

## Notas de Lançamento de *O Senhor dos Anéis: Contos da Terra Média*

Compilado por Eric Levine

Última modificação em terça-feira, 1º de maio 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 *O Senhor dos Anéis: Contos da Terra Média* com o código de coleção LTR são permitidos no formato Moderno, assim como em Commander, Legado e Vintage.

Os novos cards de Commander de *O Senhor dos Anéis: Contos da Terra Média* com código de coleção LTC são permitidos nos formatos Commander, Legado e Vintage. Os cards reimpressos com o código de coleção LTC são válidos em qualquer formato em que um card com o mesmo nome seja válido.

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

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

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

---

#### Nova mecânica: O Anel tenta você

O Um Anel, forjado pelo Senhor Sombrio Sauron, é poderoso e perigoso. A mecânica *o Anel tenta você* permite que você designe uma criatura como seu Guardiã do Anel. Cada vez que o Anel tentar você, ela ganhará uma nova habilidade que torna seu Guardiã do Anel mais poderoso ao atacar.

Frodo Bolseiro  
{G}{W}  
Criatura Lendária — Pequenino Batedor  
1/3

Toda vez que Frodo Bolseiro ou outra criatura lendária entra no campo de batalha sob seu controle, o Anel tenta você.

Enquanto Frodo for o seu Guardião do Anel, ele deverá ser bloqueado se estiver apto.

O Anel

Seu Guardião do Anel é lendário e não pode ser bloqueado por criaturas com poder superior ao dele.

Toda vez que seu Guardião do Anel atacar, compre um card e depois descarte um card.

Toda vez que seu Guardião do Anel for bloqueado por uma criatura, o controlador daquela criatura sacrifica-a no fim do combate.

Toda vez que seu Guardião do Anel causa dano de combate a um jogador, cada oponente perde 3 pontos de vida.

- Conforme O Anel tenta você, você recebe um emblema com o nome O Anel, caso não tenha um. Depois, seu emblema ganha sua próxima habilidade e você escolhe uma criatura que você controla para se tornar ou continuar sendo seu Guardião do Anel.
- O Anel pode tentar você mesmo que você não controle nenhuma criatura. Nesse caso, as habilidades que sejam desencadeadas “toda vez que o Anel tenta você” ainda serão desencadeadas.
- Se a criatura que você escolher como seu Guardião do Anel já for seu Guardião do Anel, isso ainda contará como escolher aquela criatura como seu Guardião do Anel para fim de habilidades que sejam desencadeadas “toda vez que você escolhe uma criatura como seu Guardião do Anel” ou habilidades que verifiquem qual criatura foi escolhida como seu Guardião do Anel.
- O Anel ganha suas habilidades ordenadamente de cima para baixo. Após ganhar uma habilidade, o Anel manterá essa habilidade pelo restante do jogo.
- Cada vez que o Anel o tenta, você deve escolher uma criatura se controlar uma.
- Cada jogador pode ter apenas um emblema com o nome O Anel e apenas um Guardião do Anel por vez.
- Algumas mágicas e habilidades que fazem com que o Anel tente você podem exigir alvos. Se nenhum dos alvos escolhidos for válido conforme aquela mágica ou habilidade tentar ser resolvida, ela não será resolvida. O Anel não tentará você.

---

### **Nova Mecânica: Arregimentar Orcs**

Arregimentar está de volta, mas dessa vez ela está ligeiramente diferente. Em *O Senhor dos Anéis: Contos da Terra Média*, arregimentar representa os exércitos cada vez maiores dos Orcs de Sauron, que ele planeja usar para conquistar a Terra Média e recuperar o controle do Um Anel.

Gothmog, Tenente de Morgul  
{3} {B}  
Criatura Lendária — Humano Soldado  
3/3

Quando Gothmog, Tenente de Morgul, entrar no campo de batalha, arrematar Orcs 1. (*Coloque um marcador +1/+1 em um Exército que você controla. Ele também é um Orc. Se você não controlar um Exército, crie antes uma ficha de criatura Orc Exército preta 0/0.*)  
As fichas de criatura que você controla têm toque mortífero.

#### **Observações gerais sobre Arrematar Orcs:**

- As habilidades arrematar agora são escritas como “arrematar [subtipo] N”. Os cards anteriores com arrematar receberão errata para terem “arrematar Zumbis N”.
- Para arrematar Orcs N, se você não controlar uma criatura Exército, crie uma ficha de criatura Orc Exército preta 0/0. Depois, você escolhe uma criatura Exército que você controla e coloca N marcadores +1/+1 nela. Se aquele Exército já não for um Orc, ele se torna um Orc além de seus outros tipos.
- Arrematar Zumbis funciona da mesma forma, exceto por você criar uma ficha de criatura Zumbi Exército preta 0/0 se não controlar um Exército. Se a criatura Exército que você escolher já não for um Zumbi, ela se torna um Zumbi além de seus outros tipos. Ao combinar cards com arrematar Orcs e arrematar Zumbis, você pode ficar com uma criatura Orc Zumbi Exército.
- ]Num dos raros casos em que você controlar múltiplas criaturas Exército (por exemplo, por ter jogado uma criatura com morfoloide) enquanto arrematar Orcs, você escolhe em qual de suas criaturas Exército colocará os marcadores +1/+1. Se aquela criatura não for um Orc, ela se torna um Orc além de seus outros tipos.
- Se você não controla um Exército, a ficha de Orc Exército que você cria entra no campo de batalha como uma criatura 0/0 antes de receber marcadores. Quaisquer habilidades que sejam desencadeadas quando uma criatura entra no campo de batalha com um determinado poder, como a de Mentor dos Humildes, verão a criatura entrar no campo de batalha como 0/0 antes que ela receba marcadores +1/+1.
- Algumas mágicas e habilidades que arremtam Orcs podem exigir alvos. Se nenhum dos alvos escolhidos for válido conforme aquela mágica ou habilidade tentar ser resolvida, ela não será resolvida. Você não arremtará Orcs.
- Alguns cards se referem ao “Exército arremtado”. Isso significa a criatura Exército que você escolhe para receber os marcadores, mesmo que por algum motivo nenhum marcador tenha sido colocado nela.

---

#### **Mecânica que retorna: Fichas de Comida**

Se tiverem a oportunidade, os Hobbits vão fazer seis refeições por dia. Dê a eles um banquete com as fichas de Comida!

Bill, o Pônei  
{3}{W}  
Criatura Lendária — Cavalo  
1/4

Quando Bill, o Pônei, entrar no campo de batalha, crie duas fichas de Comida. *(Elas são artefatos com “{2}, {T}, sacrifique este artefato: Você ganha 3 pontos de vida”.)*

Sacrifique uma Comida: Até o final do turno, a criatura alvo que você controla atribui dano de combate igual à própria resistência em vez de igual ao próprio poder.

### Notas gerais sobre Comida:

- Comida é um tipo de artefato. Mesmo que apareça em algumas criaturas em outras coleções, Comida jamais é um tipo de criatura.
- Se um efeito se refere a Comida, isso significa qualquer artefato do tipo Comida, e não somente uma ficha de artefato do tipo Comida. Por exemplo, você pode sacrificar Lembas, um card de artefato com o subtipo Comida, para ativar a última habilidade de Bill, o Pônei.
- Você não pode sacrificar uma ficha de Comida para pagar múltiplos custos. Por exemplo, você não pode sacrificar uma ficha de Comida para ativar sua própria habilidade e também ativar a habilidade de Bill, o Pônei.
- Algumas mágicas e habilidades que criam fichas de Comida exigem alvos. Se nenhum dos alvos escolhidos for válido conforme aquela mágica ou habilidade tentar ser resolvida, ela não será resolvida. Você não criará nenhuma ficha de Comida.
- E não coma os cards, mesmo que sejam deliciosos. Não, nem no segundo café da manhã.

---

### Mecânica que retorna: Histórico

A história da Terra Média tem efeitos profundos nos eventos da Terceira Era. Esta coleção celebra essa história com cards que verificam cards históricos — isto é, cards com o supertipo lendário, com o tipo de card artefato ou o tipo de encantamento Saga.

Samwise Gamgi  
{G}{W}  
Criatura Lendária — Pequenino Plebeu  
2/2  
Toda vez que outra criatura não ficha entrar no campo de batalha sob seu controle, crie uma ficha de Comida. *(Ela é um artefato com “{2}, {T}, sacrifique este artefato: Você ganha 3 pontos de vida”)*  
Sacrifique três Comidas: Devolva o card histórico alvo de seu cemitério para sua mão. *(Os artefatos, os cards lendários e as Sagas são cards históricos.)*

### Notas gerais sobre Histórico:

- Um card, uma mágica ou uma permanente é histórica se tiver o supertipo lendário, o tipo de card artefato ou o subtipo Saga. Ter duas dessas qualidades não torna um objeto mais histórico que outro, nem concede qualquer bônus adicional — ou um objeto é histórico, ou não é.
- Algumas habilidades são desencadeadas “toda vez que você conjura uma mágica histórica”. Uma habilidade assim é resolvida antes da mágica que fez com que ela fosse desencadeada. Ela é resolvida mesmo que aquela mágica seja anulada.
- Uma habilidade desencadeada “toda vez que você conjura uma mágica lendária” não é desencadeada se um card histórico é colocado no campo de batalha sem ser conjurado.
- Os terrenos jamais são conjurados, de modo que as habilidades desencadeadas “toda vez que você conjura uma mágica histórica” não são desencadeadas se você joga um terreno lendário. Elas também não são desencadeadas se um card no campo de batalha se transformar num card com o supertipo lendário, o tipo de card artefato ou o subtipo Saga.

### Mecânica que retorna: Reciclar tipo

Reciclar tipo é uma variante da habilidade reciclar. “Reciclar [tipo] [custo]” significa “[Custo], descarte este card: Procure em seu grimório um card de [tipo], revele-o, coloque-o em sua mão e depois embaralhe”. Esse tipo geralmente é um subtipo (como em “reciclar Montanha”), mas pode ser qualquer tipo de card, subtipo, supertipo ou combinação deles (como em “reciclar terreno básico”).

Ent Generoso  
 {5} {G}  
 Criatura — Ent  
 5/7  
 Alcance

Quando Ent Generoso entrar no campo de batalha, crie uma ficha de Comida. *(Ela é um artefato com “{2}, {T}, sacrifique este artefato: Você ganha 3 pontos de vida”)*  
 Reciclar Floresta {1} ({1}, descarte este card: Procure em seu grimório um card de Floresta, revele-o e coloque-o em sua mão e depois embaralhe.)

### Notas gerais sobre Reciclar tipo:

- Diferentemente de uma habilidade reciclar normal, reciclar tipo não permite que você compre um card. Em vez disso, a habilidade permite que você procure em seu grimório um card com o(s) tipo(s) indicado(s) pelo nome da habilidade. Por exemplo, um card com reciclar terreno básico permite que você procure um card de terreno básico, e um card com reciclar mago permite que você procure um card de Mago.
- Reciclar tipo é uma forma de reciclar. Qualquer habilidade que seja desencadeada quando um card é reciclado também é desencadeada por um card sendo reciclado por tipo. Qualquer habilidade que impeça uma habilidade reciclar de ser ativada também impede uma habilidade reciclar tipo de ser ativada.

### Novo ciclo de terrenos lendários

*O Senhor dos Anéis: Contos da Terra Média* introduz um ciclo de terrenos lendários que entram no campo de batalha virados, a menos que você controle uma criatura lendária.

O Condado  
Terreno Lendário  
O Condado entra no campo de batalha virado, a menos  
que você controle uma criatura lendária.  
{T}: Adicione {G}.  
{1}{G}, {T}, vire uma criatura desvirada que você  
controla: Crie uma ficha de Comida.

- A criatura lendária já precisa estar no campo de batalha conforme o terreno entra no campo de batalha. Se ela entrar no campo de batalha ao mesmo tempo, o terreno entrará no campo de batalha virado.

---

**Nova palavra de habilidade: Conselho secreto**  
**Palavra de habilidade que retorna: Vontade do conselho**  
**Palavra de habilidade que retorna: Dilema do conselho**

Os decks de Commander de *O Senhor dos Anéis: Contos da Terra Média* trazem uma mecânica de votação que retorna, assim como uma novidade: o voto secreto.

Elrond do Conselho Branco  
{3}{G}{U}  
Criatura Lendária — Elfo Nobre  
3/3  
*Conselho secreto* — Quando Elrond do Conselho Branco entra no campo de batalha, cada jogador vota secretamente em sociedade ou auxílio e depois aqueles votos são revelados. Para cada voto em sociedade, quem votou escolhe uma criatura que controla. Você ganha o controle de cada criatura escolhida dessa forma e elas ganham “Esta criatura não pode atacar o próprio dono”. Em seguida, para cada voto em auxílio, coloque um marcador +1/+1 em cada criatura que você controla.

Galadriel, Rainha Élfica  
{2}{G}{U}  
Criatura Lendária — Elfo Nobre  
4/5  
*Vontade do conselho* — No início do combate no seu turno, se outro Elfo tiver entrado no campo de batalha sob seu controle neste turno, começando por você, cada jogador vota por domínio ou orientação. Se domínio tiver mais votos, o Anel tentará você e, em seguida, você colocará um marcador +1/+1 em seu Guardião do Anel. Se orientação tiver mais votos ou se a votação estiver empatada, compre um card.

Nenhuma dessas palavras de habilidade tem qualquer significado em termos de regras, mas cada uma delas é usada em circunstâncias diferentes. Conselho secreto é especificamente para habilidades que requerem uma votação secreta. Tanto vontade do conselho quanto dilema do conselho usam um sistema de votação aberta, sendo que vontade do conselho se encontra em cards que verificam qual opção recebeu mais votos, enquanto dilema do conselho se encontra em cards que verificam o número de votos de cada opção.

**Notas gerais sobre as votações:**

- Para votar secretamente, cada jogador anota a própria opção sem mostrar a ninguém. Cada jogador mantém o próprio voto em segredo até que todos revelem os próprios votos simultaneamente.
- Antes da revelação dos votos secretos, os jogadores podem anunciar suas intenções de voto, mas não podem revelar o que anotaram até o momento da revelação simultânea. Os jogadores podem mentir sobre as próprias intenções de voto antes que os votos sejam revelados.
- As habilidades que sejam desencadeadas “toda vez que os jogadores terminarem de votar” serão desencadeadas depois que todos os jogadores tiverem votado e todos os votos secretos tiverem sido revelados, mas não irão para a pilha até que a mágica ou habilidade atual termine de ser resolvida.
- No caso de votações abertas, os votos são declarados na ordem dos turnos, e cada jogador saberá os votos dos jogadores que votaram anteriormente.
- Cada jogador precisa votar numa das opções disponíveis. Eles não podem 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.
- A expressão “a votação empatar” se refere apenas à situação em que mais de uma escolha tenha recebido o maior número de votos. Por exemplo, se uma votação com 5 jogadores e três opções termina com placar 3-1-1, a votação não empatou.

---

### Variante de mecânica que retorna: **Parceiro de [Nome]**

Os decks de Commander de *O Senhor dos Anéis: Contos da Terra Média* incluem criaturas lendárias com a habilidade *parceiro de [Nome]*, uma variante da palavra-chave parceiro.

Frodo, Hobbit Aventureiro

{W}{B}

Criatura Lendária — Pequenino Batedor

1/3

Parceiro de Sam, Ajudante Leal

Vigilância

Toda vez que Frodo, Hobbit Aventureiro, atacar, se você ganhou 3 ou mais pontos de vida neste turno, o Anel tentará você. Depois, se Frodo for o seu Guardião do Anel e se o Anel tiver tentado você duas ou mais vezes neste jogo, compre um card.

Sam, Ajudante Leal

{1}{G}{W}

Criatura Lendária — Pequenino Plebeu

2/4

Parceiro de Frodo, Hobbit Aventureiro (*Quando esta criatura entra no campo de batalha, o jogador alvo pode colocar Frodo do próprio grimório na própria mão e, em seguida, embaralha.*)

No início do combate no seu turno, crie uma ficha de Comida. (*Ela é um artefato com “{2}, {T}, sacrifique este artefato: Você ganha 3 pontos de vida”*)

As habilidades ativadas de Comidas que você controla custam {1} a menos para serem ativadas.

### Notas gerais sobre *Parceiro de*:

- “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 como seu comandante, o card de criatura lendária nomeado também poderá ser designado como seu comandante. Para obter mais informações sobre a variante Commander, acesse [Wizards.com/Commander](http://Wizards.com/Commander).
- 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 Frodo, Hobbit Aventureiro, e Sam, Ajudante Leal, forem seus comandantes, seu deck pode conter cards com branco, preto e/ou verde na identidade de cor, mas não azul nem vermelho.
- Ambos os comandantes começam na zona de comando, e os 98 cards restantes são embaralhados para formarem 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.

### Mecânica que retorna: Monarca

Os decks de Commander de *O Senhor dos Anéis: Contos da Terra Média* também trazem o retorno do título favorito de todo mundo: o monarca! Enquanto você for o monarca, você comprará um card extra em seus turnos, mas não se surpreenda se outros jogadores conspirarem para usurpar seu trono.

Aragorn, Rei de Gondor  
 {1}{U}{R}{W}  
 Criatura Lendária — Humano Nobre  
 4/4  
 Vigilância, vínculo com a vida  
 Quando Aragorn, Rei de Gondor, entra no campo de batalha, você se torna o monarca.  
 Toda vez que Aragorn atacar, até uma criatura alvo não pode bloquear neste turno. Se você for o monarca, as criaturas não poderão bloquear neste turno.

### Notas gerais sobre Monarca:

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

---

### NOTAS SOBRE CARDS ESPECÍFICOS DA COLEÇÃO PRINCIPAL DE *O SENHOR DOS ANÉIS: CONTOS DA TERRA MÉDIA*

A Canção do Banho

{3}{U}

Encantamento — Saga

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

I, II — Compre dois cards e depois descarte um card.

III — Embaralhe qualquer número de cards alvo de seu cemitério em seu grimório. Adicione {U}{U}.

- A última habilidade de capítulo de A Canção do Banho não é uma habilidade de mana. Ela usa a pilha e pode ser respondida.
- Você pode escolher zero alvos para a última habilidade de capítulo de A Canção do Banho só para adicionar {U}{U}. No entanto, se você escolher alvos e nenhum daqueles alvos for um alvo válido conforme a habilidade tentar ser resolvida, a habilidade não será resolvida e nenhum de seus efeitos acontecerá. Você não adicionará {U}{U}.

---

Açoite do Balrog

{B}

Feitiço

Como custo adicional para conjurar esta mágica, sacrifique uma criatura ou pague {4}.

Destrua a criatura alvo.

- Você precisa sacrificar exatamente uma criatura ou pagar {4} extras para conjurar esta mágica; você não pode conjurá-la sem pagar um desses custos, nem pode pagar um deles múltiplas vezes.
  - Os jogadores só podem responder a Açoite do Balrog após ele ser conjurado e todos os seus custos serem pagos. Ninguém pode tentar destruir a criatura que você sacrifica para impedir que você conjure esta mágica nem fazer com que ela custe mais mana.
- 

Águias do Norte  
{5} {W}  
Criatura — Ave Soldado  
3/3  
Voar

Quando Águias do Norte entra no campo de batalha, as criaturas que você controla recebem +1/+0 e ganham iniciativa até o final do turno.

Reciclar Planície {1} ({1}, *descarte este card: Procure em seu grimório um card de Planície, revele-o, coloque-o em sua mão e depois embaralhe.*)

- A habilidade desencadeada de Águias do Norte só afeta criaturas que você controla conforme ela é resolvida. Quaisquer criaturas que passarem ao seu controle mais tarde no turno não serão afetadas.
- 

Aliviamento  
{1} {W}  
Mágica Instantânea  
Devolva a mágica alvo para a mão de seu dono.  
Compre um card.

- Se uma mágica for devolvida para a mão de seu dono, ela será removida da pilha e, portanto, não será resolvida. A mágica não é anulada; ela simplesmente não existe mais. Isso funciona com uma mágica que não pode ser anulada.
- 

Andúril, Chama do Oeste  
{3}  
Artefato Lendário — Equipamento  
A criatura equipada recebe +3/+1.  
Toda vez que a criatura equipada atacar, crie duas fichas de criatura Espírito branca 1/1 viradas com voar. Se aquela criatura for lendária, em vez disso, crie duas daquelas fichas viradas e atacando.  
Equipar {2}

- Se a criatura equipada for lendária, o controlador de Andúril escolhe qual jogador, planeswalker ou batalha as fichas de espírito estão atacando. Cada ficha de Espírito pode entrar atacando um jogador, planeswalker ou batalha diferente e não precisa ser o mesmo jogador, planeswalker ou batalha que a criatura equipada está atacando.
- Se Andúril equipar uma criatura que um oponente controla, o controlador de Andúril criará duas fichas de Espírito viradas cada vez que aquela criatura atacar. Mesmo que aquela criatura seja lendária, os Espíritos não entrarão no campo de batalha atacando.

---

Aragorn, o Unificador

{R}{G}{W}{U}

Criatura Lendária — Humano Nobre

5/5

Toda vez que você conjurar uma mágica branca, crie uma ficha de criatura Humano Soldado branca 1/1.

Toda vez que você conjurar uma mágica azul, use vidência 2.

Toda vez que você conjura uma mágica vermelha, Aragorn, o Unificador, causa 3 pontos de dano ao oponente alvo.

Toda vez que você conjura uma mágica verde, a criatura alvo recebe +4/+4 até o final do turno.

- Se você conjurar uma mágica que tenha múltiplas cores, mais de uma habilidade de Aragorn, o Unificador, pode ser desencadeada. Nesse caso, você escolhe a ordem na qual aquelas habilidades são colocadas na pilha.

---

Arco Galadhrim

{2}{G}

Artefato — Equipamento

Lampejo

Quando Arco Galadhrim entrar no campo de batalha, anexe-o à criatura alvo que você controla. Desvire aquela criatura.

A criatura equipada recebe +1/+2 e tem alcance.

Equipar {2} (*{2}: Anexe este equipamento à criatura alvo que você controla. Equipe somente como um feitiço.*)

- Anexar um Equipamento com a habilidade desencadeada de entrada no campo de batalha não é o mesmo que usar a habilidade equipar. Você não paga mana pela anexação, e as restrições de tempo de habilidades equipar não se aplicam.
- Se a criatura alvo deixa de ser um alvo válido, o Equipamento permanece solto no campo de batalha e nenhuma criatura é desvirada.
- Arco Galadhrim não entra no campo de batalha anexado a uma criatura. Em vez disso, o Equipamento entra no campo de batalha e depois uma habilidade desencadeada o anexa a uma criatura. Você pode conjurar Arco Galadhrim mesmo que não controle nenhuma criatura.

