

Notas de Lançamento de *Marcha das Máquinas: Consequências*

Compiladas por Matt Tabak e Jess Dunks

Última modificação em 20 de janeiro 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 *Marcha das Máquinas: Consequências* com o código de coleção MAT são permitidos nos formatos Padrão, Pioneiro e Moderno, assim como em Commander e em outros formatos. No lançamento, as seguintes coleções serão válidas no Formato Padrão: *Innistrad: Caçada à Meia-noite*, *Innistrad: Voto Carmesim*, *Kamigawa: Dinastia Neon*, *Ruas de Nova Capenna*, *Dominária Unida*, *A Guerra dos Irmãos*, *Phyrexia: Tudo Será Um*, *Marcha das Máquinas* e *Marcha das Máquinas: Consequências*.

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.

NOTAS SOBRE CARDS ESPECÍFICOS DO EPÍLOGO DE *MARCHA DAS MÁQUINAS*

Abrir o Caminho

{X}{G}{G}

Feitiço

X não pode ser superior à quantidade de jogadores no jogo.

Revele cards do topo do seu grimório até revelar X cards de terreno. Coloque aqueles cards de terreno no campo de batalha virados e o restante no fundo de seu grimório em ordem aleatória.

- O número de jogadores no jogo só é verificado conforme você escolhe o valor de X. Depois que você tiver conjurado Abrir o Caminho, a saída dos jogadores do jogo em resposta à mágica não afetará o número de cards de terreno que você encontrará.
-

Arni Testa Metálica

{2} {R}

Criatura Lendária — Humano Amoque

3/3

Toda vez que uma criatura que você controla ataca ou uma criatura entra no campo de batalha sob seu controle atacando, você pode pagar {1} {R}. Se fizer isso, você poderá colocar um card de criatura com valor de mana inferior ao valor de mana daquela criatura de sua mão no campo de batalha virada e atacando.

- Você decide pagar ou não {1} {R} quando a habilidade desencadeada é resolvida.
 - Colocar uma criatura no campo de batalha atacando conforme a habilidade é resolvida faz com que ela seja desencadeada de novo. Essa ocorrência da habilidade vai considerar o valor de mana da nova criatura que entrou no campo de batalha atacando.
 - Se a criatura atacante ou a criatura que entrou no campo de batalha atacando não estiverem no campo de batalha conforme a habilidade desencadeada for resolvida, use o valor de mana delas em sua última existência no campo de batalha. (Se elas estiverem no campo de batalha, mas não estiverem mais atacando, use seus valores de mana atuais.)
-

Banquete dos Mortos Vitoriosos

{W} {B}

Encantamento

No início de sua etapa final, se uma ou mais criaturas tiverem morrido neste turno, você ganha uma quantidade equivalente de pontos de vida e distribui aquela quantidade de marcadores +1/+1 entre as criaturas que você controla.

- Se nenhuma criatura tiver morrido até o início de sua etapa final, a habilidade de Banquete dos Mortos Vitoriosos não será desencadeada. Caso a habilidade seja desencadeada, ela contará o número de criaturas que tenham morrido conforme a habilidade for resolvida. Em outras palavras, as criaturas que morrerem em resposta à habilidade contarão, desde que ao menos uma tenha morrido anteriormente para fazer com que a habilidade fosse desencadeada.
 - A habilidade contará quaisquer criaturas que tenham morrido, inclusive criaturas fichas. Para criaturas não ficha que tenham morrido, não importa se os cards ainda estão no cemitério.
 - A habilidade não tem nenhuma criatura como alvo. Você escolhe como os marcadores serão distribuídos conforme a habilidade é resolvida.
-

Barão Markov

{2} {B}

Criatura — Vampiro Nobre

2/2

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

Vínculo com a vida

Os outros Vampiros que você controla recebem +1/+1.

Loucura {2} {B} *(Se você descartar este card, descarte-o para o exílio. Quando fizer isso, conjure-o por seu custo de loucura ou coloque-o em seu cemitério.)*

Observações gerais sobre loucura

- Em um jogo de *Magic*, os cards só são descartados da mão de um jogador. Efeitos que coloquem cards no cemitério de um jogador vindos de qualquer outro lugar não fazem com que aqueles cards sejam descartados.
 - Loucura funciona independentemente do motivo que fez você descartar o card. O motivo pode ser pagar um custo, seguir as instruções de uma mágica ou habilidade, ou mesmo ter cards demais na mão durante sua etapa de limpeza. Porém, você não pode descartar um card com loucura simplesmente por querer.
 - Um card com loucura que seja descartado conta como tendo sido descartado, mesmo sendo colocado no exílio em vez de em um cemitério. Se ele foi descartado para pagar um custo, o custo foi pago. As habilidades que são desencadeadas quando um card é descartado são desencadeadas.
 - Uma mágica conjurada por seu custo de loucura é colocada na pilha como qualquer outra mágica. Ela pode ser anulada, copiada, e assim por diante. Conforme é resolvida, ela é colocada no campo de batalha, se for um card de permanente, ou no cemitério de seu dono, se for um card de mágica instantânea ou de feitiço.
 - Conjurando uma mágica com loucura ignora as regras de tempo baseadas no tipo de card do card. Por exemplo, você pode conjurar uma criatura com loucura se a descartar durante o turno de um oponente.
 - Se você escolhe não conjurar um card com loucura quando a habilidade desencadeada de loucura é resolvida, ele é colocado em seu cemitério. Loucura não lhe dá outra chance de conjurá-lo depois.
 - Se você descarta um card com loucura para pagar o custo de uma mágica ou de uma habilidade ativada, a habilidade desencadeada de loucura daquele card (e a mágica que aquele card se torna se você escolher conjurá-lo) é resolvida antes da mágica ou habilidade pela qual o descarte pagou.
 - Se você descarta um card com loucura durante a resolução de uma mágica ou habilidade, esse vai imediatamente para o exílio. Continue resolvendo aquela mágica ou habilidade, mas observe que o card que você descartou não está em seu cemitério naquele momento. A habilidade desencadeada de loucura será colocada na pilha depois que aquela mágica ou habilidade tiver sido resolvida por completo.
-

Calix, Guiado pelo Destino

{1}{G}{W}

Criatura Encantamento Lendária — Humano Druida

2/2

Constelação — Toda vez que Calix, Guiado pelo Destino, ou outro encantamento entrar no campo de batalha sob seu controle, coloque um marcador +1/+1 na criatura alvo.

