criatura.
- As permanentes voltam a entrar em fase durante a etapa de desvirar de seu controlador, imediatamente antes de o jogador desvirar suas permanentes. As criaturas que entram em fase dessa forma conseguem atacar e pagar um custo de {T} durante aquele turno. Se uma permanente tinha marcadores quando saiu de fase, ela terá aqueles marcadores quando voltar a entrar em fase.
- Uma criatura atacante ou bloqueadora que saia de fase é removida do combate.
- Sair de fase não desencadeia nenhuma habilidade de saída do campo de batalha. De modo similar, entrar em fase não desencadeia nenhuma habilidade de entrada no campo de batalha.
- Quaisquer efeitos contínuos com uma duração “enquanto (algo específico no jogo permanecer de determinada forma)” ignoram objetos fora de fase. Se ignorar aqueles objetos fizer com que as condições dos efeitos não sejam mais satisfeitas, a duração expirará.
- As escolhas feitas para permanentes quando elas entraram no campo de batalha ainda são válidas depois que elas entram em fase.

Ordem do Poente Sagrado

{6} {W} {B}

Criatura — Vampiro Cavaleiro

5/5

Convocar *(Suas criaturas podem ajudar a conjurar esta mágica. Cada criatura que você vira ao conjurar esta mágica paga {1} ou um mana da cor daquela criatura.)*

Voar, vínculo com a vida, ímpeto

Exaltado *(Toda vez que uma criatura que você controla ataca sozinha, ela recebe +1/+1 até o final do turno.)*

Os outros Vampiros que você controla têm exaltado.

- Você pode virar qualquer criatura desvirada que você controla para convocar uma mágica, mesmo uma que você não tenha controlado de modo contínuo desde o início de seu turno mais recente.
- Ao calcular o custo total de uma mágica, inclua quaisquer custos alternativos, custos adicionais ou qualquer outra coisa que aumente ou reduza o custo de conjuração. Convocar é aplicado após o custo total ser calculado. Convocar não altera o custo de mana nem o custo de mana convertido de uma mágica.
- Se uma criatura que você controla tiver uma habilidade de mana com {T} no custo, ativar aquela habilidade enquanto conjura uma mágica com convocar fará com que a criatura seja virada antes de você pagar o custo

da mágica. Você não conseguirá virá-la novamente para convocar. Da mesma forma, se você sacrificar uma criatura para ativar uma habilidade de mana ao conjurar uma mágica com convocar, a criatura não estará no campo de batalha quando você pagar seus custos. Portanto, você não poderá virá-la para convocar.

- Uma criatura ataca sozinha se for a única criatura declarada como atacante na etapa de declaração de atacantes (incluindo criaturas controladas por seus colegas de equipe, se aplicável). Por exemplo, exaltado não será desencadeada se você atacar com múltiplas criaturas e todas, exceto uma, forem removidas do combate.

Pantlaza, Favorito do Sol

{2} {R} {G} {W}

Criatura Lendária — Dinossauro

4/4

Toda vez que Pantlaza, Favorito do Sol, ou outro Dinossauro entra no campo de batalha sob seu controle, você pode descobrir X, sendo X a resistência daquela criatura. Faça isso apenas uma vez por turno. *(Exile cards do topo do seu grimório até exilar um card não de terreno com valor de mana igual ou inferior. Conjure sem pagar o custo de mana ou coloque-o na sua mão. Coloque o restante no fundo do grimório em ordem aleatória.)*

- O valor de X é calculado apenas um vez, conforme a habilidade é resolvida. Se a criatura tiver deixado o campo de batalha, use sua resistência em sua última existência no campo de batalha.
- Uma vez que você decida descobrir usando a habilidade de Pantlaza, a habilidade não será desencadeada enquanto durar o turno.

Picareta de Paleontólogo

{2}

Artefato — Equipamento

Toda vez que a criatura equipada atacar, compre um card e depois descarte um card.