---

Arwen Undómiel

{G}{U}

Criatura Lendária — Elfo Nobre

2/2

Toda vez que você usar vidência, coloque um marcador +1/+1 na criatura alvo.

{4}{G}{U}: Use vidência 2.

- Você termina de usar vidência antes de escolher um alvo para a primeira habilidade de Arwen.

---

Arwen, Rainha Mortal

{1}{G}{W}

Criatura Lendária — Elfo Nobre

2/2

Arwen, Rainha Mortal, entra no campo de batalha com um marcador de indestrutível.

{1}, remova um marcador de indestrutível de Arwen:

Outra criatura alvo ganha indestrutível até o final do turno. Coloque um marcador +1/+1 e um marcador de vínculo com a vida naquela criatura e um marcador +1/+1 e um marcador de vínculo com a vida em Arwen.

- Você remove o marcador de indestrutível de Arwen como custo para ativar a segunda habilidade dela. Se Arwen já tiver sofrido 2 pontos de dano anteriormente no turno, ela será destruída devido ao dano letal antes que você possa colocar um marcador +1/+1 nela.
- Se o alvo da segunda habilidade de Arwen não for válido conforme ela tentar ser resolvida, a habilidade não fará nada. Você não colocará nenhum marcador em Arwen.

---

Ascensão do Rei-bruxo

{2}{B}{G}

Feitiço

Cada jogador sacrifica uma criatura. Se você sacrificou uma criatura dessa forma, você pode devolver outro card de permanente de seu cemitério para o campo de batalha.

- Primeiro, o jogador ativo escolhe qual criatura sacrificar e, depois, cada outro jogador na ordem dos turnos faz o mesmo sabendo das escolhas feitas anteriormente. Depois, todas aquelas criaturas são sacrificadas simultaneamente.
- Você escolhe qual card de permanente devolverá para o campo de batalha, se for o caso, conforme Ascensão do Rei-bruxo é resolvida, depois que as permanentes são sacrificadas.
- Você não pode devolver o mesmo card de permanente que você sacrificou.

---

Atalho para os Cogumelos

{1}{G}

Encantamento

Quando Atalho para os Cogumelos entra no campo de batalha, o Anel tenta você.

No início de sua etapa final, se uma permanente que você controlava deixou o campo de batalha neste turno, coloque um marcador +1/+1 na criatura alvo que você controla.

- Atalho para os Cogumelos não precisa ter estado no campo de batalha quando a permanente que você controlava deixou o campo de batalha. Por exemplo, se uma criatura morrer durante o combate no seu turno e você conjurar Atalho para os Cogumelos durante sua segunda fase principal, sua última habilidade será desencadeada no início de sua etapa final.

- A última habilidade de Atalho para os Cogumelos será desencadeada uma única vez durante sua etapa final, independentemente de quantas permanentes que você controlava tenham deixado o campo de batalha neste turno. No entanto, se nenhuma permanente que você controlava tiver deixado o campo de batalha neste turno até o início da etapa final, a habilidade não será desencadeada. Não é possível fazer com que uma permanente que você controla deixe o campo de batalha durante a etapa final a tempo de fazer com que a habilidade seja desencadeada.
- 

Bill Samambaia, Vigarista de Bree

{1}{U}

Criatura Lendária — Humano Ladino

2/1

Toda vez que Bill Samambaia, Vigarista de Bree, for bloqueado, escolha um —

- Crie uma ficha de Tesouro. *(Ela é um artefato com “{T}, sacrifique este artefato: Adicione um mana de qualquer cor”.)*
- O oponente alvo ganha o controle do Cavallo alvo que você controla. Se ele fizer isso, remova Bill Samambaia do combate e crie três fichas de Tesouro.

- A habilidade só é desencadeada uma vez, independentemente de quantas criaturas o estejam bloqueando.
  - Se Bill Samambaia, Vigarista de Bree, for removido do combate, ele permanecerá virado se estava virado.
- 

Bill, o Pônei

{3}{W}

Criatura Lendária — Cavallo

1/4

Quando Bill, o Pônei, entrar no campo de batalha, crie duas fichas de Comida. *(Elas são artefatos com “{2}, {T}, sacrifique este artefato: Você ganha 3 pontos de vida”.)*

Sacrifique uma Comida: Até o final do turno, a criatura alvo que você controla atribui dano de combate igual à própria resistência em vez de igual ao próprio poder.

- A última habilidade de Bill, o Pônei, na verdade não altera o poder de nenhuma criatura. Ela só altera a quantidade de dano de combate atribuída. Todas as demais regras e efeitos que verificam o poder ou a resistência usam os valores reais. Por exemplo, como fazer duas criaturas lutarem não representa dano de combate, um efeito que faça com que a criatura afetada lute contra outra criatura ainda usará seu poder para determinar a quantidade de dano causada.
-

Boromir, Guardião da Torre  
{2} {W}  
Criatura Lendária — Humano Soldado  
3/3

Vigilância

Toda vez que um oponente conjurar uma mágica, se nenhum mana tiver sido gasto para conjurá-la, anule aquela mágica.

Sacrifique Boromir, Guardião da Torre: As criaturas que você controla ganham indestrutível até o final do turno.

O Anel tenta você.

- Os jogadores podem conjurar mágicas sabendo que Boromir, Guardião da Torre, as anulará. Quaisquer habilidades que sejam desencadeadas quando uma mágica é conjurada ainda serão desencadeadas e resolvidas, se adequado, e quaisquer efeitos que contem quantas mágicas são conjuradas ainda contarão aquelas mágicas, se adequado.
- Se uma mágica for conjurada por um custo alternativo que inclua mana (como recapitular), a segunda habilidade de Boromir não será desencadeada e não anulará aquela mágica. De modo similar, se uma mágica for conjurada sem pagar seu custo de mana, mas o jogador tiver pago mana por custos adicionais, como de reforço ou Espinho de Ametista, a segunda habilidade de Boromir não será desencadeada e não anulará aquela mágica.

---

Bravura de Pippin

{G}

Mágica Instantânea

Você pode sacrificar uma Comida. Se fizer isso, a criatura alvo receberá +4/+4 até o final do turno. Caso contrário, aquela criatura recebe +2/+2 até o final do turno.

- Você escolhe uma criatura alvo conforme conjura Bravura de Pippin, mas não escolhe sacrificar ou não uma ficha de Comida até que a mágica seja resolvida.
- Se uma criatura alvo não for um alvo válido no momento em que Bravura de Pippin tentar ser resolvida, Bravura de Pippin será removida da pilha. Você não conseguirá sacrificar nenhuma Comida para ela.
- Se um efeito se refere a Comida, isso significa qualquer artefato do tipo Comida, e não somente uma ficha de artefato do tipo Comida. Por exemplo, você pode sacrificar Lembas para Bravura de Pippin.

---

Caminheiros de Ithilien

{2} {U} {U}

Criatura — Humano Guardião

3/3

Vigilância

Quando Caminheiros de Ithilien entrar no campo de batalha, ganhe o controle de até uma criatura alvo com poder inferior enquanto você controlar Caminheiros de Ithilien. Depois, o Anel tenta você.

- Quando a habilidade de Caminheiros de Ithilien é desencadeada, você pode escolher não ter nenhuma criatura como alvo só para fazer com que o Anel tente você. No entanto, se você escolher um alvo e aquele

alvo não for válido no momento em que a habilidade tentar ser resolvida, a habilidade não será resolvida e nenhum de seus efeitos acontecerá. O Anel não tentará você.

- A habilidade desencadeada de Caminheiros de Ithilien permite que você ganhe o controle de uma criatura se o poder dela for inferior ao de Caminheiros de Ithilien no momento em que você escolhe o alvo e no momento em que a habilidade é resolvida. Depois disso, não importa mais qual seja o poder da criatura; você continuará a controlá-la enquanto você controlar Caminheiros de Ithilien.
- Se você ganha o controle de uma criatura com a habilidade desencadeada, você pode escolher imediatamente aquela criatura como seu Guardião do Anel conforme o Anel tentar você.

---

Carrapicho, Estalajadeiro de Bree  
{2} {G} {W}  
Criatura Lendária — Humano Plebeu  
3/3

No início de sua etapa final, se você não controlar uma Comida, crie uma ficha de Comida. *(Ela é um artefato com "{2}, {T}, sacrifique este artefato: Você ganha 3 pontos de vida")*

- A habilidade de Carrapicho, Estalajadeiro de Bree, verifica se você controla uma Comida no início de sua etapa final. Se você controlar, a habilidade não será desencadeada.
- Se a habilidade for desencadeada, mas você controlar uma Comida quando ela tentar ser resolvida, a habilidade não fará nada. Nenhuma Comida será criada.

---

Carregado pelo Vento  
{1} {U}  
Mágica Instantânea  
Você pode conjurar mágicas neste turno como se elas tivessem lampejo.  
Compre um card.

- Isso só se aplica à conjuração de mágicas. Não há alteração, por exemplo, no momento em que você pode ativar habilidades que possam ser ativadas “somente como um feitiço”.

---

Carregador de Bolsão  
{3} {G}  
Criatura — Anão  
4/4  
Toda vez que Carregador de Bolsão ataca, ele recebe +X/+X até o final do turno, sendo X o número de criaturas lendárias que você controla.

- O valor de X só é determinado conforme a habilidade desencadeada de Carregador de Bolsão é resolvida. Ele não será alterado mais tarde no turno se o número de criaturas lendárias que você controla mudar.
-

Celeborn, o Sábio

{3}{G}

Criatura Lendária — Elfo Nobre

3/3

Toda vez que você atacar com um ou mais Elfos, use vidência 1.

Toda vez que você usa vidência, Celeborn, o Sábio, recebe +1/+1 até o final do turno para cada card olhado enquanto você usou vidência dessa forma.

- A última habilidade de Celeborn, o Sábio, faz com que você use vidência 1 uma única vez toda vez que você ataca com um ou mais Elfos, independentemente da quantidade de Elfos com que você ataca e independentemente de quantos jogadores você ataca.
  - A última habilidade de Celeborn, o Sábio, só verifica o número de cards que você realmente olhou. Por exemplo, se você deveria usar vidência 3, mas só tivesse dois cards em seu grimório, Celeborn receberia +2/+2.
- 

Chama de Anor

{1}{U}{R}

Mágica Instantânea

Escolha um. Se você controlar um Mago conforme conjurar esta mágica, em vez disso, você poderá escolher dois.

- O jogador alvo compra dois cards.
  - Destrua o artefato alvo.
  - Chama de Anor causa 5 pontos de dano à criatura alvo.
- Uma vez que você conjure Chama de Anor e escolha dois modos, não importa o que aconteça em resposta com o Mago que você controla. Chama de Anor ainda terá dois modos escolhidos.
- 

Chamado do Anel

{1}{B}

Encantamento

No início de sua manutenção, o Anel tenta você.

Toda vez que você escolhe uma criatura como seu

Guardião do Anel, você pode pagar 2 pontos de vida. Se

fizer isso, compre um card.

- A última habilidade de Chamado do Anel será desencadeada a qualquer momento em que você escolha uma criatura como seu Guardião do Anel, mesmo que aquela criatura já seja seu Guardião do Anel.
  - Se o Anel tentar você, mas você não puder escolher uma criatura como seu Guardião do Anel (provavelmente por você não controlar nenhuma criatura), a última habilidade de Chamado do Anel não será desencadeada.
-

Charcote, Tirano do Condado  
{2} {U} {B}  
Criatura Lendária — Avatar Ladino  
2/4

As habilidades ativadas dos terrenos que seus oponentes controlam não podem ser ativadas, a menos que sejam habilidades de mana.

Charcote, Tirano do Condado, tem todas as habilidades ativadas dos terrenos que seus oponentes controlam, exceto habilidades de mana.

Mana de qualquer tipo pode ser gasto para ativar as habilidades de Charcote.

- Charcote, Tirano do Condado, ganha apenas habilidades ativadas, exceto habilidades ativadas de mana. Ele não ganha habilidades de palavra-chave (a menos que aquelas habilidades de palavra-chave sejam ativadas), habilidades desencadeadas nem habilidades estáticas.
- As habilidades ativadas possuem um sinal de dois pontos. Geralmente, elas seguem a estrutura “[Custo]: [Efeito]”. Algumas palavras-chave são habilidades ativadas; elas possuem um sinal de dois pontos em seu texto explicativo.
- Se uma habilidade ativada de um terreno que um oponente controla menciona o card no qual está impressa pelo nome, considere a versão de Charcote, Tirano do Condado, daquela habilidade como se mencionasse Charcote, Tirano do Condado, pelo nome.
- Uma habilidade de mana ativada é uma que gera mana conforme é resolvida, não uma que custa mana para ser ativada.
- A última habilidade de Charcote, Tirano do Condado, usa um novo modelo de texto que indica que você pode gastar mana como se fosse de qualquer tipo para ativar as habilidades de Charcote, Tirano do Condado. Os seis tipos de mana são branco, azul, preto, vermelho, verde e incolor.
- Da neve não é um tipo de mana. A última habilidade de Charcote, Tirano do Condado, não permitirá que você pague um custo da neve usando mana gerado por uma fonte que não seja da neve.

---

Colete de Mithril  
{3}  
Artefato Lendário — Equipamento  
Lampejo  
Indestrutível  
Quando Colete de Mithril entrar no campo de batalha, anexe-o à criatura lendária alvo que você controla.  
A criatura equipada tem indestrutível.  
Equipar {3}

- Anexar um Equipamento com a habilidade desencadeada de entrada no campo de batalha não é o mesmo que usar a habilidade equipar. Você não paga mana pela anexação, e as restrições de tempo de habilidades equipar não se aplicam.
- Se a criatura alvo deixa de ser um alvo válido, o Equipamento permanece solto no campo de batalha.
- Colete de Mithril não entra no campo de batalha anexado a uma criatura. Em vez disso, o Equipamento entra no campo de batalha e depois uma habilidade desencadeada o anexa a uma criatura. Você pode conjurar Colete de Mithril mesmo que não controle nenhuma criatura.

---

Colocar o Anel

{1}{W}

Mágica Instantânea

Exile a criatura alvo que você possui e depois a devolva ao campo de batalha sob seu controle. O Anel tenta você.

- Depois que a criatura exilada retorna, ela é considerada um novo objeto sem relação com o objeto que era antes. As Auras anexadas às criaturas exiladas serão colocadas nos cemitérios de seus donos. Os Equipamentos anexados às criaturas exiladas serão soltos e permanecerão no campo de batalha. Quaisquer marcadores nas criaturas exiladas deixam de existir.
- Se uma ficha é exilada desta forma, ela deixa de existir e não volta ao campo de batalha.
- Você pode ter uma criatura que você possui, mas não controla, como alvo de Colocar o Anel.

---

Condestável do Condado

{1}{W}

Criatura — Pequenino Soldado

2/2

Vigilância

Quando Condestável do Condado entra no campo de batalha, você pode sacrificar uma ficha. Quando fizer isso, exile a criatura alvo que um oponente controla até que Condestável do Condado deixe o campo de batalha.

- Você não escolhe um alvo para a última habilidade de Condestável do Condado no momento em que ela é desencadeada. Em vez disso, uma segunda habilidade “reflexiva” é desencadeada quando você sacrifica um ficha dessa forma. Você escolhe um alvo para aquela habilidade conforme ela vai para a pilha. Cada jogador pode responder àquela habilidade desencadeada normalmente.
- Se Condestável do Condado deixar o campo de batalha antes da resolução de sua última habilidade, você ainda poderá sacrificar uma ficha. No entanto, quando você o fizer, a criatura alvo não será exilada quando a habilidade desencadeada “reflexiva” for resolvida. De modo similar, se Condestável do Condado deixar o campo de batalha enquanto a habilidade “reflexiva” ainda estiver na pilha, a criatura alvo não será exilada.

---

Coro Élfico

{3}{G}

Encantamento

Você pode olhar o card do topo de seu grimório a qualquer momento.

Você pode conjurar mágicas de criatura do topo de seu grimório.

As criaturas que você controla têm “{T}: Adicione um mana de qualquer cor”.

- Você pode olhar o card do 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 ou 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.

- Coro Élfico não altera o momento em que você pode conjurar mágicas de criatura. Na maioria dos casos, isso significa durante sua fase principal enquanto a pilha está vazia, embora lampejo possa alterar isso.
- Você ainda pagará todos os custos da mágica, inclusive custos adicionais. Você também pode pagar custos alternativos se algum estiver disponível.
- O card do topo de seu grimório não está em sua mão, de modo que você não pode realizar com ele outras ações que normalmente seriam permitidas da sua mão, como descartá-lo devido a um efeito ou ativar uma habilidade reciclar.

#### Demonstração de Poder

{1} {R} {R}

#### Mágica Instantânea

Esta mágica não pode ser copiada.

Copie qualquer número de mágicas instantâneas e/ou feitiços alvo. Você pode escolher novos alvos para as cópias.

- A primeira habilidade de Demonstração de Poder só funciona na pilha. Ela ainda pode ser copiada de seu cemitério, sua mão ou qualquer outra zona.
  - Se você copiar múltiplas mágicas com Demonstração de Poder, você poderá colocar as cópias na pilha em qualquer ordem.
  - Se você conjurar Demonstração de Poder, poderá, no máximo, fazer uma cópia de cada mágica instantânea e feitiço que esteja na pilha. Uma Demonstração de Poder não pode copiar a mesma mágica múltiplas vezes.
  - As cópias terão os mesmos alvos que as mágicas que elas estão copiando, a menos que você escolha novos alvos. Você pode alterar qualquer número de alvos, incluindo todos ou nenhum deles. Os novos alvos precisam ser válidos. Se, para qualquer alvo, você não puder escolher um novo alvo válido, o alvo não será alterado (mesmo que o alvo atual não seja válido).
  - As cópias são criadas na pilha. Portanto, elas não são “conjuradas”. Criar cópias não fará com que habilidades desencadeadas quando um jogador conjura uma mágica sejam desencadeadas.
  - Se uma mágica que seja 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 uma mágica copiada tiver um X cujo valor foi determinado conforme ela foi conjurada, a cópia terá o mesmo valor de X.
  - Não é possível escolher pagar quaisquer custos adicionais para uma mágica copiada. 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.
  - Se uma mágica 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 mágicas que distribuem marcadores para alvos.
  - Quaisquer escolhas feitas quando a mágica for resolvida ainda não terão sido feitas quando ela for copiada. Quaisquer dessas escolhas serão feitas separadamente conforme a cópia for resolvida.
-

Denethor, Regente Governante  
{1}{W}{B}  
Criatura Lendária — Humano Nobre  
2/4

No início de sua etapa final, se uma criatura tiver morrido sob seu controle neste turno, crie uma ficha de criatura Humano Soldado branca 1/1.

{2}, sacrifique outra criatura: Cada oponente perde 1 ponto de vida e você ganha 1 ponto de vida.

- Denethor, Regente Governante, não precisa ter estado no campo de batalha quando a criatura morreu. Por exemplo, se uma criatura morrer durante o combate no seu turno e você conjurar Denethor, Regente Governante, durante sua segunda fase principal, a primeira habilidade dele será desencadeada no início de sua etapa final.
- A primeira habilidade de Denethor, Regente Governante, só será desencadeada uma vez durante sua etapa final, independentemente de quantas criaturas tenham morrido sob seu controle neste turno. No entanto, se nenhuma criatura tiver morrido sob seu controle neste turno até o início da sua etapa final, a habilidade não será desencadeada. Não é possível fazer uma criatura morrer sob seu controle na etapa final a tempo de fazer com que a habilidade seja desencadeada.

---

Desmatar a Floresta Ent  
{3}{R}{R}  
Feitiço

Sacrifique um número qualquer de terrenos. Revele os X cards do topo de seu grimório, sendo X o número de terrenos sacrificados dessa forma. Escolha qualquer número de cards de artefato e/ou terreno revelados dessa forma. Coloque no campo de batalha todos os cards não de terreno escolhidos dessa forma, depois coloque todos os cards de terreno escolhidos dessa forma no campo de batalha virados e, em seguida, coloque o restante no fundo de seu grimório em ordem aleatória.

- Você sacrifica os terrenos como parte da resolução de Desmatar a Floresta Ent. Isso não é um custo adicional. Se Desmatar a Floresta Ent for anulado, você não sacrificará nenhum terreno.
  - Quaisquer habilidades que sejam desencadeadas durante a resolução de Desmatar a Floresta Ent serão colocadas na pilha depois que tudo for colocado no campo de batalha e a resolução for concluída. O jogador de quem for o turno coloca as próprias habilidades desencadeadas na pilha em qualquer ordem e, depois, cada outro jogador na ordem dos turnos faz o mesmo. (A última habilidade colocada na pilha será a primeira a ser resolvida.)
-

Elrond, Mestre da Cura  
{2}{G}{U}  
Criatura Lendária — Elfo Nobre  
4/4

Toda vez que você usar vidência, coloque um marcador +1/+1 em cada uma de até X criaturas alvo, sendo X o número de cards olhados ao usar vidência dessa forma. Toda vez que uma criatura que você controla com um marcador +1/+1 se torna alvo de uma mágica ou habilidade que um oponente controla, você pode comprar um card.

- A primeira habilidade de Elrond, Mestre da Cura, verifica o número de cards que você realmente olhou. Por exemplo, se você deveria usar vidência 3, mas só tivesse dois cards em seu grimório, X seria 2.
- Se duas criaturas que você controla com marcadores +1/+1 se tornarem alvo da mesma mágica ou habilidade que um oponente controla, a primeira habilidade de Elrond, Mestre da Cura, será desencadeada duas vezes.

---

Éomer, Marechal de Rohan  
{2}{R}{R}  
Criatura Lendária — Humano Cavaleiro  
4/4

Ímpeto  
Toda vez que uma ou mais outras criaturas atacantes lendárias que você controla morrerem, desvire todas as criaturas que você controla. Depois dessa fase, há uma fase de combate adicional. Esta habilidade é desencadeada apenas uma vez a cada turno.

- Se Éomer, Marechal de Rohan, e uma ou mais outras criaturas lendárias atacantes que você controla morrerem ao mesmo tempo (provavelmente devido a dano de combate), a última habilidade de Éomer, Marechal de Rohan, será desencadeada.
- Em especial, a habilidade desencadeada de Éomer, Marechal de Rohan, não lhe concede fases principais adicionais. Isso significa que você passará direto da etapa de fim de combate de uma fase de combate para a etapa de início de combate da próxima fase de combate.

---

Éowyn, Cavaleira Destemida  
{2}{R}{W}  
Criatura Lendária — Humano Cavaleiro  
3/4

Ímpeto  
Quando Éowyn, Cavaleira Destemida, entrar no campo de batalha, exile a criatura alvo entre as que um oponente controla com maior poder. As criaturas lendárias que você controla ganham proteção contra cada uma das cores daquela criatura até o final do turno.