Toda vez que Calix ou uma criatura encantada que você controla causa dano de combate a um jogador, você pode criar uma ficha que seja uma cópia de um encantamento não lendário que você controla. Faça isso apenas uma vez por turno.

- Calix pode ser alvo de sua própria habilidade constelação. Inclusive quando o próprio Calix entra no campo de batalha.
- A última habilidade de Calix não tem nenhuma permanente como alvo. A escolha do encantamento não lendário que você controla do qual criar uma cópia que seja uma ficha é feita, se for o caso, conforme a habilidade é resolvida. Nenhum jogador pode realizar nenhuma ação entre sua escolha e a criação da ficha.
- Depois que você escolher criar uma ficha usando a última habilidade, aquela habilidade não será desencadeada novamente no mesmo turno. Ocorrências adicionais da habilidade que já estejam na pilha serão resolvidas, mas não terão efeito.
- A ficha copia exatamente o que está impresso na permanente original e nada mais (a não ser que a permanente esteja copiando outra coisa ou seja uma ficha; veja abaixo). Ela não copia informações como se a permanente está virada ou desvirada, se tem ou não quaisquer marcadores, se tem quaisquer Auras ou Equipamentos anexados, ou quaisquer efeitos que não sejam de cópia que tenham alterado seu poder, sua resistência, seus tipos, sua cor e assim por diante.
- Se a permanente copiada tem {X} em seu custo de mana, X é 0.
- Se a permanente copiada é uma ficha, a ficha criada copia as características originais daquela ficha conforme estabelecidas pelo efeito que criou aquela ficha.
- Se a permanente copiada estiver copiando outra coisa, a ficha entra no campo de batalha como o que quer que a permanente tenha copiado.
- Quaisquer habilidades de entrada no campo de batalha da permanente copiada serão desencadeadas quando a ficha entrar no campo de batalha. Qualquer habilidade do tipo “conforme [esta permanente] entra no campo de batalha” ou “[esta permanente] entra no campo de batalha com” também funciona.

Campos de Treinamento

{U}

Encantamento

As habilidades ativadas de criaturas que você controla custam {2} a menos para serem ativadas. Este efeito não pode reduzir o mana daquele custo a menos de um mana.

- Campos de Treinamento só afeta criaturas que você controla no campo de batalha. O custos das habilidades ativadas que funcionam em outras zonas (como reciclar ou desenterrar) não serão reduzidos.
- Campos de Treinamento não afetará a parte do custo de ativação representado por símbolos de mana colorido nem por símbolos de mana da neve. Ele também não afetará as partes de um custo de ativação que não sejam manas, caso haja.

- Campos de Treinamento pode reduzir a zero a parte do custo de ativação representada por símbolos de mana genérico, contanto que ela ainda custe ao menos um mana. Por exemplo, se um custo de ativação for {2} {G}, você só terá que pagar {G}. No entanto, se um custo de ativação for {2}, você ainda terá que pagar {1},
- Campos de Treinamento pode reduzir a quantidade de mana que você paga pelo custo da habilidade ativada de uma criatura que inclua {X}. Por exemplo, Drana, Grão-vampiro Kalastria, tem uma habilidade ativada que custa {X} {B} {B}. Se você controla Campos de Treinamento e você ativa a habilidade com X igual a 5, você só terá que pagar {3} {B} {B}. Isso é válido mesmo que a habilidade determine que {X} precisa ser pago com uma certa cor de mana, como o faz a habilidade de Dragão Avérneo Escarlate.
- Se uma habilidade ativada de uma criatura que você controla não custar nenhum mana genérico para ser ativada (por exemplo, se ela custar {R} {R}, {0} ou ações sem mana como {T} ou “Sacrifique uma criatura”), Campos de Treinamento simplesmente não a afetará. Em particular, ele não aumentará o custo para incluir um pagamento de mana de {1}.
- Campos de Treinamento leva em consideração o custo total da ativação da habilidade desencadeada de uma criatura, e não somente o custo impresso. Por exemplo, Urabrask tem uma habilidade ativada que custa {R} e Campo de Opressão diz que "Habilidades ativadas custam {2} a mais para serem ativadas a menos que sejam habilidades de mana". Como a ativação da habilidade ativada de Urabrask agora custaria {2} {R}, Campos de Treinamento reduziria seu custo novamente a {R}.

Danitha, Luz de Nova Benália

{1} {G} {W}

Criatura Lendária — Humano Cavaleiro

2/2

Vigilância, atropelar, vínculo com a vida

Uma vez durante cada um de seus turnos, você pode conjurar uma mágica de Aura ou Equipamento do seu cemitério.

- Você precisa seguir as permissões e restrições normais de tempo da mágica que você conjurar de seu cemitério.
- Você precisa pagar os custos de conjuração daquela mágica. Se ela tiver um custo alternativo, você pode, em vez disso, conjurá-la por aquele custo.
- Depois que você começar a conjurar a mágica, perder o controle de Danitha não afetará a mágica.
- Se você conjura uma mágica de seu cemitério usando outra permissão, o efeito de Danitha não se aplica. Você pode conjurar outra mágica de Aura ou Equipamento do seu cemitério.
- Se você conjurar uma mágica de Aura ou Equipamento de seu cemitério e então fizer com que uma nova Danitha passe ao seu controle no mesmo turno, você poderá conjurar outro card de Aura ou Equipamento de seu cemitério naquele turno.
- Se um card de Aura ou Equipamento for colocado em seu cemitério durante sua fase principal e a pilha estiver vazia, você terá a chance de conjurá-lo antes que qualquer jogador tente remover aquele card de seu cemitério.

Deificação

{1}{W}

Encantamento

Conforme Deificação entra no campo de batalha, escolha um tipo de planeswalker.

Os planeswalkers que você controla do tipo escolhido têm resistência a magia.

Enquanto você controlar uma criatura, se o dano causado a um planeswalker controlado por você do tipo escolhido faria com que todos os marcadores de lealdade desse planeswalker fossem removidos, em vez disso, todos os marcadores exceto um serão removidos.