Equipar {1}

Construir com uma ou mais criaturas {5} (*{5}, exile este artefato, exile uma ou mais criaturas que você controla e/ou cards de criatura do seu cemitério: Devolva este card ao campo de batalha transformado sob o controle de seu dono. Construa somente como um feitiço.*)

////

Cocar de Dinossauro

Artefato — Equipamento

Quando Cocar de Dinossauro entrar no campo de batalha, anexe-o à criatura alvo que você controla.

Conforme Cocar de Dinossauro se tornar anexado a uma criatura, escolha um card de criatura exilado usado para construir Cocar de Dinossauro.

A criatura equipada é uma cópia do último card escolhido.

Equipar {2}

- Cada vez que Cocar de Dinossauro se torna anexado a uma criatura, você escolhe um dos cards de criatura exilados usados para construí-lo. Você pode escolher o mesmo card que você escolheu da última vez em que teve que escolher.
- A criatura equipada copia exatamente o que está impresso no card exilado e nada mais. Ela não copia nenhuma informação sobre o objeto que o card era antes de ser colocado no exílio.
- Se o card escolhido tem {X} em seu custo de mana, X é 0.

Promessa de Aclazotz

{1} {B}

Encantamento

No início de sua etapa final, você pode sacrificar uma criatura não Demônio. Se fizer isso, povoe. *(Crie uma ficha que seja uma cópia de uma ficha de criatura que você controla.)*

//ADV//

Renascimento Infame

{2} {B}

Feitiço — Aventura

Sacrifique uma criatura não Demônio. Se fizer isso, crie uma ficha de criatura Vampiro Demônio branca e preta 4/3 com voar.

- Se você não controlar nenhuma ficha de criatura quando povoar, nada acontecerá.
- A nova ficha de criatura copia as características da ficha original conforme definido pelo efeito que criou a ficha original.
- A nova ficha não copia o fato de a ficha original estar virada ou desvirada, se ela tem quaisquer marcadores, Auras ou Equipamentos anexados nem quaisquer efeitos que não sejam de cópia e tenham alterado seu poder, resistência, cor e assim por diante.
- Qualquer habilidade do tipo “conforme [esta criatura] entra no campo de batalha” ou “[esta criatura] entra no campo de batalha com” da nova ficha funcionará.
- Um card de aventureiro é um card de permanente em todas as zonas, exceto na pilha, assim como quando está na pilha se não tiver sido conjurado como uma Aventura. Nesses casos, ignore suas características alternativas. Por exemplo, enquanto está em seu cemitério, Promessa de Aclazotz é um card de encantamento preto com valor de mana 2. Enquanto estiver lá, ela não pode ser alvo de mágicas nem habilidades que tenham como alvo apenas mágicas instantâneas ou feitiços.
- Quando conjurar uma mágica como uma Aventura, use as características alternativas e ignore todas as características normais do card. Nesse caso, a cor da mágica, o custo de mana, o valor de mana e assim por diante são determinados unicamente pelas características alternativas. Se a mágica deixa a pilha, ela volta imediatamente a usar suas características normais.
- Se você conjurar um card de aventureiro como uma Aventura, use somente suas características alternativas para determinar se a conjuração da mágica é válida. Por exemplo, se você controlar Johann, Feiticeiro Aprendiz (“Uma vez a cada turno, você pode conjurar uma mágica instantânea ou feitiço do topo de seu grimório”), e Promessa de Aclazotz estiver no topo de seu grimório, você pode conjurar Renascimento Infame, mas não Promessa de Aclazotz.
- Se uma mágica é conjurada como uma Aventura, seu controlador a exila, em vez de colocá-la no cemitério de seu dono conforme ela é resolvida. Enquanto o card permanecer exilado, aquele jogador poderá conjurá-lo como uma mágica de permanente. Se uma mágica de Aventura deixa a pilha de qualquer outra forma que

não seja sendo resolvida (provavelmente por ter sido anulada ou não ter conseguido ser resolvida por seus alvos terem deixado de ser válidos), aquele card não é exilado e, conseqüentemente, o controlador da mágica não vai poder conjurá-la como uma permanente posteriormente.