- Éowyn, Cavaleira Destemida, verifica as cores da criatura imediatamente antes que ela deixe o campo de batalha. Elas podem diferir das cores daquele card de criatura no exílio (por exemplo, se ele tinha um efeito de cópia aplicado a ele no campo de batalha).

---

Éowyn, Senhora de Rohan

{2} {W}

Criatura Lendária — Humano Nobre

2/4

No início do combate no seu turno, a criatura alvo ganha iniciativa ou vigilância, à sua escolha, até o final do turno. Se aquela criatura estiver equipada, em vez disso, ela ganha iniciativa e vigilância até o final do turno.

As habilidades equipar que você ativa custam {1} a menos para serem ativadas.

- A última habilidade de Éowyn, Senhora de Rohan, reduz a quantidade de mana genérico no custo de habilidades equipar. Por exemplo, ela reduzirá um custo de equipar de {1} para {0}, mas não terá nenhum efeito num custo de copiar de \{G\}.
- Alguns cards de criatura Equipamento em outras coleções têm reconfigurar, uma habilidade diferente que os anexa a outra criatura. Reconfigurar não é uma habilidade equipar, e os custos de reconfigurar não são reduzidos pela última habilidade de Éowyn, Senhora de Rohan. As variantes de equipar ou as habilidades equipar com restrições, como a habilidade “equipar Humano” de Lâmina dos Dúnedain, ainda são habilidades equipar e seus custos serão reduzidos pela última habilidade de Éowyn, Senhora de Rohan.

---

Erkenbrand, Senhor do Folde Ocidental

{3} {R}

Criatura Lendária — Humano Soldado

3/3

Toda vez que Erkenbrand, Senhor do Folde Ocidental, ou outro Humano entra no campo de batalha sob seu controle, as criaturas que você controla recebem +1/+0 até o final do turno.

- A habilidade desencadeada de Erkenbrand, Senhor do Folde Ocidental só afeta criaturas que você controla conforme ela é resolvida. Quaisquer criaturas que passarem ao seu controle mais tarde no turno não serão afetadas.

---

Esmagador Olog-hai

{3} {R}

Criatura — Troll Soldado

4/4

Atropelar

Esmagador Olog-hai não pode bloquear, a menos que você controle um Goblin ou um Orc.

- O fato de você controlar um Goblin ou um Orc só importa no momento em que você declara os bloqueadores. Uma vez que Esmagador Olog-hai bloqueie uma criatura, o bloqueio não se alterará mesmo que todos os Goblins e Orcs que você controla deixem o campo de batalha.
  - O Goblin ou Orc que você controla não precisa bloquear.
-

Fangorn, Pastor das Árvores

{4} {G} {G} {G}

Criatura Lendária — Ent

4/10

Os Ents que você controla têm vigilância.

Toda vez que um ou mais Ents que você controla ataquem, adicione duas vezes aquela quantidade de {G}.

Você não perde mana verde não gasto conforme as etapas e fases terminam.

- Você pode manter mana verde em sua reserva de mana indefinidamente enquanto Fangorn, Pastor das Árvores, estiver no campo de batalha. Isso significa que se adicionar um mana verde a sua reserva de mana durante uma etapa ou fase, você pode gastá-lo durante uma etapa ou fase posterior, ou até mesmo um turno posterior. Outros tipos de mana continuarão a se esvaír de sua reserva de mana conforme cada etapa e cada fase terminarem.
- Se um mana verde que você adicionar a sua reserva de mana tiver certas restrições ou condições associadas (por exemplo, se tiver sido gerado por Grande Salão da Cidadela), elas se aplicarão àquele mana independentemente de quando você o gaste.
- Uma vez que Fangorn, Pastor das Árvores, deixe o campo de batalha, você terá até o final da etapa ou fase para gastar qualquer mana verde que esteja em sua reserva de mana antes que ele se esvaia normalmente. Não há penalidade associada a isso, exceto a própria perda do mana.

---

Faramir, Comandante de Campo

{3} {W}

Criatura Lendária — Humano Soldado

3/3

No início de sua etapa final, se uma criatura tiver morrido sob seu controle neste turno, compre um card. Toda vez que o Anel tentar você, se você escolheu uma criatura que não seja Faramir, Comandante de Campo, como seu Guardião do Anel, crie uma ficha de criatura Humano Soldado branca 1/1.

- Faramir, Comandante de Campo, não precisa ter estado no campo de batalha quando a criatura morreu. Por exemplo, se uma criatura morrer durante o combate no seu turno e você conjurar Faramir, Comandante de Campo, durante sua segunda fase principal, a última habilidade dele será desencadeada no início de sua etapa final.
  - A última habilidade de Faramir, Comandante de Campo, será desencadeada uma única vez durante sua etapa final, independentemente de quantas criaturas tenham morrido sob seu controle neste turno. No entanto, se nenhuma criatura que você controlava tiver morrido neste turno até o início da sua etapa final, a habilidade não será desencadeada. Não é possível fazer uma criatura morrer sob seu controle na etapa final a tempo de fazer com que a habilidade seja desencadeada.
-

Faramir, Príncipe de Ithilien  
{2}{W}{U}  
Criatura Lendária — Humano Nobre  
3/3

No início de sua etapa final, escolha um oponente. No início da próxima etapa final daquele jogador, você compra um card se ele não tiver atacado você naquele turno. Caso contrário, crie três fichas de criatura Humano Soldado branca 1/1.

- Atacar um planeswalker que você controla ou uma batalha que você está protegendo não conta como atacar você.

---

Fazendeiro da Quarta Leste  
{2}{W}  
Criatura — Pequenino Plebeu  
2/3

Quando Fazendeiro da Quarta Leste entrar no campo de batalha, crie uma ficha de Comida. Quando você faz isso, a criatura alvo que você controla recebe +1/+1 até o final do turno para cada Comida que você controla.  
*(Uma ficha de Comida é um artefato com "{2}, {T}, sacrifique este artefato: Você ganha 3 pontos de vida".)*

- Você não escolhe um alvo para a habilidade de Fazendeiro da Quarta Leste no momento em que ela é desencadeada. Em vez disso, uma segunda habilidade “reflexiva” é desencadeada quando você cria uma ficha de Comida dessa forma. Você escolhe um alvo para aquela habilidade conforme ela vai para a pilha. Cada jogador pode responder àquela habilidade desencadeada normalmente.

---

Fera de Guerra de Gorgoroth  
{4}{R}  
Criatura — Besta  
5/4

Toda vez que Fera de Guerra de Gorgoroth ou outra criatura que você controla com poder igual ou superior a 4 morrer, arregimente Orcs 2. *(Coloque dois marcadores +1/+1 em um Exército que você controla. Ele também é um Orc. Se você não controlar um Exército, crie antes uma ficha de criatura Orc Exército preta 0/0.)*

- Se Fera de Guerra de Gorgoroth e uma ou mais outras criaturas que você controla com poder igual ou superior a 4 morrerem ao mesmo tempo, a habilidade será desencadeada uma vez para cada uma delas.

---

Ferida de Punhal de Morgul  
{1}{B}  
Encantamento — Aura  
Encantar criatura

A criatura encantada recebe -3/-0 e tem “No início de sua manutenção, exile esta criatura, a menos que você pague 2 pontos de vida”.

- O controlador da criatura escolhe pagar 2 pontos de vida ou não conforme a habilidade desencadeada é resolvida.
- 

Ferroada do Hobbit

{1}{W}

Mágica Instantânea

Ferroada do Hobbit causa X pontos de dano à criatura alvo, sendo X o número de criaturas que você controla mais o número de Comidas que você controla.

- Se uma Comida que você controla também for uma criatura, ela será contada duas vezes.
- 

Flamiferreira de Erebor

{1}{R}

Criatura — Anão Artesão

2/1

Toda vez que você conjura uma mágica instantânea ou um feitiço, Flamiferreira de Erebor causa 1 ponto de dano a cada oponente.

- A habilidade desencadeada de Flamiferreira de Erebor será resolvida antes da mágica que fez com que ela fosse desencadeada.
- 

Foguetes do Mago

{1}

Artefato

Foguetes do Mago entra no campo de batalha virado.

{X}, {T}, sacrifique Foguetes do Mago: Adicione X manas em qualquer combinação de cores.

Quando Foguetes do Mago for colocado num cemitério vindo do campo de batalha, compre um card.

- Você precisa escolher as cores de mana que Foguetes do Mago produz antes que sua última habilidade faça com que você compre um card.
  - A última habilidade de Foguetes do Mago é desencadeada não importa como ele seja colocado em um cemitério vindo do campo de batalha.
- 

Frasco de Galadriel

{3}

Artefato Lendário

Se você compraria um card sem ter nenhum card na mão, em vez disso, compre dois cards.

Se você ganharia pontos de vida tendo 5 ou menos pontos de vida, em vez disso, você ganha duas vezes aquela quantidade de pontos de vida.

{oT}: Adicione um mana de qualquer cor.

- Se dois ou mais efeitos de substituição se aplicariam a um evento de compra de card, o jogador que compra o card escolhe a ordem na qual aplicá-los.
- Sempre que você for instruído a comprar mais de um card, você os compra um de cada vez. Por exemplo, se você controlar Frasco de Galadriel e não tiver cards na mão quando for instruído a “comprar dois cards”, sua primeira compra será substituída pela compra de dois cards e então você comprará o segundo card da instrução original. No total, você comprará três cards.
- Se, de alguma forma, você controlar mais de um Frasco de Galadriel, cada um adicionará um card. Por exemplo, se você controla dois Frascos de Galadriel e compraria um card enquanto não tem nenhum card na mão, o efeito de um Frasco de Galadriel substituirá o evento “compre um card” por “compre dois cards”. O efeito do outro Frasco de Galadriel substituirá a compra do primeiro desses dois cards por “compre dois cards”. No total, você compraria três cards.
- As segundas habilidades de múltiplos Frascos de Galadriel são cumulativas. Se você controlar dois, os pontos de vida ganhos enquanto você tiver 5 ou menos pontos de vida serão multiplicados por 4. Três Frascos multiplicarão aquele ganho de pontos de vida por 8. E assim por diante.
- Se um efeito definiria seu total de pontos de vida como um número específico maior do que o seu total de pontos de vida atual, o efeito faria com que você recebesse pontos de vida equivalentes à diferença. Se seu total de pontos de vida for igual ou inferior a 5, Frasco de Galadriel dobrará a quantidade de pontos de vida que aquele efeito faria com que você ganhasse. Por exemplo, se você tiver 3 pontos de vida e um efeito disser que seu total de pontos de vida “se torna 10”, você ganharia 7 pontos de vida, que o Frasco dobraria para 14, de modo que seu total de pontos de vida na verdade se tornará 17.
- Num jogo de Gigante de Duas Cabeças, pontos de vida ganhos por seu colega de equipe não farão com que a segunda habilidade de Frasco de Galadriel se aplique, mesmo fazendo com que o total de pontos de vida de sua equipe aumente.

Frodo Bolseiro

{G} {W}

Criatura Lendária — Pequenino Batedor

1/3

Toda vez que Frodo Bolseiro ou outra criatura lendária entra no campo de batalha sob seu controle, o Anel tenta você.

Enquanto Frodo for o seu Guardiã do Anel, ele deverá ser bloqueado se estiver apto.

- Se Frodo Bolseiro for seu Guardiã do Anel, apenas uma criatura é obrigada a bloqueá-lo. Outras criaturas também podem bloqueá-lo, e estão livres para bloquear outras criaturas ou não bloquear.
- Se Frodo Bolseiro for seu Guardiã do Anel, mas cada criatura que o jogador defensor controla não estiver apta a bloquear por qualquer motivo (como ter poder maior que Frodo juntamente com a primeira habilidade do emblema do Anel), Frodo Bolseiro não será bloqueado. Se houver um custo associado a bloquear Frodo Bolseiro, o jogador defensor não será forçado a pagar aquele custo; portanto, ele também não precisará ser bloqueado naquele caso.

Frodo, Ruína de Sauron

{W}

Criatura Lendária — Pequenino Cidadão

1/2

{W/B}{W/B}: Se Frodo, Ruína de Sauron, for um Cidadão, ele se torna um Pequenino Batedor com poder e resistência básicos 2/3 e vínculo com a vida.

{B}{B}{B}: Se Frodo for um Batedor, ele se torna um Pequenino Ladino com “Toda vez que esta criatura causa dano de combate a um jogador, aquele jogador perde o jogo se o Anel tiver tentado você quatro ou mais vezes neste jogo. Caso contrário, o Anel tenta você”.

- Nenhuma dessas habilidades tem uma duração. Se uma delas for resolvida, ela permanecerá em vigor até que o jogo termine, Frodo, Ruína de Sauron, deixe o campo de batalha ou algum efeito subsequente altere suas características, o que vier primeiro.
- Você pode ativar as habilidades de Frodo, Ruína de Sauron, independentemente dos tipos de criatura que ele tenha. Cada uma daquelas habilidades verifica os tipos de criatura de Frodo, Ruína de Sauron, quando aquela habilidade é resolvida. Se Frodo, Ruína de Sauron, não tiver o tipo de criatura adequado naquele momento, a habilidade não fará nada.
- A primeira habilidade de Frodo, Ruína de Sauron, verifica se ele é um Cidadão, e a segunda habilidade verifica se ele é um Batedor. Não importa como ele se tornou do tipo de criatura adequado.

---

Fruta d'Ouro, Filha do Rio

{1}{U}

Criatura Lendária — Ninfa

1/3

{T}: Mova um marcador de cada tipo que não esteja em Fruta d'Ouro, Filha do Rio, de outra permanente alvo que você controla para Fruta d'Ouro.

{U}, {T}: Mova um ou mais marcadores de Fruta d'Ouro para outra permanente alvo que você controla. Se fizer isso, compre um card.

- 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.

---

Fúria de Gimli

{1}{R}

Mágica Instantânea

A criatura alvo recebe +3/+2 até o final do turno. Se for lendária, ela também ganha atropelar até o final do turno.

- Fúria de Gimli verifica se uma criatura é lendária conforme é resolvida. Se o alvo não for lendário conforme a mágica for conjurada, mas se tornar lendário antes que a mágica seja resolvida, aquela criatura ganhará atropelar.
-

Goblin Veterano de Guerra

{1}{R}

Criatura — Goblin Guerreiro

2/2

Toda vez que Goblin Veterano de Guerra é bloqueado, ele causa 1 ponto de dano a cada criatura que o esteja bloqueando.

- A habilidade só é desencadeada uma vez, independentemente de quantas criaturas o estejam bloqueando. A habilidade é resolvida e causa dano àquelas criaturas antes que o dano de combate seja causado. Mesmo que aquele dano destrua todas as criaturas que estiverem bloqueando Goblin Veterano de Guerra, Goblin Veterano de Guerra não se tornará não bloqueado.
- 

Galadriel de Lothlórien

{1}{G}{U}

Criatura Lendária — Elfo Nobre

3/3

Toda vez que o Anel tentar você, se você escolher uma criatura que não seja Galadriel de Lothlórien como seu Guardião do Anel, use vidência 3.

Toda vez que você usa vidência, você pode revelar o card do topo de seu grimório. Se um card de terreno for revelado dessa forma, coloque-o no campo de batalha virado.

- Você termina de usar vidência antes de revelar o card do topo de seu grimório.
- 

Gandalf, Amigo do Condado

{3}{U}

Criatura Lendária — Avatar Mago

2/4

Lampejo

Você pode conjurar mágicas de feitiço como se tivessem lampejo.

Toda vez que o Anel tentar você, se você escolher uma criatura que não seja Gandalf, Amigo do Condado, como seu Guardião do Anel, compre um card.

- A segunda habilidade só se aplica à conjuração de mágicas. Ela não altera, por exemplo, o momento em que você pode ativar habilidades que possam ser ativadas “somente como um feitiço”.
-

Gandalf, o Branco

{3}{W}{W}

Criatura Lendária — Avatar Mago

4/5

Lampejo

Você pode conjurar mágicas lendárias e mágicas de artefato como se tivessem lampejo.

Se uma permanente lendária ou um artefato que entrar ou deixar o campo de batalha fizer com que uma habilidade desencadeada de uma permanente que você controla seja desencadeada, aquela habilidade será desencadeada uma vez adicional.

- A segunda habilidade só se aplica à conjuração de mágicas. Ela não altera, por exemplo, o momento em que você pode ativar habilidades que possam ser ativadas “somente como um feitiço”.
- Gandalf, o Branco, afeta as próprias habilidades de entrada e saída do campo de batalha de uma permanente, assim como outras habilidades desencadeadas que sejam desencadeadas quando aquela permanente entra ou sai do campo de batalha. Tais habilidades desencadeadas começam com “quando” ou “toda vez que”.
- Efeitos de substituição não são afetados pela habilidade de Gandalf, o Branco. Por exemplo, uma criatura lendária que entra no campo de batalha com um marcador +1/+1 não receberá um marcador +1/+1 adicional.
- Habilidades que se aplicam “conforme [esta permanente] entra no campo de batalha”, como escolher uma cor com Manoplas do Poder, também não são afetadas.
- Você não precisa controlar a permanente que está entrando ou saindo do campo de batalha, só a permanente que tem a habilidade desencadeada.
- O efeito de Gandalf, o Branco, não copia a habilidade desencadeada; ele só faz com que ela 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 Gandalf, o Branco, uma permanente lendária ou um artefato lendário que entra ou deixa o campo de batalha faz com que habilidades sejam desencadeadas três vezes, não quatro. Um terceiro Gandalf, o Branco, fará com que as habilidades sejam desencadeadas quatro vezes, um quarto fará com que as habilidades sejam desencadeadas cinco vezes, e assim por diante.
- Se uma permanente lendária ou um artefato que entre ou saia do campo de batalha ao mesmo tempo que Gandalf, o Branco (inclusive o próprio Gandalf, o Branco), fizer com que uma habilidade desencadeada de uma permanente que você controla seja desencadeada, aquela habilidade será desencadeada uma vez adicional.
- O evento desencadeador não precisa se referir especificamente a permanentes lendárias ou artefatos, nem precisa se referir especificamente a quando algo “deixa o campo de batalha”. Por exemplo, uma habilidade desencadeada “toda vez que uma criatura morre” seria desencadeada duas vezes se uma criatura lendária ou uma criatura artefato morrer enquanto Gandalf, o Branco, está no campo de batalha, assim como uma habilidade desencadeada “toda vez que uma permanente é colocada em um cemitério vinda do campo de batalha”.
- Olhe cada permanente lendária e cada artefato em sua existência no campo de batalha, levando em consideração efeitos contínuos, para determinar se qualquer habilidade desencadeada será desencadeada múltiplas vezes. Por exemplo, se uma criatura não lendária que tenha se tornado lendária (provavelmente por ser o Guardião do Anel daquele jogador) morrer, uma habilidade que seja desencadeada quando ela deixa o campo de batalha será desencadeada duas vezes.

- Uma habilidade de uma permanente que seja desencadeada quando um card é colocado em um cemitério “vindo de qualquer lugar” só é desencadeada duas vezes se tanto Gandalf, o Branco, quanto aquela permanente ainda estiverem no campo de batalha imediatamente depois que a permanente lendária ou o artefato tiver sido colocado no cemitério vindo do campo de batalha. Por exemplo, digamos que você controle tanto Gandalf, o Branco, quanto Sefris dos Métodos Ocultos. Se outra criatura lendária que você controla morrer, a primeira habilidade de Sefris será desencadeada duas vezes. No entanto, se Gandalf, o Branco, morrer, a primeira habilidade de Sefris será desencadeada uma única vez.
- 

Gandalf, o Cinza

{3}{U}{R}

Criatura Lendária — Avatar Mago

3/4

Toda vez que você conjurar uma mágica instantânea ou um feitiço, escolha um que não tenha sido escolhido —

- Você pode virar ou desvirar a permanente alvo.
  - Gandalf, o Cinza, causa 3 pontos de dano a cada oponente.
  - Copie a mágica instantânea ou o feitiço alvo que você controla. Você pode escolher novos alvos para a cópia.
  - Coloque Gandalf no topo do grimório de seu dono.
- Você escolhe o modo conforme a habilidade desencadeada vai para a pilha. Você só pode escolher um modo que requeira alvos se houver alvos válidos disponíveis.
  - Se a habilidade não for resolvida (por seus alvos terem deixado de ser válidos ou por uma mágica ou habilidade tê-la anulado), o modo escolhido para aquela ocorrência da habilidade ainda conta como escolhido.
  - A expressão “que não tenha sido escolhido” se refere apenas àquele Gandalf, o Cinza, em específico. Se Gandalf, o Cinza, deixar o campo de batalha (possivelmente por conta do quarto modo de sua habilidade) e voltar ao campo de batalha posteriormente, ele será um novo objeto sem relação com os modos escolhidos em sua última existência no campo de batalha.
  - Não importa quem tenha escolhido qualquer modo específico. Por exemplo, digamos que você controle Gandalf, o Cinza, e tenha escolhido os primeiros dois modos. Se um oponente ganhar o controle de Gandalf, o Cinza, aquele jogador só poderá escolher o terceiro e o quarto modos.
- 

Gimli, Contador de Abates

{3}{R}

Criatura Lendária — Anão Guerreiro

4/3

Atropelar

Toda vez que uma criatura que um oponente controla morre, Gimli, Contador de Abates, causa 1 ponto de dano ao controlador daquela criatura.

- Se Gimli, Contador de Abates, morrer ao mesmo tempo que uma ou mais criaturas que um oponente controla, a última habilidade será desencadeada para cada uma daquelas outras criaturas.
-

Gimli, Vingador Lamentoso  
{1} {R} {G}  
Criatura Lendária — Anão Guerreiro  
3/2

Gimli, Vingador Lamentoso, tem indestrutível contanto que duas ou mais criaturas tenham morrido sob seu controle neste turno.

Toda vez que outra criatura que você controla morrer, coloque um marcador +1/+1 em Gimli. Quando esta habilidade é resolvida pela terceira vez neste turno, Gimli luta contra até uma criatura alvo que você não controla.

- Gimli, Vingador Lamentoso, não precisa ter estado no campo de batalha quando as criaturas morreram sob seu controle para que a primeira habilidade as conte. Por exemplo, se duas criaturas que você controla morrem durante o combate no seu turno e você conjura Gimli, Vingador Lamentoso, durante sua segunda fase principal, ele terá indestrutível até o final do turno.
- Você não escolhe um alvo para a última habilidade de Gimli, Vingador Lamentoso, no momento em que ela é desencadeada. Em vez disso, uma segunda habilidade “reflexiva” é desencadeada quando sua última habilidade é resolvida pela terceira vez em um turno. Você pode escolher um alvo para aquela habilidade conforme ela vai para a pilha. Cada jogador pode responder àquela habilidade desencadeada normalmente.