- Um planeswalker com resistência a magia ainda pode ser atacado.
- A última habilidade de Deificação não previne dano. Todo o dano ainda é causado aos planeswalkers afetados e quaisquer efeitos adicionais daquele dano ainda acontecerão. Por exemplo, se uma criatura 3/3 com vínculo com a vida atacar um planeswalker afetado com dois marcadores de lealdade, serão causados 3 pontos de dano, fazendo com que o controlador daquela criatura ganhe 3 pontos de vida e um marcador de lealdade seja removido do planeswalker.
- A última habilidade de Deificação se aplicará a um planeswalker que sofra dano de combate na mesma etapa de dano de combate em que a última criatura de seu controlador é destruída.

Desprezo Tolariano

{3}{U}{U}

Encantamento

Quando Desprezo Tolariano entrar no campo de batalha, coloque um marcador de rejeição em cada criatura que seus oponentes controlam.

No início de sua etapa final, para cada oponente, escolha até uma criatura alvo controlada por aquele oponente com um marcador de rejeição. O dono daquela criatura a coloca no topo ou no fundo do próprio grimório.

- O dono de cada criatura afetada escolhe colocá-la no topo ou no fundo do próprio grimório.
 - Todos os jogadores sabem se um card vai para o topo ou o fundo de qualquer grimório.
 - No entanto, se um jogador acabar colocando múltiplos cards no topo do próprio grimório ou no fundo do próprio grimório, seja porque uma criatura que ele possuía, mas não controlava, tenha sido rejeitada juntamente com uma que ele controlava, ou porque uma criatura rejeitada que ele possuía era composta de múltiplos cards (por exemplo, uma criatura que sofreu mutação ou uma criatura fundida), outros jogadores não chegam a saber a ordem relativa dos cards.
-

Dorso-frisado Tranquilo

{2} {G}

Criatura — Dinossauro

3/3

Quando Dorso-frisado Tranquilo entra no campo de batalha, você pode pagar {G} até três vezes. Quando pagar esse custo uma ou mais vezes, escolha até aquela quantidade —

- Destrua o artefato ou encantamento alvo.
- Exile o cemitério do jogador alvo.
- Você ganha 4 pontos de vida.

- A habilidade desencadeada de Dorso-frisado Tranquilo vai para a pilha sem nenhum alvo e sem nenhum modo escolhido. Conforme ela é resolvida, você pode pagar {G} até três vezes. Isto é, você pode pagar {G}, {G} {G}, {G} {G} {G} ou escolher não pagar. Se você escolher pagar, a segunda habilidade desencadeada "reflexiva" será desencadeada. Você escolherá os modos e alvos, caso haja, da segunda habilidade naquele momento.
-

Força da Animista

{2} {G}

Feitiço

Esta mágica custa {2} a menos para ser conjurada se tiver como alvo uma criatura lendária que você controla.

A criatura alvo que você controla causa uma quantidade de dano igual ao dobro do seu poder à criatura ou ao planeswalker alvo que você não controla.

- A habilidade de redução de custo de Força da Animista não altera seu custo de mana nem seu valor de mana; ela altera apenas o custo total pago. Em específico, o valor de mana de Força da Animista é sempre 3.
-

Jirina, General Intrépida

{W} {B}

Criatura Lendária — Humano Soldado

2/2

Quando Jirina, General Intrépida, entrar no campo de batalha, exile o cemitério do jogador alvo.

Sacrifique Jirina: Os Humanos que você controla ganham resistência a magia e indestrutível até o final do turno.

- O conjunto das criaturas afetadas pela última habilidade de Jirina é definido conforme a habilidade é resolvida. Humanos que você comece a controlar posteriormente no turno, criaturas não Humanas que você controla que se tornem Humanos e quaisquer permanentes não criatura que se tornem criaturas Humano posteriormente no turno não ganharão resistência a magia e indestrutível.
-

Jolrael, Voz de Zhalfir

{2}{G}{U}

Criatura Lendária — Humano Druida

3/3

No início do combate no seu turno, até um terreno alvo que você controla se torna uma criatura Ave verde e azul

X/X com voar e ímpeto até o final do turno, sendo X o número de cards em sua mão. Ela ainda é um terreno.

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

- Use o número de cards em sua mão conforme a primeira habilidade de Jolrael é resolvida para determinar o valor de X. Depois que a habilidade for resolvida, aquele valor é bloqueado. O poder e a resistência da criatura terreno não mudam se o número de cards em sua mão mudar posteriormente no turno.
- A última habilidade de Jolrael se aplica a qualquer criatura terreno que você controla que cause dano de combate a um jogador, e não apenas a terrenos que se tornem criaturas terreno por causa da primeira habilidade de Jolrael.

Jurada de Ayara

{1}{B}

Criatura — Humano Cavaleiro

2/2

Ameaçar

Toda vez que Jurada de Ayara causar dano de combate a um jogador, se ela tiver menos de quatro marcadores +1/+1, coloque um marcador +1/+1 nela. Depois, se ela tiver exatamente quatro marcadores +1/+1, procure um card no seu grimório, coloque-o na sua mão e embaralhe.

- Se Jurada de Ayara tiver quatro ou mais marcadores +1/+1 conforme causar dano de combate a um jogador, sua habilidade não será desencadeada. Nenhum de seus efeitos acontecerá. Você não colocará um marcador +1/+1 em Jurada de Ayara e não procurará um card.
 - Se a habilidade desencadeada for desencadeada, aquela habilidade verificará Jurada de Ayara novamente conforme tentar ser resolvida. Se Jurada de Ayara tiver quatro ou mais marcadores +1/+1 naquele momento, a habilidade não será resolvida. Nenhum de seus efeitos acontecerá. Você não colocará um marcador +1/+1 em Jurada de Ayara e não procurará um card.
 - Se Jurada de Ayara não estiver no campo de batalha conforme sua habilidade tentar ser resolvida, você não procurará um card, mesmo que Jurada de Ayara tenha tido três marcadores +1/+1 antes de deixar o campo de batalha, já que ela não estará lá para receber o quarto marcador +1/+1.
-

Karn, Legado Reforjado
{5}
Criatura Artefato Lendária — Golem
/

O poder e a resistência de Karn, Legado Reforjado, são ambos iguais ao maior valor de mana dentre os artefatos que você controla.

No início de sua manutenção, adicione {C} para cada artefato que você controla. Este mana não pode ser gasto para conjurar mágicas não de artefato. Até o final do turno, você não perde esse mana conforme as etapas e fases terminam.