- Se um card de aventureiro terminar no exílio por qualquer outra razão que não seja exilar a si mesmo enquanto está sendo resolvido, ele não lhe dará permissão para conjurá-lo como uma mágica de permanente.
- Você ainda precisa respeitar quaisquer restrições e permissões de tempo para a mágica de permanente que você conjura do exílio. Normalmente você só estará apto a conjurá-la durante sua fase principal enquanto a pilha estiver vazia.
- Se um efeito copia uma mágica de Aventura, aquela cópia é exilada conforme é resolvida. Ela deixa de existir como uma ação baseada no estado; não é possível conjurar a cópia como uma permanente.
- Um efeito pode se referir a um card, uma mágica ou uma permanente que “tenha uma Aventura”. Isso se refere a um card, uma mágica ou uma permanente que tenha as características alternativas de um card de aventureiro, mesmo que elas não estejam sendo usadas e mesmo que o card jamais tenha sido conjurado como uma Aventura.
- Se um efeito se referir a um card, uma mágica ou uma permanente que tenha uma Aventura, ele não encontrará uma mágica instantânea ou um feitiço que esteja na pilha e tenha sido conjurado como uma Aventura.
- Se um objeto se torna uma cópia de um objeto que tem uma Aventura, a cópia também tem uma Aventura. Se ela muda de zona, ela deixa de existir (se for uma ficha) ou deixa de ser uma cópia (se for uma permanente não ficha), de modo que você não vai poder conjurá-la como uma Aventura.
- Se um efeito instrui você a escolher o nome de um card, você pode escolher o nome alternativo da Aventura. Considere apenas as características alternativas para determinar se aquele é um nome de escolha adequada.
- Conjurar um card como uma Aventura não é conjurá-lo como um custo alternativo. Efeitos que permitem que você conjure uma mágica por um custo alternativo ou sem pagar seu custo de mana podem permitir que você aplique essa permissão à Aventura.

Raptores Furiosos

{4} {R}

Criatura — Dinossauro

5/5

Atropelar

Toda vez que um Dinossauro que você controla sofre dano, ele causa aquela quantidade de dano a qualquer alvo que não seja um Dinossauro.

- “Qualquer alvo que não seja um Dinossauro” significa qualquer criatura não Dinossauro, qualquer planeswalker ou batalha e qualquer jogador (não importa quantos anos ele tenha).
- Se múltiplas fontes causam dano a um Dinossauro que você controla enquanto você controla Raptores Furiosos, provavelmente por múltiplas criaturas terem bloqueado o Dinossauro, a última habilidade de Raptores Furiosos será desencadeada uma única vez.
- Se um dano letal for causado a um Dinossauro que você controla enquanto você controla Raptores Furiosos, a última habilidade de Raptores Furiosos ainda será desencadeada.

- Se Raptos Furiosos e um ou mais outros Dinossauros que você controla sofrerem dano ao mesmo tempo, a habilidade de Raptos Furiosos será desencadeada para ele mesmo e para cada um daqueles Dinossauros, independentemente de Raptos Furiosos ter ou não sofrido dano letal.
-

Rebento da Calamidade

{3}{G}{G}

Criatura — Dinossauro

5/5

Miriade (Toda vez que esta criatura ataca, para cada oponente além do jogador defensor, você pode criar uma ficha que seja uma cópia desta criatura que está virada e atacando aquele jogador ou um planeswalker que ele controla. Exile as fichas no final do combate.)

Toda vez que Rebento da Calamidade causar dano de combate a um jogador, destrua o artefato ou o encantamento alvo que aquele jogador controla.