---

Glamdring  
{2}  
Artefato Lendário — Equipamento  
A criatura equipada tem iniciativa e recebe +1/+0 para cada card de mágica instantânea e feitiço em seu cemitério.  
Toda vez que a criatura equipada causa dano de combate a um jogador, você pode conjurar uma mágica instantânea ou feitiço de sua mão com valor de mana igual ou inferior àquele dano sem pagar seu custo de mana.  
Equipar {3}

- Se você conjurar uma mágica usando a habilidade desencadeada de Glamdring, 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.
  - Se uma mágica é conjurada “sem pagar seu custo de mana”, não é possível escolher conjurá-la por nenhum custo alternativo. Você pode, entretanto, pagar custos adicionais, como custos de reforçar. Se o card tem quaisquer custos adicionais obrigatórios, eles precisam ser pagos para que a mágica seja conjurada.
  - Se a mágica tiver um {X} em seu custo de mana, você precisará escolher 0 como valor de X.
-

Glóin, Emissário dos Anões

{2} {R}

Criatura Lendária — Anão Conselheiro

3/3

Toda vez que você conjurar uma mágica histórica, crie uma ficha de Tesouro. Esta habilidade é desencadeada apenas uma vez a cada turno. *(Os artefatos, os cards lendários e as Sagas são cards históricos.)*

{T}, sacrifique um Tesouro: Atice a criatura alvo. *(Até seu próximo turno, aquela criatura ataca a cada combate, se estiver apta, e ataca um jogador que não seja você, se estiver apta.)*

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

---

Glorfindel, Salvador Destemido

{2} {G}

Criatura Lendária — Elfo Nobre

3/2

Toda vez que você usar vidência, escolha um e Glorfindel, Salvador Destemido, receberá +1/+1 até o final do turno.

- Glorfindel deve ser bloqueado neste turno se possível.
- Glorfindel não pode ser bloqueado por mais de uma criatura a cada combate neste turno.
- Se você escolher o primeiro modo para a habilidade desencadeada de Glorfindel, Salvador Destemido, apenas uma criatura será obrigada a bloqueá-lo. Outras criaturas também podem bloqueá-lo (a menos que você também tenha escolhido o segundo modo para a habilidade desencadeada de Glorfindel, Salvador Destemido, neste turno) e estão livres para bloquear outras criaturas ou não bloquear.
- Se você escolher o primeiro modo para a habilidade desencadeada de Glorfindel, Salvador Destemido, mas cada criatura que o jogador defensor controla não puder bloquear por qualquer motivo (como estar virada), Glorfindel, Salvador Destemido, não será bloqueado. Se houver um custo associado a bloquear Glorfindel,

Salvador Destemido, o jogador defensor não será forçado a pagar aquele custo, portanto ela também não precisará ser bloqueada naquele caso.

---

#### Golpear o Imortal

{1} {R}

#### Mágica Instantânea

Golpear o Imortal causa 3 pontos de dano à criatura alvo.

Aquela criatura perde indestrutível até o final do turno.

Se aquela criatura morreria neste turno, em vez disso, exile-a.

- A criatura que sofreu dano é exilada se morreria por qualquer motivo neste turno, e não apenas devido ao dano de Golpear o Imortal.
  - Se Golpear o Imortal não causar dano à criatura alvo (por exemplo, porque o dano foi prevenido), os efeitos adicionais ainda se aplicarão. Ela ainda perderá indestrutível e será exilada em vez de morrer neste turno.
  - Você pode ter como alvo de Golpear o Imortal uma criatura que não tenha indestrutível. Ela ainda será exilada se morreria neste turno.
- 

#### Golpe Fatídico de Isildur

{2} {B} {B}

#### Mágica Instantânea Lendária

*(Você só pode conjurar uma mágica instantânea lendária se controlar uma criatura lendária ou um planeswalker lendário.)*

Destrua a criatura alvo. Se o controlador dela tiver mais de quatro cards na mão, ele exila da própria mão uma quantidade de cards igual à diferença.

- Golpe Fatídico de Isildur é a primeira mágica instantânea lendária. Ele está sujeito às mesmas restrições de conjuração dos feitiços lendários que já existem, conforme listadas nas regras a seguir.
  - Você não pode conjurar uma mágica instantânea lendária a menos que você controle uma criatura lendária ou um planeswalker lendário. Uma vez que você conjure uma mágica instantânea lendária, perder o controle de suas criaturas e planeswalkers lendários não afetará aquela mágica.
  - Além da restrição de conjuração, o supertipo lendário em uma mágica instantânea não tem mais qualquer regra associada. Você pode conjurar qualquer número de mágicas instantâneas lendárias em um turno, e seu deck pode conter qualquer número de cards lendários (mas não mais que quatro com o mesmo nome).
-

Gorbag de Minas Morgul

{1} {B}

Criatura Lendária — Orc Soldado

2/2

Toda vez que um Goblin ou Orc que você controla causa dano de combate a um jogador, você pode sacrificá-lo.

Quando fizer isso, escolha um —

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

- Você não escolhe um modo para a habilidade de Gorbag de Minas Morgul no momento em que ela é desencadeada. Em vez disso, uma segunda habilidade “reflexiva” é desencadeada quando você sacrifica um Goblin ou Orc dessa forma. Você escolhe um modo para aquela habilidade conforme ela vai para a pilha. Cada jogador pode responder àquela habilidade desencadeada normalmente.
- 

Gríma Língua de Cobra

{2} {B}

Criatura Lendária — Humano Conselheiro

1/4

Seus oponentes não podem ganhar pontos de vida.

{T}, sacrifique outra criatura: O jogador alvo perde 1 ponto de vida. Se a criatura sacrificada era lendária, arregimente Orcs 2.

- Mágicas e habilidades que fazem com que oponentes ganhem pontos de vida ainda são resolvidas enquanto Gríma Língua de Cobra está no campo de batalha. Nenhum oponente ganhará pontos de vida, mas quaisquer outros efeitos daquela mágica ou habilidade ainda acontecerão.
  - Se um efeito disser para definir o total de pontos de vida de um oponente para um número que seja maior que o total atual de pontos de vida daquele oponente enquanto Gríma Língua de Cobra estiver no campo de batalha, o total de pontos de vida daquele jogador não será alterado.
  - A habilidade ativada de Gríma Língua de Cobra verifica se a criatura sacrificada era lendária em sua última existência no campo de batalha. Não importa se ela é lendária no cemitério.
- 

Grishnákh, Instigador Ousado

{2} {R}

Criatura Lendária — Goblin Soldado

1/1

Quando Grishnákh, Instigador Ousado, entrar no campo de batalha, arregimente Orcs 2. Quando fizer isso, até o final do turno, ganhe o controle da criatura não lendária alvo que um oponente controla com poder igual ou inferior ao poder do Exército arregimentado. Desvire aquela criatura. Ela ganha ímpeto até o final do turno.

- Você não escolhe um alvo para a última habilidade de Grishnákh, Instigador Ousado, no momento em que ela é desencadeada. Em vez disso, uma segunda habilidade “reflexiva” é desencadeada quando você arregimenta Orcs dessa forma. Você escolhe um alvo para aquela habilidade conforme ela vai para a pilha. Cada jogador pode responder àquela habilidade desencadeada normalmente.

---

Hobbit Ágil

{1}{W}

Criatura — Pequenino Plebeu

1/3

Toda vez que Hobbit Ágil ataca, você pode sacrificar uma Comida ou pagar {2}{W}. Quando fizer isso, vire a criatura alvo que um oponente controla.

- Você não escolhe um alvo para a habilidade de Hobbit Ágil no momento em que ela é desencadeada. Em vez disso, uma segunda habilidade “reflexiva” é desencadeada quando você sacrifica uma Comida ou 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.

---

Incursão de Orcs

{3}{R}

Feitiço

Arregimentar Orcs 2. Quando você faz isso, Incursão de Orcs causa X pontos de dano à criatura alvo que um oponente controla, sendo X o poder do Exército arregimentado. *(Para arregimentar Orcs 2, coloque dois marcadores +1/+1 em um Exército que você controla. Ele também é um Orc. Se você não controlar um Exército, crie antes uma ficha de criatura Orc Exército preta 0/0.)*

- Você não escolhe um alvo para Incursão de Orcs no momento em que você a conjura. Em vez disso, uma segunda habilidade “reflexiva” é desencadeada quando você arregimenta Orcs dessa forma. Você escolhe um alvo para aquela habilidade conforme ela vai para a pilha. Cada jogador pode responder àquela habilidade desencadeada normalmente.

---

Inscrição Ardente

{2}{R}

Encantamento

Quando Inscrição Ardente entra no campo de batalha, o Anel tenta você.

Toda vez que você conjura uma mágica instantânea ou um feitiço, Inscrição Ardente causa 2 pontos de dano a cada oponente.

- A habilidade desencadeada de Inscrição Ardente será resolvida antes da mágica que fez com que ela fosse desencadeada.

---

Isolamento em Orthanc

{3}{U}

Mágica Instantânea

Coloque a criatura alvo no topo do grimório do seu dono na segunda posição.

- Se o controlador da criatura alvo não tiver nenhum card restante no grimório quando Isolamento em Orthanc for resolvido, aquela criatura se torna o card no topo daquele grimório.

---

Landroval, Testemunha do Horizonte

{4} {W}

Criatura Lendária — Ave Nobre

3/4

Voar

Toda vez que duas ou mais criaturas que você controla atacam um jogador, a criatura atacante sem voar alvo ganha voar até o final do turno.

- Duas ou mais criaturas que você controla precisam atacar o mesmo jogador para que a habilidade de Landroval, Testemunha do Horizonte, seja desencadeada. As criaturas que você controla que ataquem planeswalkers que aquele jogador controla ou batalhas que aquele jogador protege não contarão para a condição de desencadeamento de Landroval, Testemunha do Horizonte.
- Em um jogo com vários participantes, a habilidade desencadeada de Landroval, Testemunha do Horizonte, é desencadeada uma vez para cada jogador que você atacar com ao menos duas criaturas.

---

Laracna, Filha de Ungoliant

{4} {B} {G}

Criatura Lendária — Aranha Demônio

8/8

Toque mortífero, salvaguarda {2}

As outras Aranhas que você controla têm toque mortífero e salvaguarda {2}.

Toda vez que outra criatura que sofreu dano de uma Aranha que você controlava neste turno morrer, crie uma ficha que seja uma cópia daquela criatura, exceto por ser um artefato Comida com “{2}, {T}, sacrifique este artefato: Você ganha 3 pontos de vida” e perder todos os outros tipos de card.

- A ficha copia a criatura em sua última existência no campo de batalha antes de morrer, e não em sua existência no cemitério.
- Exceto por ser um artefato Comida, ter a habilidade ativada listada e todos os outros tipos e subtipos de card, a ficha copia apenas o que estava impresso na criatura original (a menos que a criatura esteja copiando outra coisa; veja abaixo). Ela não copia informações como se a criatura estava virada ou desvirada, se tinha ou não marcadores, Auras ou Equipamentos anexados ou efeitos que não sejam de cópia que tivessem alterado seu poder, sua resistência, seus tipos, sua cor e assim por diante.
- Se a criatura copiada tem {X} em seu custo de mana, X é considerado 0.
- Se a criatura copiada é uma ficha, a nova ficha criada copia as características originais daquela ficha conforme estabelecidas pelo efeito que criou aquela ficha, com as exceções acima citadas.
- Se a criatura copiada estiver copiando outra coisa, a ficha entra no campo de batalha como o que quer que a criatura tenha copiado, com as exceções acima citadas.

- Quaisquer habilidades de entrada no campo de batalha da criatura copiada serão desencadeadas quando a ficha entrar no campo de batalha. Qualquer habilidade do tipo “conforme [esta criatura] entra no campo de batalha” ou “[esta criatura] entra no campo de batalha com” da criatura escolhida também funcionará.
  - Uma vez que a ficha é um artefato Comida, e não uma criatura, ela não pode atacar nem bloquear, a menos que de alguma forma ela se torne uma criatura.
- 

Legolas, Contador de Abates

{2}{G}{U}

Criatura Lendária — Elfo Arqueiro

2/3

Alcance

Toda vez que você usa vidência, se Legolas, Contador de Abates, estiver virado, você poderá desvirá-lo. Faça isso apenas uma vez por turno.

Toda vez que uma criatura que um oponente controla morrer, coloque um marcador +1/+1 em Legolas.

- “Faça isso apenas uma vez por turno” permite que você escolha desvirar Legolas ou não conforme a habilidade desencadeada for resolvida. Se você não desvirá-lo, a habilidade será desencadeada novamente na próxima vez que a condição for satisfeita. Uma vez que você escolha fazê-lo a habilidade não será mais desencadeada pelo resto do turno.
- 

Legolas, Mestre Arqueiro

{1}{G}{G}

Criatura Lendária — Elfo Arqueiro

1/4

Alcance

Toda vez que você conjurar uma magia com Legolas, Mestre Arqueiro, como alvo, coloque um marcador +1/+1 em Legolas.

Toda vez que você conjura uma magia com uma criatura que você não controla como alvo, Legolas causa dano igual ao próprio poder a até uma criatura alvo.

- As habilidades desencadeadas de Legolas, Mestre Arqueiro, serão resolvidas antes das magias que fizeram com que elas fossem desencadeadas. Elas serão resolvidas mesmo que aquelas magias sejam anuladas.
  - A última habilidade de Legolas, Mestre Arqueiro, é desencadeada quando você conjura uma magia que tenha múltiplos alvos contanto que ao menos um daqueles alvos seja uma criatura que você não controla. Ela não é desencadeada múltiplas vezes se você conjurar uma magia que tenha como alvo múltiplas vezes uma criatura que você não controla ou que tenha como alvo múltiplas criaturas que você não controla.
  - Se você conjurar uma magia com Legolas, Mestre Arqueiro, e ao menos uma criatura que você não controla como alvo, ambas as habilidades de Legolas, Mestre Arqueiro, serão desencadeadas. Você escolhe a ordem na qual aqueles desencadeamentos vão para a pilha.
-

Livro de Mazarbul

{2} {R}

Encantamento — Saga

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

I — Arregimentar Orcs 1. *(Coloque um marcador +1/+1 em um Exército que você controla. Ele também é um Orc. Se você não controlar um Exército, crie antes uma ficha de criatura Orc Exército preta 0/0.)*

II — Arregimentar Orcs 2.

III — As criaturas que você controla recebem +1/+0 e ganham ameaçar até o final do turno.

- A última habilidade de capítulo só afeta criaturas que você controla no momento em que ela é resolvida. Quaisquer criaturas que passarem ao seu controle mais tarde no turno não serão afetadas.
- 

Lobelia Sacola-Bolseiro

{2} {B}

Criatura Lendária — Pequenino Cidadão

2/3

Lampejo

Ameaçar

Quando Lobelia Sacola-Bolseiro entrar no campo de batalha, exile o card de criatura alvo do cemitério de um oponente que tenha sido colocado lá vindo do campo de batalha neste turno e depois crie X fichas de Tesouro, sendo X o poder do card exilado.

- Use o poder do card em sua última existência no cemitério para determinar o valor de X.
- 

Lotho, Condestável Corrupto

{W} {B}

Criatura Lendária — Pequenino Ladino

2/1

Toda vez que um jogador conjura a segunda magia a cada turno, você perde 1 ponto de vida e cria uma ficha de Tesouro. *(Ela é um artefato com "{T}", sacrifique este artefato: Adicione um mana de qualquer cor.)*

- Mágicas que tenham sido conjuradas antes de Lotho, Condestável Corrupto, contam. Se Lotho, Condestável Corrupto, tiver sido a primeira magia que você conjurou neste turno, a próxima magia que você conjurar neste turno será sua segunda magia.
-

Mauhúr, Capitão Uruk-hai  
{B}{R}  
Criatura Lendária — Orc Soldado  
2/2

Ameaçar

Se um ou mais marcadores +1/+1 seriam colocados em um Exército, Goblin ou Orc que você controla, em vez disso, serão colocados aquele número mais um de marcadores +1/+1.

- A última habilidade de Mauhúr se aplica a marcadores colocados em fichas de Exército quando você arremimenta Orcs ((ou Zumbis, ou qualquer outra coisa).

---

Meneldor, Salvador Célere  
{3}{U}  
Criatura Lendária — Ave Soldado  
3/3

Voar

Toda vez que Meneldor, Salvador Célere, causar dano de combate a um jogador, exile até uma criatura alvo que você possui e depois devolva-a ao campo de batalha sob seu controle.

- A segunda habilidade de Meneldor pode ter como alvo qualquer permanente que você possua, incluindo aquelas que outro jogador controla.
- Depois que a permanente exilada retorna, ela é considerada um novo objeto sem relação com o objeto que era antes. As Auras anexadas à permanente exilada serão colocadas nos cemitérios de seus donos. Os Equipamentos anexados à permanente exilada serão soltos e permanecerão no campo de batalha. Quaisquer marcadores na permanente exilada deixarão de existir.
- Se uma ficha é exilada desta forma, ela deixa de existir e não volta ao campo de batalha.

---

Meriadoc Brandebuque  
{1}{G}  
Criatura Lendária — Pequenino Cidadão  
2/2

Toda vez que um ou mais Pequeninos que você controla ataquem um jogador, crie uma ficha de Comida. *(Ela é um artefato com "{2}, {T}, sacrifique este artefato: Você ganha 3 pontos de vida")*

- A habilidade de Meriadoc Brandebuque faz com que você crie uma única ficha de Comida por jogador que você ataca com um Pequenino, independentemente de com quantos Pequeninos além do primeiro você o atacar.
  - Os Pequeninos que ataquem um planeswalker ou batalha não fazem com que a habilidade de Meriadoc Brandebuque seja desencadeada.
-

Merry, Escudeiro de Rohan  
{R}{W}  
Criatura Lendária — Pequenino Cavaleiro  
2/2

Ímpeto  
Merry, Escudeiro de Rohan, terá iniciativa enquanto estiver equipado.  
Toda vez que você atacar com Merry e outra criatura lendária, compre um card.

- Merry e a outra criatura atacante lendária não precisam estar atacando o mesmo jogador, planeswalker ou batalha.

---

Mestres Arqueiros Orcs  
{1}{B}  
Criatura — Orc Arqueiro  
1/1

Lampejo  
Quando Mestres Arqueiros Orcs entra no campo de batalha e toda vez que um oponente compra um card que não seja o primeiro comprado em cada etapa de compra, Mestres Arqueiros Orcs causa 1 ponto de dano a qualquer alvo. Depois, arremete Orcs 1.

- Se uma mágica ou habilidade faz com que um oponente coloque cards na mão sem usar especificamente o verbo “comprar”, o card não é comprado.

---

Monte da Perdição  
Terreno Lendário  
{T}, pague 1 ponto de vida: Adicione {B} ou {R}.  
{1}{B}{R}, {T}: Monte da Perdição causa 1 ponto de dano a cada oponente.  
{5}{B}{R}, {T}, sacrifique Monte da Perdição e um artefato lendário: Escolha até duas criaturas e depois destrua as restantes. Ative somente como um feitiço.

- Para a última habilidade, nenhuma das criaturas escolhidas é alvo da habilidade. Você pode escolher criaturas com manto, por exemplo.

---

Nazgûl  
{2}{B}  
Criatura — Aparição Cavaleiro  
1/2  
Toque mortífero  
Quando Nazgûl entra no campo de batalha, o Anel tenta você.  
Toda vez que o Anel tentar você, coloque um marcador +1/+1 em cada Aparição que você controla.  
Um deck pode ter até nove cards com o nome Nazgûl.

- A última habilidade de Nazgûl permite que você ignore a “regra dos quatro”. Ela não permite que você ignore a validade no formato. Por exemplo, em um evento Limitado de *O Senhor do Anéis: Contos da Terra Média™* você não pode adicionar Nazgûls de sua coleção pessoal, não importa o quanto Sauron queira que você o faça.
- A última habilidade de Nazgûl também permite que você ignore a regra dos “singleton” em formatos como Commander.
- Se você tiver sorte suficiente para tirar dez ou mais Nazgûls durante um evento Limitado, você pode incluir apenas nove em seu deck. O restante permanece em sua reserva.

Nós de Hithlain  
 {1}{U}  
 Mágica Instantânea  
 Vire a criatura alvo. Use vidência 1.  
 Compre um card.

- Se a criatura alvo não é um alvo válido no momento em que Nós de Hithlain tenta ser resolvida, a mágica não é resolvida. Você não usará vidência 1 e não comprará um card. No entanto, se o alvo for válido, mas não se tornar virado (provavelmente porque já estava virado), você usará vidência 1 e comprará um card.

O Balrog, Ruína de Durin  
 {5}{B}{R}  
 Criatura Lendária — Avatar Demônio  
 7/5  
 Esta mágica custa {1} a menos para ser conjurada para cada permanente sacrificada neste turno.  
 Ímpeto  
 O Balrog, Ruína de Durin, só pode ser bloqueado por criaturas lendárias.  
 Quando O Balrog morrer, destrua a criatura ou o artefato alvo que um oponente controla.

- A primeira habilidade de O Balrog, Ruína de Durin, não pode reduzir seu custo a menos de {B}{R}.
- A primeira habilidade de O Balrog, Ruína de Durin, conta qualquer permanente que tenha sido sacrificada naquele turno por qualquer jogador.

O Um Anel  
 {4}  
 Artefato Lendário  
 Indestrutível  
 Quando O Um Anel entra no campo de batalha, se você o conjurou, você ganha proteção contra tudo até seu próximo turno.  
 No início de sua manutenção, você perde 1 ponto de vida para cada marcador de fardo em O Um Anel.  
 {T}: Coloque um marcador de fardo em O Um Anel e depois compre um card para cada marcador de fardo em O Um Anel.

- Se um jogador tiver proteção contra tudo, isso significa três coisas: 1) Todo dano que seria causado àquele jogador é prevenido. 2) Auras não podem ser anexadas àquele jogador. 3) Aquele jogador não pode ser alvo de mágicas nem habilidades.
- Nada além dos eventos especificados é prevenido e tudo mais é válido. Um efeito que não tenha você como alvo ainda pode fazer com que você descarte cards, por exemplo. Criaturas ainda podem atacar você enquanto você tiver proteção contra tudo, muito embora o dano de combate que elas causariam a você vá ser prevenido.
- Ganhar proteção contra tudo faz com que uma mágica ou habilidade na pilha tenha um alvo não válido se ela tiver você como alvo. Conforme uma mágica ou habilidade tenta ser resolvida, se nenhum alvo for válido, aquela mágica ou habilidade não será resolvida e nenhum de seus efeitos acontecerá, inclusive efeitos sem relação com os alvos. Se ao menos um alvo ainda for válido, a mágica ou habilidade fará o máximo que puder com os alvos válidos restantes e seus outros efeitos ainda acontecerão.
- A proteção contra tudo geralmente prevenirá dano que seria causado a você, mas alguns danos não podem ser prevenidos. Nesse caso, o dano reduzirá seu total de pontos de vida normalmente.