- A habilidade que define o poder e a resistência de Karn funciona em todas as zonas, e não apenas no campo de batalha. Enquanto Karn estiver sob seu controle e ainda for um artefato, seu próprio valor de mana contará. Na maioria dos casos ele será ao menos 5/5.
- A última habilidade de Karn não é uma habilidade de mana, mesmo adicionando mana. Ela usa a pilha e pode ser respondida. Use o número de artefatos que você controla conforme a habilidade é resolvida para determinar quantos manas adicionar.
- O mana gerado pela última habilidade de Karn pode ser gasto em qualquer coisa que não seja uma mágica não de artefato. Isso inclui conjurar mágicas de artefato, pagar custos para ativar habilidades tanto de permanentes artefato quanto permanentes não artefato, pagar custos de salvaguarda e assim por diante.

Kiora, Soberana das Profundezas
{3}{G}{U}
Criatura Lendária — Tritão Nobre
4/5

Vigilância, salvaguarda {3}
Toda vez que você conjurar uma mágica de Kraken, Leviatã, Polvo ou Serpente da sua mão, olhe os X cards do topo do seu grimório, sendo X o valor de mana daquela mágica. Você pode conjurar uma mágica com valor de mana igual ou inferior a X dentre eles sem pagar seu custo de mana. Coloque o restante no fundo de seu grimório em ordem aleatória.

- A mágica que você conjura sem pagar seu custo de mana é conjurada durante a resolução da habilidade desencadeada. Restrições de tempo de uma mágica baseadas no tipo do card são ignoradas. Ela será resolvida antes da mágica que fez com que ela fosse desencadeada.
 - Se conjurar uma mágica "sem pagar seu custo de mana", você não poderá pagar custos alternativos. Você pode, todavia, pagar custos adicionais. Se a mágica tem custos adicionais obrigatórios, eles precisam ser pagos para conjurá-la.
 - 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.
-

Manuseio Descuidado

{1} {R}

Feitiço

Procure em seu grimório um card de artefato, revele-o, coloque-o em sua mão, embaralhe e depois descarte um card aleatoriamente. Se um card de artefato foi descartado dessa forma, Manuseio Descuidado causa 2 pontos de dano a cada oponente.

- Você não pode fazer nada entre colocar o card de artefato que você encontrou em sua mão e descartar. Você pode acabar descartando aquele card. Mas bem, se você fizer isso, olha só: 2 de dano!
 - Você descarta um card aleatoriamente mesmo que não tenha encontrado um card de artefato em seu grimório.
-

Nahiri, Forjada em Fúria

{4} {R} {W}

Criatura Lendária — Kor Artesão

5/4

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

Toda vez que uma criatura equipada que você controla atacar, exile o card do topo do seu grimório. Você pode jogar aquele card neste turno. Você pode conjurar mágicas de Equipamento desta forma sem pagar seus custos de mana.

- Uma "criatura equipada que você controla" é qualquer criatura que você controla com um ou mais Equipamentos anexados.
 - A última habilidade de Nahiri será desencadeada uma vez para cada criatura equipada que você controla que ataca, independentemente de quantos Equipamentos estejam anexados a qualquer delas.
 - Você pode jogar o card exilado com a habilidade de Nahiri mesmo que Nahiri ou a criatura equipada deixe o campo de batalha ou você perca o controle de ambos.
 - Jogar o card exilado segue as regras normais para jogar aquele card. A menos que você esteja conjurando uma mágica de Equipamento dessa forma, você precisa pagar os custos da mágica e precisa seguir todas as regras de tempo aplicáveis. Por exemplo, se o card for um card de criatura, você só pode conjurá-lo pagando seu custo de mana durante sua fase principal enquanto a pilha está vazia.
 - Se você conjurar uma mágica de Equipamento dessa forma, você pode escolher pagar seu custo de mana se quiser.
 - Um motivo pelo qual você pode querer pagar o custo de mana é se houver um {X} no custo. Se você conjurar uma mágica sem pagar seu custo de mana, você precisa escolher 0 como valor de X. (Se você pagar o custo de mana, você pode escolher o valor de X normalmente.)
 - A menos que um efeito permita que você jogue terrenos adicionais naquele turno, você só pode jogar um card de terreno exilado com Nahiri se você ainda não tiver jogado um terreno naquele turno.
 - Se você não jogar o card, ele permanecerá exilado.
-

Narset, Exilada Iluminada
{1}{U}{R}{W}
Criatura Lendária — Humano Monge
³/₄

As criaturas que você controla têm destreza.
Toda vez que Narset, Exilada Iluminada, atacar, exile o card não de criatura e não de terreno alvo com valor de mana inferior ao poder de Narset de um cemitério e o copie. Você pode conjurar a cópia sem pagar seu custo de mana.

- A primeira habilidade de Narset lhe concede destreza enquanto ela está no campo de batalha.
- Depois que uma habilidade destreza seja desencadeada, fazer com que a criatura perca destreza removendo Narset, Exilada Iluminada, não afetará aquela habilidade. A criatura ainda receberá +1/+1 até o final do turno.
- Se uma criatura tem ocorrências múltiplas de destreza, cada uma é desencadeada separadamente.
- 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 tiver um {X} em seu custo de mana, você precisará escolher 0 como valor de X.
- 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 realizadas.
- Se outro efeito fizer com que o poder de Narset seja igual ou inferior ao valor de mana do card alvo conforme a habilidade tentar ser resolvida, o alvo não será válido. O card não será exilado e você não chegará a conjurar uma cópia.

Nashi, Legado da Lua
{B}{G}{U}
Criatura Lendária — Rato Xamã
³/₄

Ameaçar, salvaguarda {1}
Toda vez que Nashi, Legado da Lua, atacar, exile até um card lendário ou de Rato alvo do seu cemitério e o copie. Você pode conjurar a cópia. *(Você ainda paga seus custos. Uma cópia de uma mágica de permanente torna-se uma ficha.)*

- 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.
- Como você está pagando os custos da mágica, se a mágica tiver {X} no custo de mana, você pode escolher seu valor normalmente.
- 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 realizadas.

Necrófagos de Urborg

{2} {B}

Criatura — Espírito

2/2

Toda vez que Necrófagos de Urborg entrar no campo de batalha ou atacar, exile o card alvo de um cemitério.

Coloque um marcador +1/+1 em Necrófagos de Urborg.