- O termo “jogador defensor” nas regras de miriade (ou qualquer outra habilidade de uma criatura atacante) se refere ao jogador que a criatura com miriade estava atacando, ao controlador do planeswalker que ela estava atacando ou ao protetor da batalha que ela estava atacando no momento em que a habilidade foi resolvida. Se aquela criatura não estiver mais atacando, o termo se refere ao jogador adequado com base em quem a criatura estava atacando da última vez.
 - Se o jogador defensor for seu único oponente, nenhuma ficha será colocada no campo de batalha.
 - Você escolhe se cada ficha está atacando o jogador ou um planeswalker que ele controla conforme a ficha é criada. Se ela estiver atacando um planeswalker, você escolhe qual. Você não pode fazer com que uma das fichas ataque uma batalha.
 - Embora as fichas entrem no campo de batalha atacando, elas não são declaradas como atacantes. Habilidades desencadeadas toda vez que uma criatura ataca não serão desencadeadas, inclusive a habilidade miriade das fichas. Se houver quaisquer custos associados a fazer uma criatura atacar, aqueles custos não se aplicarão às fichas.
 - Todas as fichas entram no campo de batalha ao mesmo tempo.
 - Cada ficha copia exatamente o que estava escrito na criatura original e nada mais. Ela não copia informações como se a criatura está virada ou desvirada, se tem ou não quaisquer marcadores, se tem quaisquer Auras ou Equipamentos anexados, ou quaisquer efeitos que não sejam de cópia que tenham alterado seu poder, sua resistência, seus tipos, sua cor e assim por diante.
 - Quaisquer habilidades de entrada no campo de batalha da criatura copiada serão desencadeadas quando as fichas entrarem 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 criatura copiada também funcionarão.
 - Se miriade criar mais de uma ficha para qualquer jogador (devido a um efeito como o criado por Temporada da Multiplicação), você pode escolher separadamente se ela está atacando o jogador ou um planeswalker que ele controla.
-

Sargento da Legião do Crepúsculo

{1}{B}

Criatura — Vampiro Soldado

2/2

Ameaçar

{1}{B}, sacrifique Sargento da Legião do Crepúsculo:

Cada criatura Vampiro não ficha que você controla ganha persistir até o final do turno. *(Quando a criatura morrer, se ela não tiver nenhum marcador -1/-1, devolva-a ao campo de batalha sob o controle de seu dono com um marcador -1/-1.)*

- Se um card com persistir é removido do cemitério após morrer, mas antes da resolução da habilidade desencadeada, ele não é devolvido ao campo de batalha.
- Depois que persistir devolve a criatura, ela é considerada um novo objeto sem relação com o objeto que era antes. As auras que estavam anexadas ao card não serão devolvidas ao campo de batalha. Seus Equipamentos são soltos. Seus marcadores não são colocados na nova criatura.
- Se uma criatura tem marcadores +1/+1 e -1/-1, as ações baseadas no estado removem o mesmo número de cada, de modo que ela tenha apenas um desses tipos de marcadores. A habilidade persistir de uma criatura pode trazê-la de volta novamente se os marcadores -1/-1 dele forem removidos dessa forma.
- Se uma criatura com persistir que tem um marcador +1/+1 recebe marcadores -1/-1 suficientes para ser destruída por dano letal ou ser colocada no cemitério de seu dono por ter 0 ou menos de resistência, a habilidade de persistir não é desencadeada e o card não é devolvido ao campo de batalha. Isso acontece porque persistir verificar o status da criatura em sua última existência no campo de batalha, quando ela ainda tinha marcadores -1/-1.

Tetzin, Campeão Gnomo

{U}{R}{W}

Criatura Artefato Lendária — Gnomo

2/2

Toda vez que Tetzin ou outro artefato dupla face entrar no campo de batalha sob seu controle, triture três cards. Você pode colocar um card de artefato dentre eles na sua mão.