### O Vigia na Água

{3}{U}{U}

Criatura Lendária — Kraken

9/9

O Vigia na Água entra no campo de batalha virado com nove marcadores de atordoamento. *(Se uma permanente com um marcador de atordoamento se tornaria desvirada, em vez disso, remova um marcador de atordoamento dela.)*

Toda vez que você comprar um card durante o turno de um oponente, crie uma ficha de criatura Tentáculo azul 1/1.

Toda vez que um Tentáculo que você controla morrer, desvire até um Kraken alvo e coloque um marcador de atordoamento em até uma permanente não de terreno alvo.

- Para a última habilidade, o Kraken alvo pode ser (e provavelmente será) O Vigia na Água. Se for, e se ele tiver ao menos um marcador de atordoamento, você removerá um marcador de atordoamento dele em vez de desvirá-lo.

### Palantír de Orthanc

{3}

Artefato Lendário

No início de sua etapa final, coloque um marcador de influência em Palantír de Orthanc e use vidência 2.

Depois, o oponente alvo pode fazer com que você compre um card. Se aquele jogador não fizer isso, você tritura X cards, sendo X o número de marcadores de influência em Palantír de Orthanc, e aquele jogador perde uma quantidade de pontos de vida igual ao valor de mana total daqueles cards.

- Você escolhe um alvo para a habilidade de Palantír de Orthanc conforme ela vai para a pilha. Se o alvo não for válido conforme a habilidade tentar ser resolvida, a habilidade será removida da pilha. Você não

colocará um marcador de influência em Palantír de Orthanc, não usará vidência, não comprará e não triturará.

---

Pedra de Erech

{1}

Artefato Lendário

Se uma criatura que um oponente controla morreria, em vez disso, exile-a.

{2}, {T}, sacrifique Pedra de Erech: Exile o cemitério do jogador alvo. Compre um card.

- Como as criaturas controladas por oponentes não estão sendo colocadas em um cemitério, quaisquer habilidades desencadeadas do tipo “quando [esta criatura] morrer” daquelas criaturas não serão desencadeadas.
  - Se o alvo não for válido conforme a habilidade ativada de Pedra de Erech tentar ser resolvida, a habilidade será removida da pilha. Você não comprará um card.
- 

Pequenina Deliciada

{G}

Criatura — Pequenino Cidadão

1/2

{T}: Adicione {C}.

{oT}: Adicione um mana de qualquer cor. Gaste este mana somente para conjurar uma magia lendária, e aquela magia não pode ser anulada.

- A magia lendária não poderá ser anulada se o mana gerado por Pequenina Deliciada for gasto para pagar qualquer parte do custo da magia, mesmo um custo adicional ou um custo alternativo. Isso vale mesmo que você pague um custo adicional enquanto conjura uma magia “sem pagar seu custo de mana”.
  - Se a magia lendária que você conjurar dessa forma for copiada, a cópia poderá ser anulada
- 

Perdido para as Lendas

{W} {W}

Mágica Instantânea

Coloque a permanente histórica alvo não de terreno no topo do grimório de seu dono na quarta posição. *(Os artefatos, os cards lendários e as Sagas são cards históricos.)*

- Se o controlador da permanente alvo tiver dois ou menos cards no grimório quando Perdido para as Lendas for resolvido, aquela permanente se tornará o card do fundo daquele grimório.
-

Peregrin Tûk  
{2}{G}  
Criatura Lendária — Pequenino Cidadão  
2/3

Se uma ou mais fichas seriam criadas sob seu controle, em vez disso, são criadas aquelas fichas mais uma ficha de Comida adicional. *(Ela é um artefato com "{2}, {T}, sacrifique este artefato: Você ganha 3 pontos de vida")*  
Sacrifique três Comidas: Compre um card.

- A primeira habilidade de Peregrin Tûk se aplica a todos os tipos de fichas que seu controlador cria, e não apenas a fichas de Comida.
- As fichas de Comida adicionais não terão nenhuma habilidade com que as outras fichas tenham sido criadas. Qualquer outra coisa especificada no efeito que cria a ficha (como se ela está virada ou “Exile aquela ficha no final do combate”) aplica-se tanto às fichas originais quanto às Comidas.
- Você não precisa controlar a mágica ou habilidade que cria as fichas, mas você precisa ser quem cria as fichas para que a habilidade de Peregrin Tûk seja desencadeada.

---

Pergaminho de Isildur  
{2}{U}  
Encantamento — Saga  
*(Conforme esta Saga entra e após sua etapa de compra, adicione um marcador de conhecimento. Sacrifique-a após III.)*  
I — Ganhe o controle de até um artefato alvo enquanto você controlar Pergaminho de Isildur. O Anel tenta você.  
II — Vire até duas criaturas alvo. Coloque um marcador de atordoamento em cada uma delas.  
III — Compre um card para cada criatura virada que o oponente alvo controla.

- Se o alvo não for válido conforme a primeira habilidade de capítulo de Pergaminho de Isildur tentar ser resolvida, a habilidade será removida da pilha. O Anel não tentará você.
- Se Pergaminho de Isildur deixar o campo de batalha ou você perder o controle dele antes que sua última habilidade de capítulo seja resolvida, o controle do artefato alvo não se alterará.

---

Pippin, Guarda da Cidadela  
{W}{U}  
Criatura Lendária — Pequenino Soldado  
2/2

Vigilância, salvaguarda {1}  
{T}: Outra criatura alvo que você controla ganha proteção contra o tipo de card à sua escolha até o final do turno. *(Ela não pode ser bloqueada, ser alvo, sofrer dano, ser encantada nem equipada por nada daquele tipo.)*

- Você pode escolher qualquer tipo de card. Os tipos que podem aparecer num jogo de Magic normal são: artefato, batalha, criatura, encantamento, mágica instantânea, terreno, planeswalker, feitiço e tribal.

Supertipos, como lendário e básico, não podem ser escolhidos. Subtipos, como Pequenino, Aura e Floresta, também não podem ser escolhidos.

---

#### Portas de Durin

{3} {R} {G}

#### Artefato Lendário

Toda vez que você atacar, use vidência 2. Depois, você pode revelar o card do topo de seu grimório. Se for um card de criatura, coloque-o no campo de batalha virado e atacando. Até seu próximo turno, ele ganha atropelar se você controla um Anão, e resistência a magia se você controla um Elfo.

- Se a criatura colocada no campo de batalha dessa forma for um Anão e/ou Elfo, Portas de Durin a verá quando verificar se você controla um Anão ou um Elfo.
- 

#### Pressionar o Inimigo

{2} {U} {U}

#### Mágica Instantânea

Devolva a mágica ou permanente não de terreno alvo que um oponente controla para a mão de seu dono. Você pode conjurar uma mágica instantânea ou feitiço com valor de mana igual ou inferior de sua mão sem pagar seu custo de mana.

- Se uma mágica for devolvida para a mão de seu dono, ela será removida da pilha e, portanto, não será resolvida. A mágica não é anulada; ela simplesmente não existe mais. Isso funciona com uma mágica que não pode ser anulada.
  - Se uma mágica com {X} no custo de mana for devolvida para a mão de um jogador dessa forma, {X} é o valor escolhido conforme a mágica foi conjurada para fins da avaliação do valor de mana da mágica.
  - Se uma permanente com {X} no valor de mana for devolvida para a mão de um jogador dessa forma, {X} será 0 para efeito da avaliação de seu valor de mana.
  - Se conjurar uma mágica “sem pagar seu custo de mana”, você não poderá pagar custos alternativos. Você pode, entretanto, pagar custos adicionais, como custos de reforçar. Se o card tiver custos adicionais obrigatórios, você deverá pagá-los.
  - Se a mágica que você conjura tiver um {X} em seu custo de mana, você precisará escolher 0 como valor de X.
-

Queda de Cair Andros

{2} {R}

Encantamento

Toda vez que uma criatura que um oponente controla sofrer dano excedente que não seja de combate, arremente Orcs X, sendo X aquele dano excedente. *(Coloque X marcadores +1/+1 em um Exército que você controla. Ele também é um Orc. Se você não controlar um Exército, crie antes uma ficha de criatura Orc Exército preta 0/0.)*

{7} {R}: Queda de Cair Andros causa 7 pontos de dano à criatura alvo.

- 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.
- 

Radagast, o Marrom

{2} {G} {G}

Criatura Lendária — Avatar Mago

2/5

Toda vez que Radagast, o Marrom, ou outra criatura não ficha entrar no campo de batalha sob seu controle, olhe os X cards do topo de seu grimório, sendo X o valor de mana daquela criatura. Você pode revelar dentre eles um card de criatura que não compartilhe um tipo de criatura com uma criatura que você controla e colocá-lo em sua mão. Coloque o restante no fundo de seu grimório em ordem aleatória.

- Se os X cards do topo de seu grimório não contiverem um card de criatura que não compartilhe um tipo de criatura com uma criatura que você controla, você não colocará nenhum card na mão. Pedimos desculpas a todos os fãs de Ultimus Nebuliforme.
  - Se uma ficha que seja uma cópia de Radagast, o Marrom, entrar no campo de batalha, a própria habilidade dela será desencadeada.
- 

Rei dos Perjuros

{2} {W} {B}

Criatura Lendária — Espírito Nobre

3/3

Voar

Toda vez que Rei dos Perjuros ou outro Espírito que você controla se torna alvo de uma mágica, ele sai de fase. *(Trate-o, assim como qualquer coisa anexada a ele, como se não existisse até seu próximo turno.)*

Toda vez que Rei dos Perjuros ou outro Espírito que você controla entrar em fase, crie virada uma ficha de criatura Espírito branca 1/1 com voar.

- Se uma mágica que um oponente controla tiver como alvo múltiplos Espíritos que você controla, a habilidade desencadeada de Rei dos Perjuros será desencadeada uma vez para cada um daqueles Espíritos.

- 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.
- Se Rei dos Perjuros entrar em fase ao mesmo tempo que um ou mais outros Espíritos que você controla, a última habilidade de Rei dos Perjuros será desencadeada para cada um deles.
- 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. Da mesma forma, entrar em fase não desencadeia nenhuma habilidade de entrada no campo de batalha.
- Quaisquer efeitos contínuos que durem “enquanto [determinada condição for satisfeita]”, como o de Caminheiros de Ithilien, 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.

#### Reforjar

{2} {W}

#### Encantamento

Quando Reforjar entrar no campo de batalha, devolva ao campo de batalha o card de Equipamento alvo de seu cemitério.

Enquanto for o seu turno, você poderá ativar habilidades equipar em qualquer momento em que poderia conjurar uma mágica instantânea.

Você pode pagar {0} em vez de pagar o custo de equipar da primeira habilidade equipar que você ativar em cada um de seus turnos.

- Alguns cards de criatura Equipamento em outras coleções têm reconfigurar, uma habilidade diferente que os anexa a outra criatura. Reconfigurar não é uma habilidade equipar. As habilidades reconfigurar não podem ser ativadas a qualquer momento em que você poderia conjurar uma mágica instantânea por conta da segunda habilidade de Reforjar, bem como você não pode pagar {0} em vez de pagar seu custo de reconfigurar com a última habilidade de Reforjar. Variantes de equipar ou habilidades equipar com restrições, como a habilidade “equipar Humano” de Lâmina dos Dúnedain, ainda são habilidades equipar e você pode pagar {0} em vez de pagar o custo delas.

### Resgate de Sauron

{1} {U} {B}

#### Mágica Instantânea

Escolha um oponente. Ele olha os quatro cards do topo de seu grimório e os separa num monte voltado para baixo e um monte voltado para cima. Coloque um monte na própria mão e o outro no próprio cemitério. O Anel tenta você.

- Você escolhe um único oponente para olhar os três cards do topo de seu grimório e colocá-los em montes. Os outros jogadores não podem olhar, mas podem tentar aconselhar sem saber quais são os cards. O jogador que olha pode escolher quais informações compartilhar com outros se quiser conselhos sobre como dividir os cards, mas aquele jogador não precisa compartilhar nenhuma informação.
  - Você não precisa revelar os cards no monte com a face voltada para baixo se colocá-lo em sua mão.
  - O oponente pode repartir os cards em um monte de quatro e outro de zero. O monte de quatro cards pode ser o com a face voltada para cima ou o com a face voltada para baixo.
- 

### Restauração Êntica

{2} {G}

#### Mágica Instantânea

Sacrifique um terreno. Procure até dois cards de terreno básico em seu grimório, coloque-os no campo de batalha virados e depois embaralhe. Se você controlar uma criatura com poder igual ou superior a 4, em vez disso, procure em seu grimório até três cards de terreno básico, coloque-os no campo de batalha virados e depois embaralhe.

- Você sacrifica os terrenos como parte da resolução de Restauração Êntica. Isso não é um custo adicional. Se Restauração Êntica for anulada, você não sacrificará nenhum terreno.
- 

### Rivalidade Amigável

{R} {G}

#### Mágica Instantânea

A criatura alvo que você controla e até uma outra criatura lendária alvo que você controla causam cada uma dano igual ao próprio poder à criatura alvo que você não controla.

- Se uma das duas criaturas alvo que você controla não for um alvo válido conforme Rivalidade Amigável for resolvida, a outra ainda causará dano igual ao próprio poder.
  - Se o último alvo não é um alvo válido conforme Rivalidade Amigável é resolvida, ou se ambos os alvos originais não são válidos, nenhuma criatura causa nem sofre dano.
-

Rosa Villa da Alameda Sul

{2} {W}

Criatura Lendária — Pequenino Plebeu

1/1

Quando Rosa Villa da Alameda Sul entrar no campo de batalha, crie uma ficha de Comida. *(Ela é um artefato com “{2}, {T}, sacrifique este artefato: Você ganha 3 pontos de vida”)*

Toda vez que você criar uma ficha, coloque um marcador +1/+1 na criatura alvo que você controla que não seja Rosa.

- Se você criar múltiplas fichas simultaneamente, a última habilidade de Rosa Villa da Alameda Sul será desencadeada uma vez para cada ficha que você criar.
  - Se você criar uma ficha de criatura, você pode tê-la como alvo da última habilidade de Rosa Villa da Alameda Sul.
- 

Salta-fogo Goblin

{1} {R}

Criatura — Goblin Guerreiro

1/1

{1} {R}: Salta-fogo Goblin recebe +1/+0 até o final do turno.

Quando Salta-fogo Goblin morre, ele causa uma quantidade de dano igual ao próprio poder à criatura alvo que um oponente controla.

- O texto da segunda habilidade de Salta-fogo Goblin em português foi impresso involuntariamente com um erro. O texto acima é o correto.
  - Para determinar a quantidade de dano causada, use o poder de Salta-fogo Goblin em sua última existência no campo de batalha, e não seu poder no cemitério.
- 

Sanção de Gandalf

{1} {U} {R}

Feitiço

Sanção de Gandalf causa X pontos de dano à criatura alvo, sendo X o número de cards de mágica instantânea e feitiço em seu cemitério. O dano excedente será causado, em vez disso, ao controlador daquela criatura.

- A própria Sanção de Gandalf ainda não está em seu cemitério quando você determina o valor de X.
- O dano excedente causado por uma mágica ou habilidade funciona de modo similar à forma como o dano de combate de uma criatura com atropelar é atribuído. Comece pela quantidade de dano sendo causada à criatura e determine o quanto é “letal”. “Letal” 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. Ignore também se a criatura tem uma habilidade como indestrutível, que resultará nela não ser destruída por esse dano.
- Após determinar quanto é o dano excedente, Sanção de Gandalf causa dano à criatura e ao seu controlador simultaneamente. Este dano pode ser modificado por efeitos de substituição ou prevenção.

- Se, no momento em que Sanção de Gandalf tentar ser resolvida, a criatura alvo não for um alvo válido, a mágica não será resolvida. Ele não causará dano a nenhum jogador.
- 

Saqueador de Moria

{R}{R}

Criatura — Goblin Guerreiro

1/1

Golpe duplo

Toda vez que um Goblin ou Orc que você controla causar dano de combate a um jogador, exile o card do topo de seu grimório. Você pode jogar aquele card neste turno.

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

Saruman das Muitas Cores

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

Criatura Lendária — Avatar Mago

5/4

Salvaguarda — Descarte um card de encantamento, mágica instantânea ou feitiço.

Toda vez que você conjura sua segunda mágica a cada turno, cada oponente tritura dois cards. Quando um ou mais cards forem triturados dessa forma, exile do cemitério de um oponente o card de encantamento, mágica instantânea ou feitiço alvo com valor de mana igual ou inferior ao daquela mágica. Copie o card exilado. Você pode conjurar a cópia sem pagar seu custo de mana.

- Se você não tiver um card de encantamento, mágica instantânea ou feitiço em sua mão, você não conseguirá pagar o custo de salvaguarda de Saruman das Muitas Cores.
  - Você não escolhe um alvo para a habilidade de Saruman das Muitas Cores no momento em que ela é desencadeada. Em vez disso, uma segunda habilidade “reflexiva” é desencadeada quando um ou mais cards são triturados dessa forma. Você escolhe um alvo para aquela habilidade conforme ela vai para a pilha. Cada jogador pode responder àquela habilidade desencadeada normalmente.
  - Você conjura a cópia enquanto a habilidade está sendo resolvida e ainda está na pilha. Você não pode esperar para conjurá-la posteriormente no turno.
  - Se conjurar uma mágica “sem pagar seu custo de mana”, você não poderá pagar custos alternativos. Você pode, entretanto, pagar custos adicionais, como custos de reforçar. Se o card tiver custos adicionais obrigatórios, você deverá pagá-los.
  - Se a mágica que você conjura tem {X} em seu custo de mana, você precisa escolher 0 como valor de X quando a conjura sem pagar seu custo de mana.
  - Se você não quiser conjurar a cópia, você pode fazer essa escolha; a cópia deixará de existir na próxima vez em que as ações baseadas no estado forem verificadas.
-

Saruman, o Branco

{4} {U}

Criatura Lendária — Avatar Mago

4/4

Salvaguarda {2}

Toda vez que você conjurar sua segunda mágica em cada turno, arregimente Orcs 2. *(Coloque dois marcadores +1/+1 em um Exército que você controla. Ele também é um Orc. Se você não controlar um Exército, crie antes uma ficha de criatura Orc Exército preta 0/0.)*

- Mágicas que tenham sido conjuradas antes de Saruman, o Branco, contam. Se Saruman, o Branco, for a primeira mágica que você conjura neste turno, a mágica seguinte que você conjurar neste turno será sua segunda mágica.
- 

Sauron, o Necromante

{3} {B} {B}

Criatura Lendária — Avatar Horror

4/4

Ameaçar

Toda vez que Sauron, o Necromante, atacar, exile o card de criatura alvo de seu cemitério. Crie uma ficha virada e atacando que seja uma cópia daquele card, exceto por ser uma Aparição preta 3/3 com ameaçar. No início da próxima etapa final, exile aquela ficha, a menos que Sauron seja seu Guardião do Anel.

- A ficha copia exatamente o que estava impresso no card original e nada mais, exceto as características específicas que ele modifica. Ele não copia nenhuma informação sobre o objeto que o card era antes de ser colocado em seu cemitério.
  - A ficha é uma Aparição, em vez de ser de seus outros tipos de criatura (e outros subtipos, se ela tiver algum) e preta, em vez de suas outras cores. Seu poder e resistência básicos são 3/3. Esses são os valores copiáveis da ficha que outros efeitos podem copiar.
  - Se o card copiado pela ficha tiver quaisquer habilidades do tipo “quando [esta permanente] entra no campo de batalha”, a ficha também terá essas habilidades e as desencadeará quando for criada. Da mesma forma, quaisquer habilidades do tipo “conforme [esta permanente] entra no campo de batalha” ou “[esta permanente] entra no campo de batalha com” que a ficha tenha copiado também funcionarão.
  - Se o card exilado tem {X} em seu custo de mana, X é 0.
  - A habilidade desencadeada retardada exilará a ficha no início de sua próxima etapa final, a menos que Sauron, o Necromante, seja seu Guardião do Anel no momento em que aquela habilidade for resolvida. Se Sauron, o Necromante, deixar o campo de batalha antes que a habilidade desencadeada retardada seja resolvida, aquela habilidade exilará a ficha mesmo que Sauron, o Necromante, volte ao campo de batalha ou você controle outra cópia de Sauron, o Necromante, como seu Guardião do Anel.
-

Scadufax, Senhor dos Cavalos

{3}{R}{W}

Criatura Lendária — Cavalo

4/4

Os Cavalos que você controla têm ímpeto. *(Eles podem atacar e {T} assim que entram sob seu controle.)*

Toda vez que Scadufax, Senhor dos Cavalos, ataca, você pode colocar um card de criatura com poder inferior de sua mão no campo de batalha virado e atacando.

- O texto explicativo de ímpeto não costuma ser incluído na maioria dos cards hoje em dia, mas achamos que explicar o que “ímpeto” significa era importante para esse card.
- Embora a 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.
- O card de criatura que você colocou no campo de batalha precisa ter, em sua mão, poder inferior ao de Scadufax, Senhor dos Cavalos, no campo de batalha. A criatura que entra no campo de batalha não precisa ter poder inferior ao de Scadufax (isso pode acontecer se ela entrar com marcadores +1/+1, por exemplo).
- Se Scadufax, Senhor dos Cavalos, deixar o campo de batalha antes que sua habilidade desencadeada seja resolvida, compare o poder do card de criatura em sua mão com o poder de Scadufax em sua última existência no campo de batalha.
- 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, planeswalker ou batalha que Scadufax, Senhor dos Cavalos, está atacando.

---

Shagrat, Carregador de Espólios

{2}{B}{R}

Criatura Lendária — Orc Soldado

4/4

Toda vez que Shagrat, Carregador de Espólios, atacar, anexe até um Equipamento alvo a ele. Depois, arregimente Orcs X, sendo X o número de Equipamentos anexados a Shagrat. *(O controle do Equipamento não é alterado. Para arregimentar Orcs X, coloque X marcadores +1/+1 em um Exército que você controla. Ele também é um Orc. Se você não controlar um Exército, crie antes uma ficha de criatura Orc Exército preta 0/0.)*

- Quando a habilidade de Shagrat, Carregador de Espólios, é desencadeada, você pode escolher não ter como alvo nenhum equipamento só para arregimentar Orcs. No entanto, se você escolher um alvo e aquele alvo não for válido no momento em que a habilidade tentar ser resolvida, a habilidade não será resolvida e nenhum de seus efeitos acontecerá. Você não arregimentará Orcs.
  - O controle do Equipamento não é alterado. Se você tiver como alvo um Equipamento que um oponente controla, você não será capaz de ativar sua habilidade equipar, por exemplo, e ele poderá ativar sua habilidade equipar como um feitiço para reanexá-lo a uma criatura que ele controla.
-

Sméagol, Guia Solícito

{1} {B} {G}

Criatura Lendária — Pequenino Horror

4/2

No início de sua etapa final, se uma criatura morreu sob seu controle neste turno, o Anel tenta você.