Necrófagos de Urborg terá voar enquanto um card exilado por ele tiver voar. O mesmo vale para iniciativa, golpe duplo, toque mortífero, ímpeto, resistência a magia, indestrutível, vínculo com a vida, ameaçar, alcance, atropelar e vigilância.

- Se o alvo da primeira habilidade não for um alvo válido conforme a habilidade tentar ser resolvida (provavelmente por ele ter deixado o cemitério em resposta), a habilidade não será resolvida e nenhum de seus efeitos acontecerá. Você não colocará um marcador +1/+1 em Necrófagos de Urborg.

Nissa, Animista Ressurgida

{2} {G}

Criatura Lendária — Elfo Batedor

3/3

Aterragem — Toda vez que um terreno entrar no campo de batalha sob seu controle, adicione um mana de qualquer cor. Depois, se esta for a segunda vez que esta habilidade é resolvida neste turno, revele cards do topo do seu grimório até revelar um card de Elfo ou Elemental. Coloque aquele card na sua mão e o restante no fundo de seu grimório em ordem aleatória.

- A habilidade aterragem de Nissa não é uma habilidade de mana, mesmo fazendo com que você adicione mana. Ela usa a pilha e pode ser respondida.
- Cada vez que a habilidade aterragem for resolvida em um turno após a segunda vez, você só adicionará mana.
- Se você revelar todo o seu grimório e não revelar um card de Elfo ou Elemental, você colocará todos os cards revelados de volta em ordem aleatória. Isso usa a mesma ação física que um embaralhamento, mesmo que não seja tecnicamente "embaralhar".

Niv-Mizzet, Supremo

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

Criatura Lendária — Dragão Avatar

5/5

Voar, resistência a magias monocoloridas

Cada card de mágica instantânea ou de feitiço em seu cemitério que tenha exatamente duas cores tem recarregar. *(Você pode conjurar aquele card de seu cemitério descartando um card além de pagar seus outros custos. Depois, exile-o.)*

Observações gerais sobre recarregar

- 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 recarregar quando poderia conjurar normalmente um feitiço.
- Uma mágica conjurada usando recarregar será sempre exilada em seguida, seja ela resolvida, anulada ou removida da pilha de alguma outra forma.
- Se um efeito permitir que você pague um custo alternativo em vez do custo de mana de uma mágica, você poderá pagar aquele custo alternativo quando recarregar uma mágica. Ainda assim, você ainda vai descartar um card como custo adicional para conjurá-la.
- Se um card de mágica instantânea ou feitiço for colocado em seu cemitério durante o seu turno, você conseguirá conjurá-lo imediatamente, caso isso seja válido, antes que qualquer jogador possa tentar remover aquele card de seu cemitério.

Obscurecer

{2} {B}

Mágica Instantânea

O oponente alvo exila uma criatura ou um planeswalker que ele controla com o maior valor de mana dentre as criaturas e planeswalkers que ele controla.

- A escolha da criatura ou do planeswalker a ser exilado é feita conforme Obscurecer é resolvido.
- Obscurecer tem apenas o oponente como alvo, não qualquer permanente. Uma permanente com resistência a magia pode ser exilada dessa forma se seu valor de mana for o mais alto, por exemplo.
- Considere todas as criaturas e planeswalkers que o oponente alvo controla como um grupo para determinar qual dessas permanentes tem o maior valor de mana. Por exemplo, se o oponente controla uma criatura com valor de mana 3 e um planeswalker com valor de mana 5, ele deve exilar o planeswalker.

Oni dos Estertores

{6} {B}

Criatura — Demônio Espírito

5/4

Lampejo

Esta mágica custa {2} a menos para ser conjurada para cada criatura que morreu neste turno.

Quando Oni dos Estertores entrar no campo de batalha, destrua todas as outras criaturas que sofreram dano neste turno.

- A habilidade de redução de custo de Oni dos Estertores não altera o custo de mana nem o valor de mana; ela altera apenas o custo total pago. Em específico, o valor de mana de Oni dos Estertores é sempre 7.
 - Conte qualquer criatura que tenha morrido durante o turno, inclusive fichas de criatura, quando calcular a redução de custo. Para criaturas não ficha que tenham morrido, não importa o que tenha acontecido com os cards de criatura após a morte.
-

Ob Nixilis, Chefão Cativo
{2}{B}{R}
Criatura Lendária — Demônio
4/3

Voar, atropelar

Toda vez que um ou mais oponentes perderem exatamente 1 ponto de vida cada, coloque um marcador +1/+1 em Ob Nixilis, Chefão Cativo. Exile o card do topo de seu grimório. Até sua próxima etapa final, você pode jogar aquele card.

- A última habilidade de Ob Nixilis será desencadeada se um oponente sofrer exatamente 1 ponto de dano, pagar exatamente 1 ponto de vida ou perder exatamente 1 ponto de vida de alguma outra forma.
- A última habilidade de Ob Nixilis verifica todo o dano de combate causado a um oponente para determinar se será desencadeada. Por exemplo, se três criaturas 1/1 causarem dano de combate a um oponente, aquele jogador perderá 3 pontos de vida. A habilidade de Ob Nixilis não será desencadeada.
- Você pode jogar o card exilado com Ob Nixilis mesmo que Ob Nixilis deixe o campo de batalha ou você perca o controle dele.
- Jogar o card exilado com Ob Nixilis segue as regras normais para jogar aquele card. Você deve pagar seus custos e respeitar todas as regras de restrições de tempo. Por exemplo, se o card for um card de criatura, você só pode conjurá-lo pagando seu custo de mana durante sua fase principal enquanto a pilha está vazia.
- A menos que um efeito permita que você jogue terrenos adicionais naquele turno, você só pode jogar um card de terreno exilado com Ob Nixilis se você ainda não tiver jogado um terreno naquele turno.
- Se você não jogar o card, ele permanecerá exilado.

O Funeral Régio dos Kenriths

{2}{W}{B}

Encantamento Lendário

Quando O Funeral Régio dos Kenriths entrar no campo de batalha, exile até dois cards de criatura lendária alvo do seu cemitério. Você compra X cards e perde X pontos de vida, sendo X o maior valor de mana entre os cards exilados dessa forma.

As mágicas lendárias que você conjura custam {1} a menos para conjurar para cada card exilado com O Funeral Régio dos Kenriths.