Construir com seis artefatos {4} (*{4}*), *exile este artefato, exile os seis artefatos dentre as outras permanentes que você controla e/ou cards do seu cemitério: Devolva este card ao campo de batalha transformado sob o controle do seu dono. Construa somente como um feitiço.*)

////

O Colosso da Engrenagem Dourada

Criatura Artefato Lendária — Gnomo

6/6

Vigilância, atropelar

Toda vez que O Colosso da Engrenagem Dourada entrar no campo de batalha ou atacar, transforme até um outro artefato alvo dupla face que você controla. Crie duas fichas de criatura artefato Gnomo incolor 1/1.

- Você pode ter qualquer artefato dupla face que você controla como alvo da habilidade desencadeada de O Colosso da Engrenagem Dourada, mas só cards dupla face transformáveis e fichas transformáveis podem ser

transformar. Escolher um artefato representado por um card dupla face modal (Caldeirão Pestilento de *Strixhaven*, por exemplo) não fará com que aquela permanente se transforme.

Tripulante Esqueleto

{3} {B}

Criatura — Esqueleto Pirata

3/3

Cada outra criatura que você controla que seja Esqueleto ou Pirata recebe +1/+1.

Toda vez que um ou mais cards de criatura deixarem seu cemitério, crie uma ficha de criatura Esqueleto Pirata preta 2/2. *(Esta habilidade só pode ser desencadeada no campo de batalha).*

{5} {B}: Devolva Tripulante Esqueleto de seu cemitério ao campo de batalha virado.

- Se dois ou mais cards de criatura deixarem seu cemitério num único evento, a segunda habilidade de Tripulante Esqueleto será desencadeada uma vez. Se eles deixarem seu cemitério em eventos distintos, a habilidade será desencadeada uma vez para cada evento.
 - A resolução da última habilidade de Tripulante Esqueleto não fará com que a segunda habilidade de Tripulante Esqueleto seja desencadeada.
-

Xavier Sal, Capitão Infestado

{B} {G} {U}

Criatura Lendária — Humano Fungo Pirata

3/3

{T}, remova um marcador de outra permanente que você controla: Povo. Ative somente como um feitiço. *(Crie uma ficha que seja uma cópia de uma ficha de criatura que você controla.)*

{T}, sacrifique outra criatura: Prolifere. Ative somente como um feitiço. *(Escolha qualquer número de permanentes e/ou jogadores e, em seguida, dê a cada um deles outro marcador de cada tipo que eles já tenham.)*

- Se você não controlar nenhuma ficha de criatura quando povoar, nada acontecerá.
- A nova ficha de criatura copia as características da ficha original conforme definido pelo efeito que criou a ficha original.
- A nova ficha não copia o fato de a ficha original estar virada ou desvirada, se ela tem quaisquer marcadores, Auras ou Equipamentos anexados nem quaisquer efeitos que não sejam de cópia e tenham alterado seu poder, resistência, cor e assim por diante.
- Qualquer habilidade do tipo “conforme [esta criatura] entra no campo de batalha” ou “[esta criatura] entra no campo de batalha com” da nova ficha funcionará.
- Para proliferar, você pode escolher qualquer permanente que tenha um marcador, incluindo as controladas por oponentes. Você pode escolher qualquer jogador que tenha um marcador, incluindo oponentes. Você não pode escolher cards em nenhuma zona que não seja o campo de batalha, mesmo que tenham marcadores.