Toda vez que o Anel tenta você, o oponente alvo revela uma quantidade de cards do topo do próprio grimório até revelar um card de terreno. Coloque aquele card no campo de batalha virado sob seu controle e o restante no cemitério dele.

- Sméagol, Guia Solícito, não precisa ter estado no campo de batalha quando a criatura morreu. Por exemplo, se uma criatura morrer sob seu controle durante o combate no seu turno e você conjurar Sméagol, Guia Solícito, durante sua segunda fase principal, a última habilidade dele será desencadeada no início de sua etapa final.
- A última habilidade de Sméagol, Guia Solícito, será desencadeada uma única vez durante sua etapa final, independentemente de quantas criaturas tenham morrido sob seu controle neste turno. No entanto, se nenhuma criatura que você controlava tiver morrido neste turno até o início da sua etapa final, a habilidade não será desencadeada. Não é possível fazer uma criatura morrer sob seu controle na etapa final a tempo de fazer com que a habilidade seja desencadeada.

---

Sombra do Inimigo

{3} {B} {B} {B}

Feitiço

Exile todos os cards de criatura do cemitério do jogador alvo. Você pode conjurar mágicas dentre aqueles cards enquanto eles permanecerem exilados, e mana de qualquer tipo pode ser gasto para conjurá-las.

- Você paga todos os custos e segue todas as regras normais de tempo de mágicas conjuradas dessa forma.
- Sombra do Inimigo usa um novo modelo de texto que indica que você pode gastar mana como se fosse de qualquer tipo para conjurar os cards exilados. Os seis tipos de mana são branco, azul, preto, vermelho, verde e incolor.
- Da neve não é um tipo de mana. Sombra do Inimigo não permitirá que você pague um custo da neve usando mana gerado por uma fonte que não seja da neve.

---

Tempestade de Saruman

{4} {U} {U}

Encantamento

Salvaguarda {3}

Toda vez que você conjurar sua segunda mágica a cada turno, copie-a, com a exceção de a cópia não ser lendária. Você pode escolher novos alvos para a cópia.  
*(Uma cópia de uma mágica de permanente torna-se uma ficha.)*

- Mágicas que tenham sido conjuradas antes de Tempestade de Saruman contam. Se Tempestade de Saruman for a primeira mágica que você conjura neste turno, a mágica seguinte que você conjurar neste turno será sua segunda mágica.
- A cópia é criada na pilha. Portanto, ela não é “conjurada”. Criar a cópia não fará com que habilidades que são desencadeadas quando um jogador conjura uma mágica sejam desencadeadas.
- Se a mágica 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 mágica copiada tiver um X cujo valor foi determinado conforme ela foi conjurada, a cópia terá o mesmo valor de X.
- Não é possível escolher pagar quaisquer custos adicionais para uma mágica copiada. 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.
- Se a mágica 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 mágicas que distribuem marcadores.
- Qualquer escolha feita quando a mágica 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 mágica que está copiando, a menos que você escolha novos alvos. Você pode alterar qualquer número de alvos, incluindo todos ou nenhum deles. Se a mágica for uma mágica de permanente com alvos, como uma Aura, você também poderá escolher um novo alvo para aquela mágica. Os novos alvos precisam ser válidos. Se, para qualquer alvo, você não puder escolher um novo alvo válido, o alvo não será alterado (mesmo que o alvo atual não seja válido).
- Se uma mágica de permanente for copiada, a cópia será colocada no campo de batalha como ficha conforme a mágica for resolvida. As regras que se aplicam a uma mágica de permanente (que se torna uma permanente) se aplicam à cópia da mágica de permanente (que se torna uma ficha).
- A ficha que uma cópia de uma permanente se torna não foi “criada” e não interagirá com habilidades que verificam a criação de fichas, como a de Rosa Villa da Alameda Sul.

Tom Bombadil  
 {W} {U} {B} {R} {G}  
 Criatura Lendária — Deus Bardo  
 4/4

Enquanto houver quatro ou mais marcadores de conhecimento entre as Sagas que você controla, Tom Bombadil terá resistência a magia e indestrutível. Toda vez que a última habilidade de capítulo de uma Saga que você controla for resolvida, revele cards do topo de seu grimório até revelar um card de Saga. Coloque aquele card no campo de batalha e o restante no fundo de seu grimório em ordem aleatória. Esta habilidade é desencadeada apenas uma vez a cada turno.

- O dano causado a criaturas permanece naquelas criaturas até a etapa de limpeza ou até que um efeito remova aquele dano. Se você controlar Tom Bombadil com ao menos 4 pontos de dano, assim como uma única Saga que tenha quatro ou mais marcadores de conhecimento, e aquela Saga deixar o campo de batalha posteriormente no turno, Tom Bombadil será destruído. Isso será válido mesmo que aquela Saga deixe o campo de batalha como resultado do fato de sua última habilidade de capítulo deixar a pilha; as

ações baseadas no estado serão verificadas antes que a habilidade desencadeada de Tom Bombadil lhe consiga uma nova Saga.

- A última habilidade de capítulo de uma Saga é a habilidade de capítulo de maior número entre as habilidades de capítulo que a Saga tenha.
- Uma habilidade que seja desencadeada quando outra habilidade é resolvida, como a habilidade desencadeada de Tom Bombadil, é desencadeada quando todas as instruções (modificadas pelos efeitos de substituição aplicáveis) foram seguidas e a habilidade desencadeadora foi removida da pilha. Por exemplo, se Tom Bombadil for devolvido ao campo de batalha pela última habilidade de capítulo de Elspeth Derrota a Morte, ele estará no campo de batalha a tempo de ver aquela última habilidade de capítulo terminar de ser resolvida e ser removida da pilha, de modo que a última habilidade de Tom Bombadil será desencadeada.

---

Trabuco de Mordor

{2} {B}

Criatura Artefato — Barreira

1/4

Defensor

Toda vez que você atacar com um ou mais Goblins e/ou

Orcs, crie uma ficha de criatura artefato Constructo

incolor 2/1 com voar virada e atacando com o nome

Rocha Balística. Sacrifique aquela ficha no final do

combate.

- O controlador de Trabuco de Mordor escolhe qual jogador, planeswalker ou batalha a ficha está atacando. Não precisa ser o mesmo jogador, planeswalker ou batalha que qualquer dos Goblins e/ou Orcs está atacando.

---

Traição de Isengard

{2} {U}

Feitiço

Coloque até um card de magia instantânea ou feitiço alvo de seu cemitério no topo de seu grimório.

*Arregimentar Orcs 2. (Para arregimentar Orcs 2, coloque dois marcadores +1/+1 em um Exército que você controla. Ele também é um Orc. Se você não controlar um Exército, crie antes uma ficha de criatura Orc Exército preto 0/0.)*

- Você pode conjurar Traição de Isengard sem nenhum alvo só para arregimentar Orcs. No entanto, se você escolher um alvo e aquele alvo não for válido no momento em que Traição de Isengard tentar ser resolvida, Traição de Isengard não será resolvida e nenhum de seus efeitos acontecerá. Você não arregimentará Orcs.

---

Trombeta da Marca

{2}

Artefato Lendário

Toda vez que duas ou mais criaturas que você controla ataquem um jogador, olhe os cinco 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 ordem aleatória.

- Duas ou mais criaturas que você controla precisam atacar o mesmo jogador para que a habilidade de Trombeta da Marca seja desencadeada. As criaturas que você controla que ataquem planeswalkers que aquele jogador controla ou batalhas que aquele jogador protege não contarão para a condição de desencadeamento de Trombeta da Marca.
- Em um jogo com vários participantes, a habilidade desencadeada de Trombeta da Marca é desencadeada uma vez para cada jogador que você atacar com ao menos duas criaturas.

Velho Salgueiro-homem  
 {2}{B}{G}  
 Criatura Lendária — Ent  
 \*/\*

O poder e a resistência de Velho Salgueiro-homem são ambos iguais ao número de terrenos que você controla. Toda vez que Velho Salgueiro-homem ataca, você pode sacrificar outra criatura ou uma ficha. Quando você faz isso, a criatura alvo que um oponente controla recebe -2/-2 até o final do turno.

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

Vigia do Nimrodel  
 {1}{U}  
 Criatura — Elfo Batedor  
 2/1

Toda vez que você usa vidência, Vigia do Nimrodel recebe +1/+0 até o final do turno e não pode ser bloqueado neste turno. Esta habilidade é desencadeada apenas uma vez a cada turno.

- Uma vez que Vigia do Nimrodel tiver sido bloqueado, resolver sua habilidade desencadeada não alterará nem desfará o bloqueio.

Visão do Anel  
 {1}{U}{B}  
 Feitiço  
 O Anel tenta você. Procure em seu grimório um card que compartilhe uma cor com uma criatura lendária que você controla, revele-o, coloque-o em sua mão e depois embaralhe.

- Visão do Anel não permitirá que você procure um card incolor, mesmo que você controle uma criatura lendária incolor.
- Seu Guardião do Anel é lendário, de modo que você pode procurar um card que compartilhe uma cor com o Guardião do Anel que você escolheu conforme o Anel tentava você.

---

Você Não Pode Passar!

{W}

Mágica Instantânea

Destrua a criatura alvo que bloqueou ou foi bloqueada por uma criatura lendária neste turno.

- Você Não Pode Passar! pode ter como alvo uma criatura que esteja bloqueando ou sendo bloqueada por uma criatura lendária, ou uma que tenha bloqueado ou sido bloqueada por uma criatura lendária anteriormente no turno.
- Você Não Pode Passar! só verifica se a segunda criatura era uma criatura lendária no momento em que ela bloqueou ou se tornou bloqueada pela criatura alvo. Se aquela criatura lendária tiver se tornado uma criatura não lendária (por exemplo, por não ser mais seu Guardião do Anel), ou deixado o campo de batalha, Você Não Pode Passar! ainda poderá ter a primeira criatura como alvo.

---

## NOTAS SOBRE CARDS ESPECÍFICOS DE JUMPSTART DE *O SENHOR DOS ANÉIS: CONTOS DA TERRA MÉDIA*

Ataque a Osgiliath

{X} {R} {R} {R}

Feitiço

Arregimente Orcs X e, depois, os Goblins e Orcs que você controla ganham golpe duplo e ímpeto até o final do turno. *(Para arregimentar Orcs X, coloque X marcadores +1/+1 em um Exército que você controla. Ele também é um Orc. Se você não controlar um Exército, crie antes uma ficha de criatura Orc Exército preta 0/0.)*

- Se você escolher um valor de 0 para X enquanto não controlar um Exército, você criará uma ficha de criatura Orc Exército 0/0 e não colocará nenhum marcador nela. Na maioria dos casos, aquela ficha 0/0 morrerá imediatamente.
- Se você escolher um valor de 0 para X enquanto controlar um Exército que não seja de Orcs, você não colocará nenhum marcador nele, mas ele se tornará um Orc além de seus outros tipos.

---

Elanor Jardineiro

{3} {G}

Criatura Lendária — Pequenino Batedor

2/4

Quando Elanor Jardineiro entrar no campo de batalha, crie uma ficha de Comida.

No início de sua etapa final, se você sacrificou uma Comida neste turno, você pode procurar um card de terreno básico em seu grimório, colocá-lo no campo de batalha virado e depois embaralhar.

- Elanor Jardineiro não precisa ter estado no campo de batalha quando você sacrificou uma Comida neste turno. Por exemplo, se você sacrificar uma Comida durante sua primeira fase principal e conjurar Elanor

Jardineiro durante sua segunda fase principal, sua última habilidade será desencadeada no início de sua etapa final.

- A última habilidade de Elanor Jardineiro será desencadeada uma única vez durante sua etapa final, independentemente de quantas Comidas você tenha sacrificado neste turno. No entanto, se se você não tiver sacrificado nenhuma Comida neste turno até o início da etapa final, a habilidade não será desencadeada. Não é possível sacrificar uma Comida na etapa final a tempo de fazer com que a habilidade seja desencadeada.

---

Espectros do Anel

{4} {B} {B}

Criatura — Aparição Cavaleiro

5/5

Quando Espectros do Anel entra no campo de batalha, a criatura alvo que um oponente controla recebe -3/-3 até o final do turno. Se aquela criatura é lendária, seu controlador perde 3 pontos de vida.

Quando o Anel tentar você, devolva Espectros do Anel de seu cemitério para sua mão.

- Se o alvo não for válido conforme a primeira habilidade de Espectros do Anel tentar ser resolvida, a habilidade será removida da pilha. O controlador da criatura não perderá pontos de vida.

---

Marinheira Élfica

{2} {U}

Criatura — Elfo Piloto

3/2

Toda vez que Marinheira Élfica atacar, use vidência 1.

Toda vez que você usar vidência, vire até X permanentes alvo não de terreno, sendo X o número de cards olhados ao usar vidência dessa forma.

- A última habilidade de Marinheira Élfica só verifica o número de cards que você realmente olhou. Por exemplo, se você deveria usar vidência 3, mas só tivesse dois cards em seu grimório, X seria 2.

---

Saradoc, Mestre da Terra dos Buques

{3} {W}

Criatura Lendária — Pequenino Cidadão

2/4

Toda vez que Saradoc, Mestre da Terra dos Buques, ou outra criatura não ficha com poder igual ou inferior a 2 entrar no campo de batalha sob seu controle, crie uma ficha de criatura Pequenino branca 1/1.

Vire dois outros Pequeninos desvirados que você controla: Saradoc recebe +2/+0 e ganha vínculo com a vida até o final do turno.

- Se o poder de Saradoc, Mestre da Terra dos Buques, for superior a 2 conforme ele entra no campo de batalha, sua primeira habilidade será desencadeada.

---

## NOTAS SOBRE CARDS ESPECÍFICOS DO KIT INICIAL DE *O SENHOR DOS ANÉIS: CONTOS DA TERRA MÉDIA*

Anel de Bilbo

{3}

Artefato Lendário — Equipamento

Enquanto for o seu turno, a criatura equipada terá resistência a magia e não poderá ser bloqueada.

Toda vez que a criatura equipada ataca sozinha, você compra um card e perde 1 ponto de vida.

Equipar Pequenino {1} (*{1}*: *Anexe este equipamento ao Pequenino alvo que você controla. Equipe somente como um feitiço.*)

Equipar {4} (*{4}*: *Anexe este equipamento à criatura alvo que você controla. Equipe somente como um feitiço.*)

- Uma criatura ataca sozinha se for a única criatura declarada como atacante durante a etapa de declaração de atacantes. Por exemplo, a segunda habilidade de Anel de Bilbo não será desencadeada se você atacar com múltiplas criaturas e todas, exceto uma, forem removidas do combate.

---

Fogos do Monte da Perdição

{2} {R}

Encantamento Lendário

Quando Fogos do Monte da Perdição entra no campo de batalha, ele causa 2 pontos de dano à criatura alvo que um oponente controla. Destrua todos os Equipamentos anexados àquela criatura.

{2} {R}: Exile o card do topo de seu grimório. Você pode jogar aquele card neste turno. Quando você joga um card dessa forma, Fogos do Monte da Perdição causa 2 pontos de dano a cada jogador.

- A primeira habilidade de Fogos do Monte da Perdição pode ter como alvo uma criatura que não tenha nenhum Equipamento anexado.
  - Se o alvo da primeira habilidade de Fogos do Monte da Perdição não for válido no momento em que a habilidade tentar ser resolvida, ela será removida da pilha. Você não destruirá nenhum Equipamento.
  - Se você ativar a última habilidade de Fogos do Monte da Perdição, mas não jogar o card exilado usando aquela permissão de conjuração, Fogos do Monte da Perdição não causará dano a cada jogador.
  - Você paga todos os custos e segue todas as regras normais de tempo de um card jogado 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.
-

Gandalf, Cavaleiro Branco  
{3}{W}  
Criatura Lendária — Avatar Mago  
3/3

Vigilância

Toda vez que você conjura uma mágica, as criaturas que você controla recebem +1/+0 até o final do turno. Use vidência 1.

Quando Gandalf, Cavaleiro Branco, morre, você pode colocá-lo no topo do grimório de seu dono na quinta posição.

- Se o dono de Gandalf, Cavaleiro Branco, tiver três ou menos cards restantes no próprio grimório quando a última habilidade for resolvida, você poderá fazer com que ele se torne o último card daquele grimório.

---

Gollum, Guia Ardiloso  
{1}{B}  
Criatura Lendária — Pequenino Horror  
2/1

Toda vez que Gollum, Guia Ardiloso, atacar, olhe os dois cards do topo de seu grimório, coloque-os de volta em qualquer ordem e depois escolha terreno ou não terreno. Um oponente adivinha se o card que está no topo do seu grimório é do tipo escolhido. Revele o card. Se o jogador tiver adivinhado corretamente, remova Gollum do combate. Caso contrário, compre um card e Gollum não pode ser bloqueado neste turno.

- Você revela o card mesmo que seu oponente tenha adivinhado corretamente.
- Se você só tiver um card em seu grimório conforme a habilidade de Gollum, Guia Ardiloso, for resolvida, você olhará aquele card, o colocará no topo de seu grimório e depois continuará com a habilidade normalmente.
- Se você não tiver nenhum card em seu grimório conforme a habilidade de Gollum, Guia Ardiloso, for resolvida, o palpite de seu oponente não estará correto, independentemente de qual seja o palpite. Isso significa que você comprará um card ou, mais especificamente, tentará comprar um card de seu grimório vazio e, portanto (geralmente) perderá o jogo.

---

O Balrog, Chama de Udûn  
{3}{B}{R}  
Criatura Lendária — Avatar Demônio  
7/7

Atropelar

Quando uma criatura lendária que um oponente controla morrer, coloque O Balrog, Chama de Udûn, no fundo do grimório de seu dono.

- O Balrog, Chama de Udûn, só será colocado no fundo do grimório de seu dono se ainda estiver no campo de batalha quando a habilidade for resolvida. Se ele deixar o campo de batalha antes desse ponto, ele permanecerá em qualquer zona em que esteja, mesmo que seja devolvido ao campo de batalha antes de a habilidade ser resolvida.

---

Rei-bruxo, Arauto da Ruína  
{4} {B} {B}  
Criatura Lendária — Aparição Nobre  
5/3  
Voar  
Toda vez que Rei-bruxo, Arauto da Ruína, ataca, o jogador defensor sacrifica uma criatura com menor poder dentre as criaturas que aquele jogador controla.

- Se o jogador defensor controlar duas ou mais criaturas empatadas com o menor poder entre as criaturas que ele controla, aquele jogador escolhe uma delas para sacrificar.

---

## NOTAS SOBRE CARDS ESPECÍFICOS DE COMMANDER DE *O SENHOR DOS ANÉIS: CONTOS DA TERRA MÉDIA*

Acordar o Dragão  
{4} {B} {R}  
Feitiço  
Crie uma ficha de criatura Dragão preta e vermelha 6/6 com voar, ameaçar e “Toda vez que esta criatura causar dano de combate a um jogador, ganhe o controle do artefato alvo que aquele jogador controla”.  
Recapitular {6} {B} {R} (*Você pode conjurar este card de seu cemitério pagando seu custo de recapitular. Depois, exile-o.*)

- “Recapitular [custo]” significa “Você pode conjurar este card do seu cemitério pagando [custo] em vez de seu custo de mana” e “Se o custo de recapitular foi pago, exile este card em vez de colocá-lo em qualquer outro lugar em qualquer momento em que ele deixaria a pilha”.
  - Você ainda precisa respeitar quaisquer restrições e permissões de tempo, incluindo as baseadas no tipo do card. Por exemplo, você só pode conjurar um feitiço usando recapitular quando poderia conjurar normalmente um feitiço.
  - 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 recapitular), adicione qualquer custo adicional e depois aplique as reduções de custo. O valor de mana da mágica é determinado apenas pelo custo de mana, independentemente do custo total da conjuração.
  - Uma mágica conjurada utilizando recapitular será sempre exilada posteriormente, seja ela resolvida, anulada ou removida da pilha de alguma outra forma.
  - Você pode conjurar uma mágica usando recapitular mesmo que ela tenha sido colocada em seu cemitério sem ter sido conjurada.
  - Se um card com recapitular for colocado em seu cemitério durante seu turno, você poderá conjurá-lo se isso for válido antes que qualquer outro jogador possa realizar qualquer ação.
-

Alce da Floresta das Trevas

{5}{G}

Criatura — Alce

6/6

Atropelar

Toda vez que Alce da Floresta das Trevas entrar no campo de batalha ou atacar, devolva o card de Elfo alvo de seu cemitério para sua mão. Você ganha uma quantidade de pontos de vida igual ao poder daquele card.

- No caso improvável de um card de Elfo que você devolve ao campo de batalha não ter poder, você ganhará 0 pontos de vida.
- 

Aragorn, Rei de Gondor

{1}{U}{R}{W}

Criatura Lendária — Humano Nobre

4/4

Vigilância, vínculo com a vida

Quando Aragorn, Rei de Gondor, entra no campo de batalha, você se torna o monarca.

Toda vez que Aragorn atacar, até uma criatura alvo não pode bloquear neste turno. Se você for o monarca, as criaturas não poderão bloquear neste turno.

- Quando a última habilidade de Aragorn, Rei de Gondor, é desencadeada, você pode escolher não ter uma criatura como alvo, provavelmente por você ser monarca e só querer que as criaturas não possam bloquear neste turno. No entanto, se você escolher um alvo e aquele alvo não for válido no momento em que a habilidade tentar ser resolvida, a habilidade não será resolvida e nenhum de seus efeitos acontecerá. As criaturas ainda estarão aptas a bloquear neste turno, mesmo que você seja o monarca.
- 

Armadilheiro da Floresta das Trevas

{1}{G}{U}

Criatura — Elfo Batedor

1/4

Toda vez que um jogador ataca você, a criatura atacante alvo recebe -2/-0 até o final do turno.

Toda vez que um jogador ataca, se não estiver atacando você, aquele jogador escolhe uma criatura atacante. Ela recebe +2/+0 até o final do turno.