- A última habilidade não altera o custo de mana nem o valor de mana de qualquer mágica lendária que você conjura; ela altera apenas o custo total pago.
 - Qualquer dos cards exilados que de alguma forma deixarem o exílio não contarão mais para o desconto oferecido pela última habilidade.
-

Pia Nalaar, Consulesa da Revitalização

{R} {W}

Criatura Lendária — Humano Artesão

2/3

Os Tópteros que você controla têm ímpeto.

Toda vez que você jogar um terreno do exílio ou conjurar uma mágica do exílio, crie uma ficha de criatura artefato Tóptero incolor 1/1 com voar.

- Depois que um Tóptero que tenha passado ao seu controle neste turno tiver atacado de forma válida, fazer com que ele perca ímpeto removendo Pia Nalaar não removerá aquele Tóptero do combate. Ele continuará atacando. Tóptero bonzinho.

Plargg e Nassari

{3} {R} {R}

Criatura Lendária — Orc Efrite

5/4

No início de sua manutenção, cada jogador exila cards do topo do próprio grimório até exilar um card não de terreno. Um oponente escolhe um card não de terreno exilado desta forma. Você pode conjurar até duas mágicas dentre os outros cards exilados desta forma sem pagar seus custos de mana.

- Em um jogo com vários participantes, você escolhe um oponente para escolher um card não de terreno exilado com Plargg e Nassari.
 - Em um jogo com dois jogadores, presumindo-se que cada jogador acabe exilando um card não de terreno, seu oponente escolherá um deles e você conseguirá conjurar o outro.
 - Todas as mágicas que você conjura devido à habilidade desencadeada são conjuradas durante a resolução daquela habilidade. Você pode conjurá-la em qualquer ordem.
 - Uma mágica que você conjure dessa forma pode ser alvo de uma mágica posterior que você conjure dessa forma. No entanto, mágicas de permanentes conjuradas dessa forma não serão resolvidas até que você termine de conjurar as mágicas, de modo que as permanentes que elas se tornam não podem ser alvo de mágicas conjuradas dessa forma. Por exemplo, se exilar Conjuração Dupla e Golpe Relampejante, você pode conjurar Golpe Relampejante e em seguida conjurar Conjuração Dupla tendo-o como alvo; porém, se exilar um card de criatura e um card de Aura, você não pode conjurar aquela Aura tendo aquela criatura como alvo.
 - Se conjurar uma mágica "sem pagar seu custo de mana", você não poderá pagar custos alternativos. Você pode, todavia, pagar custos adicionais. Se a mágica tem custos adicionais obrigatórios, eles precisam ser pagos para conjurá-la.
 - Se uma 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.
 - Cards não conjurados dessa forma, inclusive quaisquer cards de terreno, permanecerão no exílio.
-

Reconstruir a Cidade

{3}{B}{R}{G}

Feitiço

Escolha o terreno alvo. Crie três fichas que sejam cópias dele, com a exceção de serem criaturas 3/3 além de seus outros tipos e terem vigilância e ameaçar. *(Elas ainda são afetadas pelo enjoo de invocação.)*

- Cada uma das fichas copia exatamente o que estava impresso no terreno original e nada mais (a menos que o terreno esteja copiando alguma outra coisa ou seja uma ficha; veja abaixo). Ela não copia o fato de o terreno estar ou não virado, ter ou não quaisquer marcadores ou Auras ou Equipamento anexados, nem quaisquer efeitos que não sejam de cópia que tenham alterado seus tipos, cor e assim por diante. No entanto, se o terreno original tiver uma habilidade que determine que ele entra no campo de batalha virado, a cópia também entrará virada.
 - Se o terreno copiado é uma ficha, a ficha criada copia as características originais daquela ficha conforme estabelecidas pelo efeito que criou aquela ficha.
 - Se o terreno copiado estiver copiando outra coisa, a ficha entra no campo de batalha como o que quer que o terreno tenha copiado.
 - Quaisquer habilidades de entrada no campo de batalha do terreno copiado serão desencadeadas quando a ficha entrar no campo de batalha. Qualquer habilidade do tipo “conforme [este terreno] entra no campo de batalha” ou “[este terreno] entra no campo de batalha com” também funciona.
-

Renascimento Cósmico

{1}{G}{W}

Mágica Instantânea

Escolha o card de permanente alvo em seu cemitério. Se o card tiver valor de mana igual ou inferior a 3, você poderá colocá-lo no campo de batalha. Se não o colocar no campo de batalha, coloque-o em sua mão. Você ganha 3 pontos de vida.

- Você coloca o card na sua mão se não o tiver colocado no campo de batalha por escolha própria ou porque seu valor de mana era igual ou superior a 4.
-

Renovação do Campus

{3}{R}{W}

Feitiço

Devolva até um card de artefato ou de encantamento alvo de seu cemitério para o campo de batalha. Exile os dois cards do topo de seu grimório. Até o final do seu próximo turno, você pode jogar esses cards.

- Você não precisa escolher um card de artefato ou encantamento alvo para conjurar Renovação do Campus. No entanto, se o fizer e aquele card não for um alvo válido conforme Renovação do Campus tentar ser resolvida, ela não será resolvida e nenhum de seus efeitos acontecerá. Você não exilará nenhum card de seu grimório.
-

Rocco, Chef das Ruas

{R}{G}{W}

Criatura Lendária — Elfo Druida

2/4

No início de sua etapa final, cada jogador exila o card do topo do próprio grimório. Até sua próxima etapa final, cada jogador pode jogar o card que ele próprio exilou dessa forma.

Toda vez que um jogador jogar um terreno do exílio ou conjurar uma mágica do exílio, coloque um marcador +1/+1 na criatura alvo e crie uma ficha de Comida. *(Ela é um artefato com "{2}, {T}, sacrifique este artefato: Você ganha 3 pontos de vida.")*

- Se a última habilidade de Rocco for desencadeada porque uma mágica foi conjurada, aquela habilidade será resolvida antes da mágica. Se a habilidade for desencadeada porque um terreno foi jogado, o terreno estará no campo de batalha no momento em que a habilidade for colocada na pilha. Se o terreno que está entrando no campo de batalha fizer com que quaisquer habilidades desencadeadas sejam desencadeadas, aquelas habilidades e a habilidade de Rocco serão colocadas na pilha ao mesmo tempo e as habilidades controladas pelo jogador de quem for o turno vão para a pilha primeiro (e serão, portanto, resolvidas por último).
- Um jogador pode jogar o card que exilou com Rocco mesmo que Rocco deixe o campo de batalha antes do fim da duração.
- Jogar o card que você exilou com Rocco segue as regras normais para jogar aquele card. Você deve pagar seus custos e respeitar todas as regras de restrições de tempo. Por exemplo, se o card for um card de criatura, você só pode conjurá-lo pagando seu custo de mana durante sua fase principal enquanto a pilha está vazia.
- A menos que um efeito permita que você jogue terrenos adicionais naquele turno, você só pode jogar um card de terreno exilado com Rocco se você ainda não tiver jogado um terreno naquele turno.
- Todos os cards não jogados permanecerão exilados.