- Você não tem que escolher todas as permanentes nem todos os jogadores que tenham um marcador, mas somente aqueles aos quais queira adicionar outro marcador. Como “qualquer número” inclui zero, você não precisa escolher nenhuma permanente e não precisa escolher nenhum jogador.
- Se um jogador ou permanente tiver mais de um tipo de marcador e você escolher fazer com que a permanente ou o jogador receba marcadores adicionais, a permanente ou o jogador precisa receber um de cada tipo de marcador que já tenha. Você não pode colocar um tipo de marcador que já tenha, mas não os demais.
- Uma habilidade que seja desencadeada “Toda vez que você prolifera(r)” será desencadeada mesmo que você não escolha nenhum jogador ou nenhuma permanente ao fazê-lo.
- Os jogadores podem responder a uma mágica ou habilidade cujo efeito inclui proliferar. No entanto, depois que aquela mágica ou habilidade começar a ser resolvida e seu controlador escolher quais permanentes e jogadores receberão novos marcadores, será tarde demais para que qualquer um responda.

Xolatoyac, a Enchente Sorridente

{4}{G}{U}

Criatura Lendária — Salamandra Serpente

6/6

Toda vez que Xolatoyac, a Enchente Sorridente, entrar no campo de batalha ou atacar, coloque um marcador de enchente no terreno alvo. Aquele terreno será uma Ilha, além de seus outros tipos, enquanto tiver um marcador de enchente.

No início da sua etapa final, desvire cada permanente que você controla com um marcador.

- O terreno continua a ser uma Ilha até que o último marcador de enchente seja removido, mesmo que Xolatoyac, a Enchente Sorridente, deixe o campo de batalha.
- O terreno conserva quaisquer tipos de terreno e habilidades que tenha. Uma Ilha tem a habilidade “{T}: Adicione {U}”.

Wayta, Prodígio do Treinamento

{R}{G}{W}

Criatura Lendária — Humano Guerreiro

1/5

Ímpeto

{2}{G}, {T}: A criatura alvo que você controla luta contra outra criatura alvo. Esta habilidade custa {2} a menos para ser ativada se tiver como alvo duas criaturas que você controla.

Se uma habilidade desencadeada de uma permanente que você controla for desencadeada por uma criatura sob seu controle ter sofrido dano, aquela habilidade será desencadeada uma vez adicional.

- A última habilidade de Wayta, Prodígio do Treinamento, só afeta habilidades desencadeadas cujas condições de desencadeamento se refiram especificamente ao causamento de dano, como a habilidade concedida por Vampiro de Mefidross ou a última habilidade de Raptores Furiosos. Ela não afeta habilidades desencadeadas que seriam desencadeadas devido aos resultados daquele dano. Por exemplo, se você controla um Companheiro de Bando de Ajani “Toda vez que você ganhar pontos de vida, coloque um

marcador +1/+1 em Companheiro de Bando de Ajani”) e você ativar a segunda habilidade de Wayta, Prodígio do Treinamento, tendo como alvo uma criatura com vínculo com a vida que você controla e outra criatura que você controla, a habilidade desencadeada de Wayta, Prodígio do Treinamento, ainda será desencadeada uma única vez.

- A última habilidade de Wayta, Prodígio do Treinamento, não copia a habilidade desencadeada; ela só faz com que a habilidade seja desencadeada duas vezes. Quaisquer escolhas feitas conforme você coloca a habilidade na pilha, como modos e alvos, são feitas separadamente para cada ocorrência da habilidade. Quaisquer escolhas feitas na resolução, como colocar ou não marcadores em uma permanente, também são feitas individualmente.
- Se de alguma forma você controlar duas cópias de Wayta, Prodígio do Treinamento, o dano causado a uma criatura que você controla faz com que as habilidades sejam desencadeadas três vezes, não quatro. Uma terceira Wayta, Prodígio do Treinamento, fará com que as habilidades sejam desencadeadas quatro vezes, uma quarta fará com que as habilidades sejam desencadeadas cinco vezes, e assim por diante.

©2023 Wizards of the Coast LLC, Wizards of the Coast, Magic: The Gathering, seus logotipos, Magic e os símbolos WUBRGCT são propriedade da Wizards nos EUA e em outros países. Patente nos EUA sob N° RE 37.957.

© Universal City Studios LLC e Amblin Entertainment, Inc. Todos os direitos reservados.