- Se um jogador estiver atacando um planeswalker que você controla ou uma batalha que você protege, mas não estiver atacando você, a última habilidade de Armadilheiro da Floresta das Trevas ainda será desencadeada.
-

Arwen, Tecelã da Esperança  
{1}{G}{G}  
Criatura Lendária — Elfo Nobre  
2/1

Cada outra criatura que você controla entra no campo de batalha com um número de marcadores +1/+1 adicionais igual à resistência de Arwen, Tecelã da Esperança.

- Para determinar com quantos marcadores +1/+1 adicionais uma criatura entra no campo de batalha, use a resistência de Arwen, Tecelã da Esperança, conforme aquela criatura estiver entrando no campo de batalha.
- Se Arwen, Tecelã da Esperança, e outra criatura que você controla entrarem no campo de batalha ao mesmo tempo, a habilidade de Arwen não fará com que aquela criatura entre com marcadores +1/+1 adicionais.

---

Bilbo, Aniversariante  
{W}{B}{G}  
Criatura Lendária — Pequenino Ladino  
2/3

Se você ganharia pontos de vida, em vez disso, você ganha aquela quantidade de pontos de vida mais 1.  
{2}{W}{B}{G}, {T}, exile Bilbo, Aniversariante:  
Procure em seu grimório qualquer número de cards de criatura, coloque-os no campo de batalha e depois embaralhe. Ative somente se você tiver 111 ou mais pontos de vida.

- Se de alguma forma você controla dois Bilbos, Aniversariantes, e ganharia pontos de vida, você ganha aquela quantidade de pontos de vida mais 2. Um terceiro Bilbo, Aniversariante, faz com que você ganhe aquela quantidade de pontos de vida mais 3 e assim por diante.
  - A primeira habilidade de Bilbo, Aniversariante, se aplica apenas uma vez a cada evento de ganho de pontos de vida, independentemente da quantidade de pontos de vida ganhos. Se você ganhar uma quantidade de pontos de vida “para cada” alguma coisa ou “igual ao número” de alguma coisa, aqueles pontos de vida serão ganhos como um único evento, de modo que a habilidade de Bilbo, Aniversariante, se aplicará apenas uma vez.
  - 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 primeira habilidade de Bilbo, Aniversariante, se aplicará aos dois eventos separadamente. No entanto, se uma única criatura que você controla com vínculo com a vida causar 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 se aplicará apenas uma vez.
  - Num jogo de Gigante de Duas Cabeças, os pontos de vida ganhos por seu colega de equipe não farão com que a primeira habilidade de Bilbo, Aniversariante, se aplique, mesmo fazendo com que o total de pontos de vida de sua equipe aumente.
-

Campeões de Minas Tirith

{5}{W}

Criatura — Humano Soldado

4/6

Quando Campeões de Minas Tirith entra no campo de batalha, você se torna o monarca.

No início do combate no turno de cada oponente, se você for o monarca, aquele oponente pode pagar {X}, sendo X o número de cards na mão dele. Se não fizer isso, aquele oponente não poderá atacar você neste combate.

- Um oponente que escolha não pagar {X} para a última habilidade de Campeões de Minas Tirith ainda podem atacar planeswalkers que você controla ou batalhas que você proteja.
- 

Cavaleiros de Rohan

{3}{R}{W}

Criatura — Humano Cavaleiro

4/4

Quando Cavaleiros de Rohan entrar no campo de batalha, crie duas fichas de criatura Humano Cavaleiro vermelha 2/2 com atropelar e ímpeto.

Investida {4}{R}{W} (*Você pode conjurar esta mágica pagando seu custo de investida. Se fizer isso, ela ganha ímpeto e é devolvida do campo de batalha para a mão de seu dono no início da próxima etapa final.*)

- Se você pagar o custo de investida para conjurar uma mágica de criatura, o card será devolvido à mão do seu dono somente se ainda estiver no campo de batalha quando a habilidade desencadeada for resolvida. Se ela morrer ou for para outra zona antes, ela continuará onde estiver.
  - Você não precisa atacar com a criatura com investida, a menos que alguma outra habilidade o obrigue a fazê-lo.
  - Se uma criatura entrar no campo de batalha como cópia ou se tornar cópia de uma criatura cujo custo de investida foi pago, a cópia não terá ímpeto e não será devolvida para a mão do seu dono.
- 

Círdan, o Armador

{3}{G}{U}

Criatura Lendária — Elfo Nobre

3/4

Vigilância

*Conselho secreto* — Toda vez que Círdan, o Armador, entra no campo de batalha ou ataca, cada jogador vota secretamente em um jogador e depois esses votos são revelados. Cada jogador compra um card para cada voto que tenha recebido. Cada jogador que não recebeu nenhum voto pode colocar um card de permanente da própria mão no campo de batalha.

- Conforme os votos são revelados, primeiro o jogador de quem for o turno compra um card para cada voto que recebeu, e depois cada outro jogador na ordem dos turnos faz o mesmo. Em seguida, se o primeiro

jogador não tiver recebido nenhum voto, ele pode colocar um card de permanente da própria mão no campo de batalha. Depois, cada outro jogador, na ordem dos turnos, faz o mesmo.

---

Com Ganância Demais, Fundo Demais

{5} {B} {R}

Feitiço

Coloque o card de criatura alvo de um cemitério no campo de batalha sob seu controle. Aquela criatura causa uma quantidade de dano igual ao próprio poder a cada outra criatura.

- Se o card que você devolve ao campo de batalha não é uma criatura no campo de batalha, ele não tem poder e, portanto, não causa dano.
- 

Convidada Voraz

{2} {B}

Criatura — Pequenino Cidadão

2/2

Ameaçar

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

Toda vez que você sacrificar uma Comida, coloque um marcador +1/+1 em Convidada Voraz.

Quando Convidada Voraz deixa o campo de batalha, o oponente alvo perde uma quantidade de pontos de vida igual ao poder dela.

- A terceira habilidade de Convidada Voraz é desencadeada toda vez que você sacrifica uma Comida por qualquer motivo, e não apenas para ativar a habilidade ativada de uma Comida.
  - Para determinar a quantidade de pontos de vida que o oponente alvo perde com a última habilidade de Convidada Voraz, use o poder de Convidada Voraz em sua última existência no campo de batalha, e não o poder dela no cemitério.
- 

Convocações de Saruman

{X} {U} {R}

Feitiço

Arregimente Orcs X. Triture X cards. Você pode conjurar uma magia instantânea ou um feitiço com valor de mana igual ou inferior a X dentre eles sem pagar seu custo de mana. *(Para arregimentar Orcs X, coloque X marcadores +1/+1 em um Exército que você controla. Ele também é um Orc. Se você não controlar um Exército, crie antes uma ficha de criatura Orc Exército preta 0/0.)*

Recapitular — {3} {U} {R}, exile X cards de seu cemitério.

- Se você quiser conjurar um dos cards triturados, você o fará como parte da resolução de Convocações de Saruman. Você não pode esperar para conjurar a mágica posteriormente no turno. As permissões de tempo baseadas no tipo do card são ignoradas.
- Se uma mágica é conjurada “sem pagar seu custo de mana”, não é possível escolher conjurá-la por nenhum custo alternativo. Você pode, entretanto, pagar custos adicionais, como custos de reforçar. Se o card tem quaisquer custos adicionais obrigatórios, eles precisam ser pagos para que a mágica seja conjurada.
- Se a mágica tiver um {X} em seu custo de mana, você precisará escolher 0 como valor de X.

#### Corda de Hithlain

{2}

Artefato

Corda de Hithlain não pode ser sacrificada.

{1}, {T}: Procure em seu grimório um card de terreno básico, coloque-o no campo de batalha virado e depois embaralhe. O jogador à sua direita ganha o controle de Corda de Hithlain.

{2} {T}: Compre um card. O jogador à sua direita ganha o controle de Corda de Hithlain.

- Em um jogo com dois jogadores, o outro jogador é o oponente à sua direita. (Ele também é o jogador à sua esquerda. Engraçado isso, né?)
- Em alguns formatos, como o Gigante de Duas Cabeças, o jogador à sua direita pode ser um colega de equipe. Nesse caso, aquele colega de equipe ganha o controle de Corda de Hithlain conforme qualquer das habilidades é resolvida.

#### Corsários de Umbar

{3} {U}

Criatura — Humano Pirata

3/3

{2} {U}: O Goblin, Orc ou Pirata alvo não pode ser bloqueado neste turno.

Toda vez que Corsários de Umbar causar dano de combate a um jogador, arregimente Orcs 3. *(Coloque três marcadores +1/+1 em um Exército que você controla. Ele também é um Orc. Se você não controlar um Exército, crie antes uma ficha de criatura Orc Exército preta 0/0.)*

- Ativar a primeira habilidade de Corsários de Umbar depois que um Goblin, Orc ou Pirata tiver se tornado bloqueado não fará com que aquela criatura se torne desbloqueada.

Corte Ventoveloz

{2}{G}

Mágica Instantânea

A criatura alvo que você controla causa dano igual ao seu poder à criatura alvo que você não controla. Crie um número de fichas de criatura Elfo Guerreiro verde 1/1 igual à quantidade de dano excedente causada dessa forma.

- 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.
- Até mesmo 1 único ponto de dano causado por uma fonte com toque mortífero é considerado letal, portanto, qualquer quantidade de dano maior que 1 é dano excedente, mesmo que o dano total não seja maior que a resistência da criatura. Observe que o fato de uma fonte de dano ter toque mortífero não tem nenhum efeito em planeswalkers.

---

De Ervas e Coelho Ensopado

{2}{W}

Encantamento — Saga

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

I — Coloque um marcador +1/+1 em até uma criatura alvo. Crie uma ficha de Comida.

II — Compre um card. Crie uma ficha de Comida.

III — Crie uma ficha de criatura Pequenino branca 1/1 para cada Comida que você controla.

- Quando a primeira habilidade de capítulo De Ervas e Coelho Ensopado for desencadeada, você pode escolher não ter nenhuma criatura como alvo só para criar uma ficha de Comida. No entanto, se você escolher um alvo e aquele alvo não for válido no momento em que a habilidade tentar ser resolvida, a habilidade não será resolvida e nenhum de seus efeitos acontecerá. Você não criará uma ficha de Comida.

---

Dragão do Tesouro da Caverna

{7}{R}{R}

Criatura — Dragão

6/6

Esta mágica custa {X} a menos para ser conjurada, sendo X o maior número de artefatos que um oponente controla.

Voar, atropelar, ímpeto

Toda vez que Dragão do Tesouro da Caverna causa dano de combate a um jogador, você cria uma ficha de Tesouro para cada artefato que aquele jogador controla.

- Depois que um jogador anuncia que está conjurando Dragão do Tesouro da Caverna, nenhum jogador pode realizar nenhuma ação para tentar alterar o maior número de artefatos que um oponente controla antes que o custo de Dragão do Tesouro da Caverna seja definido.
- A primeira habilidade de Dragão do Tesouro da Caverna só conta os artefatos controlados pelo oponente que controla o maior número de artefatos entre os seus oponentes. Se você tiver um oponente que controla

dois artefatos e outro oponente que controla três artefatos, o custo de mana de Dragão do Tesouro da Caverna será reduzido em {3}.

- Se o maior número de artefatos que um oponente controla for igual ou superior a sete, Dragão do Tesouro da Caverna custará {R}{R} para ser conjurado.
- A última habilidade de Dragão do Tesouro da Caverna só verifica o número de artefatos que aquele jogador controla conforme a habilidade é resolvida.

---

Elrond do Conselho Branco

{3}{G}{U}

Criatura Lendária — Elfo Nobre

3/3

*Conselho secreto* — Quando Elrond do Conselho Branco entra no campo de batalha, cada jogador vota secretamente em sociedade ou auxílio e depois aqueles votos são revelados. Para cada voto em sociedade, quem votou escolhe uma criatura que controla. Você ganha o controle de cada criatura escolhida dessa forma e elas ganham “Esta criatura não pode atacar o próprio dono”. Em seguida, para cada voto em auxílio, coloque um marcador +1/+1 em cada criatura que você controla.

- Depois que os votos são revelados, a começar pelo jogador de quem for o turno e prosseguindo na ordem dos turnos, cada jogador que votou em sociedade escolhe uma criatura que ele controla para cada voto em sociedade. Em seguida, o controlador da habilidade de Elrond do Conselho Branco ganha o controle daquelas criaturas e elas ganham a habilidade listada. Por fim, aquele jogador coloca um marcador +1/+1 em cada criatura que ele controla para cada voto em auxílio.
- Se você tiver múltiplos votos, você pode votar em sociedade múltiplas vezes. Se fizer isso, você pode escolher a mesma criatura a cada vez.
- Se você controlar a habilidade de Elrond do Conselho Branco, geralmente é melhor votar em auxílio. Ganhar o controle de uma criatura que você já controla só é útil ocasionalmente.

---

Emboscada dos Galadhrim

{3}{G}

Mágica Instantânea

Crie X fichas de criatura Elfo Guerreiro verde 1/1, sendo X o número de criaturas atacantes.

Previna todo o dano de combate que seria causado neste turno por criaturas não Elfo.

- Emboscada dos Galadhrim conta todas as criaturas atacantes, independentemente de qual jogador, planeswalker ou batalha elas estão atacando, inclusive criaturas atacantes que você controla se Emboscada dos Galadhrim for conjurada durante sua fase de combate.
-

Éowyn, Donzela do Escudo  
{2}{U}{R}{W}  
Criatura Lendária — Humano Cavaleiro  
5/4

Iniciativa

No início do combate no seu turno, se outro Humano tiver entrado no campo de batalha sob seu controle neste turno, crie duas fichas de criatura Humano Cavaleiro vermelha 2/2 com atropelar e ímpeto. Depois, se você controlar seis ou mais Humanos, compre um card.

- Se outro Humano não tiver entrado no campo de batalha antes do início da etapa de combate, a habilidade de Éowyn, Donzela do Escudo, não será desencadeada. Você não comprará um card mesmo que controle seis ou mais Humanos.

---

Erestor do Conselho  
{1}{G}{U}  
Criatura Lendária — Elfo Nobre  
2/4

Toda vez que os jogadores terminarem de votar, cada oponente que votou numa opção em que você votou cria uma ficha de Tesouro. Você usa vidência X, sendo X o número de oponentes que votaram em uma escolha na qual você não votou. Compre um card.

- Quando a habilidade de Erestor do Conselho for resolvida, você comprará um card independentemente de como os outros jogadores tenham votado.
- Se um oponente tiver múltiplos votos, é possível que ele conte tanto como um oponente que votou em uma opção em que você votou quanto como um oponente que votou em uma opção na qual você não votou.

---

Erguer a Paliçada  
{4}{U}  
Feitiço  
Escolha um tipo de criatura. Devolva todas as criaturas que não sejam do tipo escolhido para a mão de seus donos.

- Para escolher um tipo de criatura, você precisa escolher um tipo de criatura existente, como Pequenino ou Batedor. Você não pode escolher múltiplos tipos de criatura, como “Pequenino Batedor”. Tipos de card, como artefato, não podem ser escolhidos, nem subtipos que não sejam tipos de criatura, como Floresta, Equipamento ou Comida.
-

### Fidelidade ao Reino

{4} {U}

Encantamento — Aura

Encantar criatura

Quando Fidelidade ao Reino entra no campo de batalha, você se torna o monarca.

O monarca controla a criatura encantada.

A criatura encantada ataca a cada combate se estiver apta e não pode atacar você.

- A ordem do selo temporal do efeito de alteração de controle de Fidelidade ao Reino é o momento em que ela entrou no campo de batalha e não se alterará quando outro jogador se tornar monarca. Isso significa que, se outro jogador ganhar o controle da criatura encantada com Fidelidade ao Reino, ele não perderá o controle dela quando outro jogador se tornar monarca. Quando (ou se) aquele efeito de alteração de controle acabar, a criatura encantada será, então, controlada pelo monarca atual, que pode ser um jogador diferente de quando o efeito de alteração de controle começou.
- No caso de Fidelidade ao Reino estar encantando uma criatura, mas não haver monarca, a segunda habilidade criará um efeito de alteração de controle com o selo temporal mencionado acima, mas aquele efeito não fará nada até que um jogador se torne monarca.
- Se o monarca deixar o jogo e aquele jogador não for o dono de Fidelidade ao Reino, o jogador ativo ou o próximo jogador na ordem dos turnos se torna monarca e, portanto, ganha o controle da criatura encantada.
- Se o monarca deixar o jogo e aquele jogador for o dono de Fidelidade ao Reino, o jogador ativo ou o próximo jogador na ordem dos turnos se torna monarca. Aquele jogador ganha o controle da criatura encantada por um breve momento. Ao mesmo tempo, Fidelidade ao Reino deixará o jogo e o controle da criatura encantada voltará a seu dono (a menos que outro efeito de alteração de controle se aplique).

---

### Frigideira Testada em Campo

{2} {W}

Artefato — Equipamento

Quando Frigideira Testada em Campo entrar no campo de batalha, crie uma ficha de Comida e, em seguida, crie uma ficha de criatura Pequenino branca 1/1 e anexe Frigideira Testada em Campo a ela.

A criatura equipada tem “Toda vez que você ganha pontos de vida, esta criatura recebe +X/+X até o final do turno, sendo X a quantidade de pontos de vida que você ganhou”.

Equipar {2}

- Nenhum jogador pode realizar nenhuma ação entre o momento em que você cria a ficha de Pequenino e o momento em que Frigideira Testada em Campo se torna anexada a ela.
  - Se a habilidade desencadeada fizer com que mais de uma ficha de criatura sejam criadas (por um efeito como o de Temporada da Multiplicação), Frigideira Testada em Campo se torna anexada a uma delas.
-

Frodo, Hobbit Aventureiro  
{W}{B}  
Criatura Lendária — Pequenino Batedor  
1/3

Parceiro de Sam, Ajudante Leal  
Vigilância

Toda vez que Frodo, Hobbit Aventureiro, atacar, se você ganhou 3 ou mais pontos de vida neste turno, o Anel tentará você. Depois, se Frodo for o seu Guardiã do Anel e se o Anel tiver tentado você duas ou mais vezes neste jogo, compre um card.

- O Anel tenta você uma única vez, independentemente de quantos pontos de vida você ganhou além de 3.
- A habilidade de Frodo, Hobbit Aventureiro, verifica quantos pontos de vida você ganhou no turno, mesmo se não estava no campo de batalha quando você os ganhou. Ela não verifica se você também perdeu pontos de vida, mesmo que você tenha perdido mais do que ganhou.
- Se você não tiver 3 ou mais pontos de vida no momento em que Frodo, Hobbit Aventureiro, atacar, a habilidade não será desencadeada.

---

Galadriel, Rainha Élfica  
{2}{G}{U}  
Criatura Lendária — Elfo Nobre  
4/5

*Vontade do conselho* — No início do combate no seu turno, se outro Elfo tiver entrado no campo de batalha sob seu controle neste turno, começando por você, cada jogador vota por domínio ou orientação. Se domínio tiver mais votos, o Anel tentará você e, em seguida, você colocará um marcador +1/+1 em seu Guardiã do Anel. Se orientação tiver mais votos ou se a votação estiver empatada, compre um card.

- Se outro Elfo não tiver entrado no campo de batalha sob seu controle neste turno conforme sua etapa de combate começa, a habilidade de Galadriel, Rainha Élfica, não será desencadeada. Ninguém votará e nenhum de seus outros efeitos acontecerá. Colocar outro Elfo no campo de batalha durante o início da etapa de combate não fará com que a habilidade seja desencadeada.

---

Gandalf, Viajante Rumo ao Oeste  
{3}{G}{U}  
Criatura Lendária — Avatar Mago  
5/5

Toda vez que você conjura uma mágica com valor de mana igual ou superior a 5, cada oponente revela o card no topo do próprio grimório. Se qualquer desses cards compartilhar um tipo de card com aquela mágica, copie aquela mágica, você pode escolher novos alvos para a cópia e cada oponente compra um card. Caso contrário, você compra um card. *(Uma cópia de uma mágica de permanente torna-se uma ficha.)*

- Enquanto uma magia com {X} no custo de mana estiver na pilha, use o valor de X escolhido quando ela foi conjurada para determinar seu valor de mana.
  - Você copia a magia que você conjura, e não qualquer dos cards revelados.
  - Você só cria uma cópia, independentemente de quantos cards revelados compartilhem um tipo de card com a magia que você conjura nem quantos tipos de card aqueles cards compartilham com a magia que você conjura.
  - A habilidade desencadeada e a cópia que ela cria serão resolvidas antes da magia que fez com que a habilidade fosse resolvida.
  - A cópia é criada na pilha. Portanto, ela não é “conjurada”. Criar a cópia não fará com que habilidades que são desencadeadas quando um jogador conjura uma magia sejam desencadeadas.
  - Se a magia 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 magia copiada tiver um X cujo valor foi determinado conforme ela foi conjurada, a cópia terá o mesmo valor de X.
  - Não é possível escolher pagar quaisquer custos adicionais para uma magia copiada. Entretanto, os efeitos baseados em custos adicionais que foram pagos para a magia original serão copiados como se aqueles mesmos custos também fossem pagos para a cópia.
  - Se a magia 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 magias que distribuem marcadores para alvos.
  - Qualquer escolha feita quando a magia 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 magia ou habilidade que está copiando, a menos que você escolha novos alvos. Você pode alterar qualquer número de alvos, incluindo todos ou nenhum deles. Se a magia for uma magia de permanente com alvos, como uma Aura, você também poderá escolher um novo alvo para aquela magia. Os novos alvos precisam ser válidos. Se, para qualquer alvo, você não puder escolher um novo alvo válido, o alvo não será alterado (mesmo que o alvo atual não seja válido).
  - Se uma magia de permanente for copiada, a cópia será colocada no campo de batalha como ficha conforme a magia for resolvida. As regras que se aplicam a uma magia de permanente (que se torna uma permanente) se aplicam à cópia da magia de permanente (que se torna uma ficha).
  - A ficha que uma cópia de uma magia se torna não foi “criada” e não interagirá com habilidades que verificam a criação de fichas, como a de Rosa Villa da Alameda Sul.
  - Exceto em alguns casos extremamente raros, o card que cada oponente compra será o card revelado do topo do próprio grimório.
-

Gilraen, Protetora Dúnedain  
{2} {W}  
Criatura Lendária — Humano Nobre  
2/3

{2}, {T}: Exile outra criatura alvo que você controla.  
Você pode devolver aquele card ao campo de batalha sob o controle de seu dono. Se não fizer isso, no início da próxima etapa final, devolva aquele card ao campo de batalha sob o controle de seu dono com um marcador de vigilância e um marcador de vínculo com a vida.

- Quando o card retornar ao campo de batalha, ele será um novo objeto, sem conexão com o card que foi exilado. As Auras anexadas à criatura exilada serão colocadas nos cemitérios de seus donos. Qualquer Equipamento será solto e permanecerá no campo de batalha. Todos os marcadores na criatura exilada deixarão de existir.
- Se uma ficha é exilada desta forma, ela deixa de existir e não volta ao campo de batalha.