Ruptura de Centelhas

{2}{W}

Encantamento

Quando Ruptura de Centelhas entrar no campo de batalha, compre um card.

Cada planeswalker com um ou mais marcadores de lealdade perde todas as habilidades e se torna uma criatura com poder e resistência iguais ao número de marcadores de lealdade nele.

- Um planeswalker que se torne uma criatura devido a Ruptura de Centelhas não será mais um planeswalker. Ele não poderá mais ser atacado e qualquer dano causado a ele não fará mais com que ele perca marcadores de lealdade.
- Um planeswalker afetado por Ruptura de Centelhas perde todas as habilidades, e não apenas as habilidades de lealdade. A criatura resultante pode ganhar habilidades depois que Ruptura de Centelhas entrar no campo de batalha.
- Enquanto Ruptura de Centelhas estiver no campo de batalha, os planeswalkers entrarão no campo de batalha como criaturas, mas com o número adequado de marcadores de lealdade. Por exemplo, um

planeswalker que normalmente entra com três marcadores de lealdade entrará como uma criatura 3/3 e terá três marcadores de lealdade.

- O poder e a resistência da criatura resultante se alterarão se o número de marcadores de lealdade se alterar.
- Se um planeswalker que se tornou uma criatura tiver todos os marcadores de lealdade removidos, o efeito de Ruptura de Centelhas deixará de se aplicar a ele. Ele voltará a ser um planeswalker por um momento, mas, como não terá nenhum marcador de lealdade, ele logo estará em seu cemitério. Se isso acontecer, você não terá prioridade para ativar qualquer de suas habilidades de lealdade antes que o planeswalker seja colocado no cemitério de seu dono.
- Em alguns casos incomuns, Ruptura de Centelhas pode entrar no campo de batalha durante um combate em que um planeswalker tenha sido atacado. Nesse caso, o planeswalker será removido do combate. Se os bloqueadores ainda não tiverem sido declarados, a criatura resultante poderá bloquear. As criaturas que tenham atacado aquele planeswalker permanecerão atacando e poderão ser bloqueadas, mas não causarão dano de combate se não forem bloqueadas.

Sarkhan, Alma em Chamas

{1}{U}{R}

Criatura Lendária — Humano Xamã

2/4

As mágicas de Dragão que você conjura custam {1} a menos para serem conjuradas.

Toda vez que um Dragão entra no campo de batalha sob seu controle, você pode fazer com que Sarkhan, Alma em Chamas, torne-se uma cópia daquela criatura até o final do turno, com a exceção de seu nome ser Sarkhan, Alma em Chamas, e de ser lendária além de seus outros tipos.

- A primeira habilidade de Sarkhan não altera o custo de mana nem o valor de mana de nenhuma mágica de Dragão. Ela altera apenas o custo total pago.
 - Aquela habilidade não pode reduzir a quantidade de mana colorido que você paga por uma mágica de Dragão. Ela reduz apenas o componente genérico daquele custo.
 - Sarkhan só copia exatamente o que estava impresso no Dragão original e nada mais, com as exceções mencionadas (a menos que seja uma ficha; veja abaixo). Ela não copia informações como se a criatura está virada ou desvirada, se tem ou não quaisquer marcadores, se tem quaisquer Auras ou Equipamentos anexados, ou quaisquer efeitos que não sejam de cópia que tenham alterado seu poder, sua resistência, seus tipos, sua cor e assim por diante em resposta à habilidade de Sarkhan.
 - Se o Dragão copiado tem {X} em seu custo de mana, X é 0.
 - Se o Dragão copiado for uma ficha, Sarkhan copia as características originais daquela ficha conforme determinadas pelo efeito que criou aquela ficha, com as exceções mencionadas.
 - Em alguns casos incomuns, o Dragão que entrou no campo de batalha estará copiando alguma outra coisa no momento em que a habilidade de Sarkhan for resolvida. Nesse caso, Sarkhan copiará o que quer que o Dragão esteja copiando, com as exceções mencionadas.
 - Se o Dragão que entra no campo de batalha for lendário e você fizer com que Sarkhan o copie, os dois Dragões terão nomes diferentes (a menos que o Dragão que está entrando de alguma forma se chame Sarkhan, Alma em Chamas). A “regra das lendas” não se aplicará.
-

Sigarda, Fonte de Bênçãos

{2}{G}{W}

Criatura Lendária — Anjo

4/4

Voar

As outras permanentes que você controla têm resistência a magia.

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

Você pode conjurar mágicas de Anjo e Humano do topo do seu grimório.

- Sigarda lhe permite olhar o card no topo de seu grimório quando quiser (com uma restrição - veja abaixo), mesmo que você não tenha prioridade. Esta ação não usa a pilha. Saber qual card está no topo se torna parte das informações às quais você tem acesso, como quais cards estão na sua mão.
- Se o card do topo do seu grimório muda durante a conjuração de uma mágica 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 o card no topo de seu grimório, você não pode olhar o próximo card até que tenha terminado de pagar pela mágica.

Sublevação do Submundo

{1}{G}{G}

Feitiço

Necronutrimento — Distribua X marcadores +1/+1 entre qualquer número de criaturas alvo que você controla, sendo X o número de cards de criatura em seu cemitério ao conjurar esta mágica. As criaturas que você controla ganham vigilância até o final do turno.

- Você escolhe quantos alvos Sublevação do Submundo tem e como os marcadores serão distribuídos conforme conjura a mágica. Cada alvo precisa receber pelo menos um marcador.
 - Se algumas das criaturas não forem alvos válidos conforme Sublevação do Submundo tentar ser resolvida, a distribuição original de marcadores ainda se aplicará e os marcadores que teriam sido colocados em alvos não válidos serão perdidos. Eles não serão colocados em um alvo válido em vez disso.
 - Se nenhum dos alvos de Sublevação do Submundo for válido quando a habilidade tentar ser resolvida, ela não será resolvida e nenhum de seus efeitos acontecerá. As criaturas que você controla não ganharão vigilância.
-

Tazri, Sobrevivente Resoluta
{2}{W}
Criatura Lendária — Humano Guerreiro
3/3

Cada criatura que você controla tem “{T}: Adicione um mana de qualquer das cores desta criatura. Gaste esse mana somente para ativar uma habilidade de uma criatura. Ative apenas se esta criatura tiver outra habilidade ativada”.

{W}{U}{B}{R}{G}, {T}: Triture cinco cards. Coloque em sua mão todos os cards de criatura com habilidades ativadas que não sejam habilidades de mana dentre os cards triturados.

- O mana gerado pela habilidade concedida pela primeira habilidade de Tazri só pode ser gasto para ativar uma habilidade de uma criatura no campo de batalha. Ele não pode ser gasto para ativar habilidades de cards de criatura em outras zonas.
- A outra habilidade ativada que a criatura precisa ter pode ser qualquer habilidade ativada, inclusive uma que não possa ser ativada no momento, ou mesmo uma que não possa ser ativada enquanto a criatura está no campo de batalha. Por exemplo, você pode virar uma criatura com reciclar e a habilidade de Tazri para gerar mana.

Topterix Forjado em Ouro
{W}{U}
Criatura Artefato — Dinossauro Tóptero
1/3

Voar, vínculo com a vida
Cada permanente lendária que você controla tem salvaguarda {2}. *(Toda vez que ele se tornar alvo de uma mágica ou habilidade que um oponente controla, anula-a, a menos que aquele jogador pague {2}.)*

- Depois que uma habilidade salvaguarda tiver sido desencadeada, fazer com que aquela permanente lendária perca salvaguarda removendo Topterix Forjado em Ouro não afetará aquela habilidade. O jogador em questão ainda terá que pagar {2}, ou sua mágica ou habilidade será anulada.

Tyvar, o Belicoso
{2}{B}{G}
Criatura Lendária — Elfo Guerreiro
5/4

Toda vez que um ou mais Elfos que você controla atacam, eles ganham toque mortífero até o final do turno. Cada criatura que você controla tem “Toda vez que uma habilidade de mana desta criatura for resolvida, coloque um número de marcadores +1/+1 nela igual à quantidade de mana gerado por esta criatura. Esta habilidade é desencadeada apenas uma vez a cada turno”.

- A habilidade que Tyvar concede a cada criatura que você controla funciona independentemente para cada criatura. Em específico, a habilidade pode ser desencadeada uma vez por turno para cada criatura que você controla, e não uma única vez.

- Se a habilidade de mana que fez com que a habilidade desencadeada concedida fosse desencadeada tiver sido ativada durante a conjuração de uma mágica ou a ativação de uma habilidade, a habilidade desencadeada será resolvida (e marcadores +1/+1 serão colocados) antes daquela mágica ou habilidade.
 - Se Tyvar deixar o campo de batalha e voltar ao campo de batalha no mesmo turno, ou se Tyvar deixar o campo de batalha e aparecer outro Tyvar, a habilidade desencadeada concedida pelo novo Tyvar será diferente da habilidade desencadeada concedida pelo Tyvar anterior. A habilidade concedida pelo novo Tyvar pode ser desencadeada por cada criatura que você controla, mesmo que a habilidade concedida pelo Tyvar anterior tenha sido desencadeada para aquelas criaturas naquele turno. (Observe que as criaturas que você controla não terão mais aquela habilidade concedida pelo Tyvar anterior, e, se você controlar múltiplos Tyvares, você não terá a oportunidade de ativar habilidades de mana antes que a "regra das lendas" os reduza a um único Tyvar.)
-

Vagante Vesuvana

{2}{U}

Criatura — Metamorfo

2/4

Voar

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

No início de cada combate, você pode revelar o card do topo do seu grimório. Se você revelar um card de criatura desta maneira, Vagante Vesuvana torna-se uma cópia daquele card até o final do turno, exceto por ter voar.

- Vagante Vesuvana lhe permite olhar o card no topo de seu grimório quando quiser (com uma restrição - veja abaixo), mesmo que você não tenha prioridade. Esta ação não usa a pilha. Saber qual card está no topo se torna parte das informações às quais você tem acesso, como quais cards estão na sua mão.
 - Se o card do topo do seu grimório muda durante a conjuração de uma mágica 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 o card no topo de seu grimório, você não pode olhar o próximo card até que tenha terminado de pagar pela mágica.
 - Em especial, enquanto Vagante Vesuvana está copiando outro card, ela não tem as próprias habilidades. Você não conseguirá olhar o card do topo de seu grimório, a menos que outro efeito permita que você o faça.
 - Vagante Vesuvana copia exatamente o que está impresso no card de criatura original e nada mais, a única diferença é que ela tem voar.
 - Se o card de criatura copiado tiver {X} em seu custo de mana, X é 0.
 - Quaisquer efeitos que não sejam de cópia que tenham começado a se aplicar a Vagante Vesuvana antes que ela se tornasse uma cópia de um card de criatura continuarão a se aplicar a ela depois que ela se tornar uma cópia. Auras e Equipamentos anexados a Vagante Vesuvana continuarão a funcionar, assim como marcadores que alterem seu poder e sua resistência.
-

Vanguarda dos Gibões de Cobre

{1}{W}

Criatura — Humano Soldado

2/2

Cada outro Humano que você controla recebe +1/+0 e tem salvaguarda {1}. *(Toda vez que ele se tornar alvo de uma mágica ou habilidade que um oponente controla, anule-a, a menos que aquele jogador pague {1}.)*

- Depois que a habilidade salvaguarda for desencadeada, fazer com que aquele Humano perca salvaguarda removendo Vanguarda dos Gibões de Cobre não afetará aquela habilidade. O jogador em questão ainda terá que pagar {1}, ou sua mágica ou habilidade será anulada.

Magic: The Gathering, Magic, Innistrad, Kamigawa, Nova Capenna, Dominaria, A Guerra dos Irmãos e Phyrexia são marcas comerciais da Wizards of the Coast LLC nos EUA e em outros países. ©2023 Wizards.