---

Gollum, Espreitor Obcecado  
{1} {B}  
Criatura Lendária — Pequeno Horror  
1/1

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

No início de sua etapa final, cada oponente que sofreu dano de combate de uma criatura com o nome Gollum, Espreitor Obcecado, neste jogo perde uma quantidade de pontos de vida igual à quantidade de pontos de vida que você ganhou neste turno.

- A última habilidade de Gollum, Espreitor Obcecado, conta jogadores que sofreram dano de combate de qualquer criatura com o nome Gollum, Espreitor Obcecado. Não importa quem controlava aquelas criaturas.
- A última habilidade de Gollum, Espreitor Obcecado, conta o total de pontos de vida ganho, sem considerar os eventuais pontos de vida perdidos durante aquele turno. Por exemplo, se você ganhou 3 pontos de vida e perdeu 3 pontos de vida anteriormente no turno, cada oponente causa dano de combate neste jogo por uma criatura com o nome Gollum, Espreitor Obcecado, perde 3 pontos de vida.

---

Gríma, Lacaio de Saruman  
{2} {U} {B}  
Criatura Lendária — Humano Conselheiro  
1/4

Gríma, Lacaio de Saruman, não pode ser bloqueado.  
Toda vez que Gríma causa dano de combate a um jogador, aquele jogador exila cards do topo do próprio grimório até exilar um card de magia instantânea ou de feitiço. Você pode conjurar aquele card sem pagar seu custo de mana. Depois, aquele jogador coloca os cards exilados que não foram conjurados dessa forma no fundo do próprio grimório em ordem aleatória.

- Os cards são exilados com a face voltada para cima. Todos os jogadores poderão vê-los.
- Você conjura o card enquanto a habilidade está sendo resolvida e ainda está na pilha. Você não pode esperar para conjurá-la posteriormente no turno.
- Se conjurar uma mágica “sem pagar seu custo de mana”, você não poderá pagar custos alternativos. Você pode, entretanto, pagar custos adicionais, como custos de reforçar. Se o card tiver custos adicionais obrigatórios, você deverá pagá-los.
- Se a mágica que você conjura tem  $\{X\}$  em seu custo de mana, você precisa escolher 0 como valor de X quando a conjura sem pagar seu custo de mana.
- Se você escolher não conjurar o card, ele será colocado no fundo do grimório de seu dono em ordem aleatória juntamente com os outros cards exilados.
- Se aquele jogador exilar todo o grimório sem exilar um card de mágica instantânea ou feitiço, ele organizará os cards exilados em ordem aleatória e os cards, em seguida, se tornarão o grimório daquele jogador, finalizando o efeito. Ele não continuará a exilar e rearranjar o próprio grimório em ordem aleatória para sempre.

Gwaihir, a Maior das Águias

$\{4\} \{W\}$

Criatura Lendária — Ave Nobre

5/5

Voar

Toda vez que Gwaihir ataca, a criatura atacante alvo ganha voar até o final do turno.

No início de cada etapa final, se você ganhou 3 ou mais pontos de vida neste turno, crie uma ficha de criatura Ave branca 3/3 com voar e “Toda vez que esta criatura ataca, a criatura atacante alvo ganha voar até o final do turno”.

- Você só cria uma ficha de Ave, independentemente de quantos pontos de vida você ganhou além de 3.
- A habilidade de Gwaihir, a Maior das Águias, verifica quantos pontos de vida você ganhou no turno, mesmo se não estava no campo de batalha quando você os ganhou. Ela não verifica se você também perdeu pontos de vida, mesmo que você tenha perdido mais do que ganhou.
- Se você não tiver ganho 3 pontos de vida ou mais até o início de uma etapa final, a habilidade de Gwaihir, a Maior das Águias, não será desencadeada.

Hobbit Glutão

$\{1\} \{G\}$

Criatura — Pequenino Cidadão

2/2

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

As criaturas com poder menor que o de Hobbit Glutão não podem bloqueá-lo.

- Devorar Comida é uma variante da habilidade devorar. Ela permite que você sacrifique Comidas em vez de criaturas, mas exceto por isso, funciona de forma idêntica a devorar.
- Você pode escolher não sacrificar nenhuma Comida para a habilidade devorar Comida.
- Se conjura esta mágica, você escolhe quantas e quais Comidas devorar como parte da resolução da mágica. (Ela não pode ser anulada a essa altura.)
- A comparação de poderes só é feita quando os bloqueadores são declarados. Diminuir o poder de uma criatura que esteja bloqueando Hobbit Glutão ou aumentar o poder de Hobbit Glutão posteriormente não fará com que Hobbit Glutão se torne não bloqueado.

#### Juramento de Eorl

{3} {R} {W}

Encantamento — Saga

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

I — Crie duas fichas de criatura Humano Soldado branca

1/1

II — Crie duas fichas de criatura Humano Cavaleiro vermelha 2/2 com atropelar e ímpeto.

III — Coloque um marcador de indestrutível em até um Humano alvo. Você se torna o monarca.

- Quando a última habilidade de capítulo de Juramento de Eorl é desencadeada, você pode escolher não ter como alvo nenhum Humano só para se tornar monarca. No entanto, se você escolher um alvo e aquele alvo não for válido no momento em que a habilidade tentar ser resolvida, a habilidade não será resolvida e nenhum de seus efeitos acontecerá. Você não se tornará monarca.

#### Laracna, Tecelã Macabra

{3} {B}

Criatura Lendária — Aranha Demônio

3/3

Toda vez que uma criatura não ficha que um oponente controla morrer, exile-a.

{2} {B}, coloque um card de criatura exilado com

Laracna, Tecelã Macabra, no cemitério de seu dono:

Coloque dois marcadores +1/+1 em Laracna. Compre um card.

{X} {1} {B}: Coloque o card de criatura alvo com valor de mana X exilado com Laracna no campo de batalha virado sob seu controle.

- Se Laracna, Tecelã Macabra, e uma criatura não ficha que um oponente controla morrerem ao mesmo tempo, a criatura do oponente será exilada.
- Os cards exilados com Laracna, Tecelã Macabra, que iriam para o cemitério, mas cuja ida tenha sido substituída por um efeito como o de Linha de Força do Vácuo, são considerados novos objetos. Eles não são mais considerados exilados com Laracna, Tecelã Macabra, para fins das habilidades ativadas dela.

Legolas Verdefolha  
{2} {G}  
Criatura Lendária — Elfo Arqueiro  
2/2

Alcance

Legolas Verdefolha não pode ser bloqueado por criaturas com poder igual ou inferior a 2.

Toda vez que outra criatura lendária entrar no campo de batalha sob seu controle, coloque um marcador +1/+1 em Legolas Verdefolha.

Toda vez que Legolas Verdefolha causar dano de combate a um jogador, compre um card.

- Reduzir o poder de uma criatura depois que ela tiver bloqueado Legolas Verdefolha não removerá aquela criatura do combate nem fará com que Legolas Verdefolha se torne não bloqueado.
- Se Legolas Verdefolha entrar no campo de batalha ao mesmo tempo em que outra criatura lendária que você controla, a terceira habilidade de Legolas Verdefolha será desencadeada e colocará um marcador +1/+1 nela.

Lobelia, Defensora de Bolsão  
{2} {B}  
Criatura Lendária — Pequenino Cidadão  
2/2

Quando Lobelia entrar no campo de batalha, olhe o card do topo do grimório de cada oponente e exile aqueles cards com a face voltada para baixo.

{T}, sacrifique um artefato: Escolha um —

- Até o final do turno, você pode jogar um card exilado com Lobelia sem pagar seu custo de mana.
- Cada oponente perde 2 pontos de vida e você ganha 2 pontos de vida.

- Você pode olhar esses cards exilados com a face voltada para baixo quando quiser. Nenhum outro jogador pode olhar os card com a face voltada para baixo que você exilou com Lobelia, Defensora de Bolsão, mesmo que outro jogador tome o controle dela.
- Se Lobelia, Defensora de Bolsão, deixar o campo de batalha e mais tarde outra Lobelia, Defensora de Bolsão, entrar no campo de batalha, ele será um novo objeto (mesmo que os dois sejam representados pelo mesmo card). Você não pode jogar cards exilados pela Lobelia, Defensora de Bolsão, original com a segunda habilidade de Lobelia, Defensora de Bolsão.
- Para jogar um card usando a permissão concedida pelo primeiro modo da habilidade ativada de Lobelia, Defensora de Bolsão, você ainda precisa seguir quaisquer restrições e permissões de tempo, inclusive as baseadas no tipo do card. Por exemplo, você só pode jogar um card de terreno do exílio dessa forma durante sua fase principal enquanto a pilha está vazia, e somente se você tiver uma jogada de terreno disponível para o turno.
- Se uma mágica é conjurada “sem pagar seu custo de mana”, não é possível escolher conjurá-la por nenhum custo alternativo. Você pode, entretanto, pagar custos adicionais, como custos de reforçar. Se o card tem quaisquer custos adicionais obrigatórios, eles precisam ser pagos para que a mágica seja conjurada.
- Se a mágica tem {X} em seu custo de mana, você precisa escolher 0 como valor de X quando a conjura sem pagar seu custo de mana.

---

Mamute de Guerra Enfurecido

{5} {R} {R}

Criatura — Elefante

9/7

Atropelar

Reciclar {X} {2} {R} (*{X}{2}{R}*, *descarte este card*:

*Compre um card.*)

Quando você reciclar Mamute de Guerra Enfurecido, destrua até X artefatos alvo.

- Alguns cards com reciclar têm uma habilidade que é desencadeada quando você os recicla, e alguns cards têm uma habilidade que é desencadeada toda vez que você recicla qualquer card. Essas habilidades desencadeadas são resolvidas antes que você compre o card com a habilidade reciclar.
- As habilidades desencadeadas pela reciclagem de um card e a própria habilidade reciclar não são mágicas. Portanto, elas não são afetadas por efeitos que interagem com mágicas (como o de Artimanhas de Saruman).
- Você pode escolher 0 como valor de X no custo de reciclar de Mamute de Guerra Enfurecido. Nesse caso, a habilidade desencadeada não terá nenhum alvo e não destruirá nenhum artefato.
- Você pode reciclar um card mesmo que ele tenha uma habilidade desencadeada por reciclar que não terá um alvo válido. Isso acontece porque a habilidade reciclar e a habilidade desencadeada são separadas. Isso também significa que, se qualquer das habilidades for anulada, a outra ainda será resolvida.

---

Modelo de Unidade

{3}

Artefato

Toda vez que os jogadores terminarem de votar, você e cada oponente que votou em uma escolha que você votou poderão usar vidência 2.

{oT}: Adicione um mana de qualquer cor.

- Se múltiplos jogadores forem instruídos a usar vidência simultaneamente, cada um daqueles jogadores olha os cards do topo do próprio grimório ao mesmo tempo; depois, na ordem dos turnos, cada um escolhe colocar aqueles cards no topo ou no fundo do próprio grimório e em qual ordem.

---

Nas Trevas Amarrá-los

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

Encantamento — Saga

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

I, II, III — Crie uma ficha de criatura Aparição preta 3/3 com ameaçar. O Anel tenta você.

IV — Para cada oponente, ganhe o controle de até uma criatura alvo que aquele jogador controla até o final do turno. Desvire aquelas criaturas. Elas ganham ímpeto até o final do turno. O Anel tenta você.

- Enquanto as primeiras três habilidades de capítulo de Nas Trevas Amarrá-los estiverem sendo resolvidas, você poderá escolher uma ficha de Aparição que você acabou de criar para ser seu Guardião do Anel conforme o Anel tentar você.
- Se uma criatura alvo da última habilidade de capítulo de Nas Trevas Amarrá-los mudar de controlador antes que a habilidade seja resolvida, aquela criatura não será mais um alvo válido.
- Quando a última habilidade de capítulo de Nas Trevas Amarrá-los é desencadeada, você pode escolher não ter nenhuma criatura como alvo só para fazer com que o Anel tente você. No entanto, se você escolher ao menos um alvo e nenhum daqueles alvos for um alvo válido conforme a habilidade tentar ser resolvida, a habilidade não será resolvida e nenhum de seus efeitos acontecerá. O Anel não tentará você.

Navegar para o Oeste

{2} {G} {U}

Mágica Instantânea

*Vontade do conselho* — A começar por você, cada jogador vota em voltar ou embarcar. Se voltar receber mais votos, cada jogador devolve até dois cards do próprio cemitério para a própria mão. Depois, você exila Navegar para o Oeste. Se embarcar receber mais votos ou a votação ficar empatada, cada jogador pode descartar a própria mão e comprar sete cards.

- Se voltar receber mais votos, primeiro o jogador ativo escolhe quais cards devolverá do próprio cemitério para a própria mão, depois cada outro jogador na ordem dos turnos faz o mesmo sabendo das escolhas feitas anteriormente. Depois, todos aqueles cards são devolvidos dos cemitérios para as mãos simultaneamente.
- Se embarcar receber mais votos ou a votação empatar, os jogadores decidem e anunciam na ordem dos turnos, a começar pelo jogador ativo, se querem ou não descartar a própria mão. Em seguida, todos os jogadores que escolheram descartar a própria mão o fazem e comprar sete cards. Os jogadores mais adiante na ordem dos turnos saberão se os jogadores anteriores decidiram descartar, mas não poderão ver o que eles descartaram para ajudar na própria decisão.

O Balrog de Moria

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

Criatura Lendária — Avatar Demônio

8/8

Atropelar, ímpeto

Quando O Balrog de Moria morre, você pode exilá-lo.

Quando fizer isso, para cada oponente, exile até uma criatura alvo que aquele jogador controla.

Reciclar {3} {R} (*{3} {R}*, *descarte este card: Compre um card.*)

Quando você reciclar O Balrog de Moria, crie duas fichas de Tesouro.

- Alguns cards com reciclar têm uma habilidade que é desencadeada quando você os recicla, e alguns cards têm uma habilidade que é desencadeada toda vez que você recicla qualquer card. Essas habilidades desencadeadas são resolvidas antes que você compre o card com a habilidade reciclar.

- As habilidades desencadeadas pela reciclagem de um card e a própria habilidade reciclar não são mágicas. Portanto, elas não são afetadas por efeitos que interagem com mágicas (como o de Artimanhas de Saruman).
- 

#### O Feitor

{2}{W}

Criatura Lendária — Pequenino Plebeu

2/3

No início de cada etapa final, se você ganhou 3 ou mais pontos de vida neste turno, compre um card.

- Você compra um único card, independentemente de quantos pontos de vida você ganhou além de 3.
  - A habilidade de O Feitor verifica quantos pontos de vida você ganhou no turno, mesmo se não estava no campo de batalha quando você os ganhou. Ela não verifica se você também perdeu pontos de vida, mesmo que você tenha perdido mais do que ganhou.
  - Se você não tiver ganho 3 pontos de vida ou mais até o início de uma etapa final, a habilidade de O Feitor não será desencadeada.
- 

#### Olhar Sem Pálpebras

{2}{B}{R}

Feitiço

Exile o card do topo do grimório de cada jogador. Até o final de seu próximo turno, você pode jogar aqueles cards e pode gastar mana de qualquer tipo para conjurá-los.

Recapitular {2}{B}{R} (*Você pode conjurar este card de seu cemitério pagando seu custo de recapitular.*

*Depois, exile-o.)*

- Olhar Sem Pálpebras usa um novo modelo de texto que indica que você pode gastar mana como se fosse de qualquer tipo para conjurar os cards exilados. Os seis tipos de mana são branco, azul, preto, vermelho, verde e incolor.
  - Da neve não é um tipo de mana. Olhar Sem Pálpebras não permitirá que você pague um custo da neve usando mana gerado por uma fonte que não seja da neve.
- 

#### O Portão Negro

Terreno Lendário — Portão

Conforme O Portão Negro entra no campo de batalha, você pode pagar 3 pontos de vida. Se não fizer isso, ele entrará no campo de batalha virado.

{T}: Adicione {B}.

{1}{B}, {T}: Escolha um jogador com mais pontos de vida ou empatado em mais pontos de vida. Neste turno, a criatura alvo não pode ser bloqueada por criaturas que aquele jogador controla.

- O jogador escolhido só precisa ter mais pontos de vida ou estar empatado com mais pontos de vida conforme a última habilidade de O Portão Negro é resolvida. Depois que uma habilidade for resolvida,

quaisquer mudanças no total de pontos de vida não afetarão quais criaturas podem bloquear ou ser bloqueadas naquele turno.

- A criatura alvo da última habilidade de O Portão Negro não pode ser bloqueada por nenhuma criatura que o jogador escolhido controla, inclusive criaturas que não estavam no campo de batalha quando a habilidade de O Portão Negro foi resolvida.

---

#### Pedido de Ajuda

{4} {R}

Feitiço

Ganhe até o final do turno o controle de todas as criaturas que o oponente alvo controla. Desvire aquelas criaturas. Elas ganham ímpeto até o final do turno. Você não pode atacar aquele jogador neste turno. Você não pode sacrificar aquelas criaturas neste turno.

- Você não pode sacrificar as criaturas das quais ganhou o controle com Pedido de Ajuda neste turno por nenhum motivo. Se um efeito instruir você a sacrificar uma delas, você não poderá fazê-lo e ela permanecerá no campo de batalha. Você não pode sacrificar nenhuma delas para pagar um custo que exija que você sacrifique uma criatura.
- Se um efeito instruir você a sacrificar uma criatura e você controlar quaisquer criaturas além daquelas das quais ganhou o controle com Pedido de Ajuda neste turno, você precisará sacrificar uma delas. Você não pode tentar sacrificar uma das criaturas das quais você ganhou o controle, falhar e portanto ignorar o efeito.

---

#### Porco de Competição

{1} {G}

Criatura — Javali

0/3

Toda vez que você ganhar pontos de vida, coloque aquela quantidade de marcadores de fita em Porco de Competição. Depois, se houver três ou mais marcadores de fita em Porco de Competição, remova aqueles marcadores e desvire-o.

{oT}: Adicione um mana de qualquer cor.

- Se houver três ou mais marcadores de fita em Porco de Competição depois que você colocar marcadores de fita nele, todos aqueles marcadores serão removidos. Não importa se Porco de Competição já está desvirado ou não.

---

#### Prender os Intrusos

{2} {U}

Mágica Instantânea

*Conselho secreto* — Cada jogador vota secretamente em uma criatura que você não controla e depois aqueles votos são revelados. Para cada criatura com um ou mais votos, coloque naquela criatura uma quantidade de marcadores de atordoamento igual ao número de votos e depois a vire. *(Se uma permanente com um marcador de atordoamento se tornaria desvirada, em vez disso, remova um marcador de atordoamento dela.)*

- Nenhuma das criaturas é um alvo. Os jogadores podem votar numa criatura com resistência a magia, proteção contra o azul ou similar.
- Os jogadores podem votar em criaturas que já estejam viradas.

#### Provocar das Ameias

{3} {R} {W}

Feitiço

Atice todas as criaturas que seus oponentes controlam.

Até seu próximo turno aquelas criaturas não podem bloquear. *(Até seu próximo turno, aquelas criaturas atacam a cada combate se estiverem aptas e atacam um jogador que não seja você se estiverem aptas.)*

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

#### Radagast, Mago das Matas

{2} {G} {U}

Criatura Lendária — Avatar Mago

3/5

Salvaguarda {1}

As Bestas e Aves que você controla têm salvaguarda {1}.

Toda vez que você conjurar uma mágica com valor de mana igual ou superior a 5, escolha um —

- Crie uma ficha de criatura Besta verde 3/3.
  - Crie uma ficha de criatura Ave azul 2/2 com voar.
- Uma criatura que seja tanto uma Besta quanto uma Ave ainda recebe uma única ocorrência de salvaguarda {1} da primeira habilidade de Radagast, Mago das Matas.
  - Se Radagast, Mago das Matas, for uma Besta ou uma Ave, ele terá duas ocorrências de salvaguarda {1}.

- A última habilidade desencadeada de Radagast, Mago das Matas, será resolvida antes da mágica que fez com que ela fosse desencadeada. Ela será resolvida mesmo que a mágica que a desencadeou tenha sido anulada ou tenha deixado a pilha de alguma outra forma.

---

Reunir o Entebate

{3} {G}

Encantamento

As criaturas que você controla têm alcance.

Sacrifique Reunir o Entebate: Crie três fichas de criatura

Ent verde X/X viradas, sendo X a quantidade de pontos de vida que você ganhou neste turno. Coloque um marcador de alcance em cada uma delas.

- A habilidade ativada de Reunir o Entebate conta o total de pontos de vida ganho, sem considerar os eventuais pontos de vida perdidos durante aquele turno. Por exemplo, se você tiver ganho 3 pontos de vida e perdido 3 pontos de vida anteriormente no turno, você criará três fichas de criatura Ent verde 3/3 e depois colocará um marcador de alcance em cada uma delas.

---

Saruman, A Mão Branca

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

Criatura Lendária — Avatar Mago

2/5

Toda vez que você conjurar uma mágica não de criatura, arremate Orcs X, sendo X o valor de mana daquela mágica. *(Coloque X marcadores +1/+1 em um Exército que você controla. Ele também é um Orc. Se você não controlar um Exército, crie antes uma ficha de criatura Orc Exército preto 0/0.)*

Os Goblins e Orcs que você controla têm salvaguarda {2}.

- Uma criatura que seja tanto um Goblin quanto um Orc ainda recebe uma única ocorrência de salvaguarda {2} da primeira habilidade de Saruman, A Mão Branca.
- Se Saruman, A Mão Branca, for um Goblin ou um Orc, ele terá salvaguarda {2}.

---

Sauron, Senhor dos Anéis

{5} {U} {B} {R}

Criatura Lendária — Avatar Horror

9/9

Quando você conjurar esta mágica, arremate Orcs 5, triture cinco cards e depois devolva um card de criatura do seu cemitério para o campo de batalha.

Atropelar

Toda vez que um comandante controlado por um oponente morrer, o Anel tentará você.

- O card de criatura que você escolhe não precisa ser o card que você triturou. Você pode escolher um card de criatura que já estava em seu cemitério antes da trituração.

- A última habilidade de Sauron, Senhor dos Anéis, será desencadeada mesmo que o dono do comandante que morreu escolher devolvê-lo à zona de comando depois que ele morrer.

---

©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.º RE 37.957.

Contos da Terra Média e O Senhor dos Anéis, bem como os nomes de personagens, eventos, itens e lugares neles contidos, são marcas registradas da Middle-earth Enterprises, LLC usadas sob licença pela Wizards of the Coast LLC. Todos os direitos reservados.