

# Notas de Lançamento de *Magic: The Gathering* — *Fallout*®

Compilado por Eric Levine

Última modificação 8 de janeiro de 2024.

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 *Magic: The Gathering* — *Fallout* com o código de coleção PIP são permitidos nos formatos Commander, Legado e Vintage. Os cards impressos anteriormente com o código de coleção PIP também são válidos para jogo em qualquer formato que possibilite jogar cards com o mesmo nome.

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: marcadores de radiação

A Grande Guerra mudou a face do mundo de maneiras muito visíveis, mas um dos maiores perigos dos ermos é, em maior parte, invisível: a radiação. Alguns cards desta coleção farão com que os jogadores ganhem *marcadores de radiação*, que medem sua atual dose de radiação. Quanto mais marcadores de radiação você tem, pior você fica — embora alguns acreditem que a radiação tenha vários benefícios. No início da sua fase principal pré-combate, você vai triturar um número de cards igual ao número de marcadores de radiação que possui e, em seguida, perderá uma quantidade de pontos de vida e removerá marcadores de radiação de si mesmo igual ao número de cards não de terreno que triturou dessa forma.

Destino de Megaton

{5} {R}

Feitiço

Escolha um —

- *Desarmar* — Destrua o artefato alvo. Crie quatro fichas de Tesouro.
- *Detonar* — Destino de Megaton causa 8 pontos de dano a cada criatura. Cada jogador recebe quatro marcadores de radiação.

- Os marcadores de radiação são um tipo de marcador que o jogador pode ter. Eles não estão associados a permanentes específicas.
- Mantenha um controle do número de marcadores de radiação que cada jogador tem. Você pode escrever em um papel ou usar dados, mas qualquer método que seja claro e acordado entre todos também serve.
- Os marcadores de radiação não se vão no fim das etapas, das fases ou dos turnos. Eles só somem quando um efeito instrui um jogador a remover marcadores de radiação de si mesmo.
- Há uma habilidade desencadeada inerente associada a ter marcadores de radiação. A habilidade desencadeada não tem fonte e é controlada pelo jogador ativo. O texto completo dessa habilidade é "No início da fase principal pré-combate de um jogador com marcadores de radiação, aquele jogador tritura um número de cards igual ao número de marcadores de radiação que possui. Para cada card não de terreno triturado dessa forma, aquele jogador perde 1 ponto de vida e remove um marcador de radiação de si mesmo".
- Em um jogo que usa a opção de turnos de equipe compartilhados, como Arqui-inimigo ou Gigante de Duas Cabeças, a habilidade desencadeada inerente associada a marcadores de radiação é desencadeada uma vez para cada jogador na equipe ativa que tenha marcadores de radiação. Cada ocorrência daquela habilidade é controlada por um daqueles jogadores.
- Quaisquer efeitos (como proliferar) que interajam com marcadores que um jogador ganha, tem ou perde podem interagir com marcadores de radiação.
- Os cards são triturados todos de uma vez, ou seja, as habilidades que são desencadeadas "toda vez que um ou mais cards não de terreno são triturados" serão desencadeadas exatamente uma vez, desde que pelo menos um card não de terreno tenha sido triturado.
- Se um jogador tiver menos cards restantes em seu grimório que seu próprio número de marcadores de radiação quando a habilidade desencadeada for resolvida, ele triturará quantos cards puder.

---

### Nova mecânica: fichas de Sucata

Esteja onde estiver nos ermos, você sempre vai encontrar *Sucata*. Ela pode parecer inútil à primeira vista, mas um morador esperto dos ermos consegue achar utilidade em quase qualquer coisa. Como um feitiço, você pode virar e sacrificar uma ficha de Sucata para exilar o card do topo de seu grimório; você poderá jogar aquele card neste turno.

Lança-Lixo

{1} {R}

Artefato — Equipamento

Quando Lança-Lixo entrar no campo de batalha, crie uma ficha de Sucata. *(Ela é um artefato com “{T}, sacrifique este artefato: Exile o card do topo de seu grimório. Você pode jogar aquele card neste turno. Ative somente como um feitiço.”.)*

{3}, sacrifique outro artefato: Dobre o poder da criatura equipada até o final do turno.

Equipar {1}

- Não é possível sacrificar uma ficha de Sucata para pagar vários custos. Por exemplo: não é possível sacrificar uma ficha de Sucata para ativar sua própria habilidade e também para ativar a última habilidade de Lança-Lixo.
- Você pagará todos os custos e seguirá todas as regras normais de tempo para o card jogado do exílio com uma habilidade de ficha de Sucata. 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.
- Algumas mágicas e habilidades que criam fichas de Sucata precisam de alvos. Se um alvo escolhido não for válido quando aquela mágica ou habilidade tentar ser resolvida, ela não será resolvida e nenhum de seus efeitos ocorrerá. Você não criará fichas de Sucata.

---

## Mecânica que retorna: energia

O que armaduras de energia, armas de plasma e satélites de artilharia têm em comum? Todos precisam de fontes de energia. Em vez de ter que coletar núcleos de fusão, células de energia ou grandes usinas nucleares, nós facilitamos as coisas; você só precisa de *marcadores de energia*. Assim como marcadores de radiação, os marcadores de energia são aplicados aos jogadores. Diferentemente dos marcadores de radiação, eles não causam trituração, perda de pontos de vida ou mutações. (Ou, pelo menos, ainda não fizeram isso.)

Armadura Potente T-45

{2}

Artefato — Equipamento

Quando Armadura Potente T-45 entra no campo de batalha, você recebe {E} {E} (*dois marcadores de energia*).

A criatura equipada recebe +3/+3 e não é desvirada durante a etapa de desvirar de seu controlador.

No início de sua manutenção, você pode pagar {E}. Se fizer isso, desvire a criatura equipada e depois coloque nela um marcador de ameaçar, atropelar ou vínculo com a vida, à sua escolha.

Equipar {3}

- {E} é o símbolo de energia. Ele representa um marcador de energia.
- Os marcadores de energia são um tipo de marcador que o jogador pode ter. Eles não estão associados a permanentes específicas.
- Acompanhe o número de marcadores de energia que cada jogador tem. Você pode escrever em um papel ou usar dados, mas qualquer método que seja claro e acordado entre todos também serve. (Em torneios de

nível mais avançado, pode não ser permitido acompanhar a quantidade de marcadores que os jogadores têm usando dados.)

- Se um efeito diz que você recebe um ou mais {E}, você recebe aquela quantidade de marcadores de energia. Para pagar um ou mais {E}, você perde aquela quantidade de marcadores de energia. Você não pode pagar mais marcadores de energia do que possui. Quaisquer efeitos que interajam com marcadores que um jogador ganha, tem ou perde podem interagir com marcadores de energia.
- Marcadores de energia não são mana. Eles não somem quando etapas, fases e turnos acabam, e efeitos que adicionam mana "de qualquer tipo" não podem lhe dar marcadores de energia.
- Algumas habilidades desencadeadas dizem que você "pode pagar" uma certa quantidade de {E}. Você não pode pagar essa quantidade várias vezes para multiplicar o efeito. Você só escolhe se quer ou não pagar essa quantidade de {E} conforme a habilidade é resolvida.
- Algumas habilidades desencadeadas que dizem que você "pode pagar" uma certa quantidade de {E} descrevem um efeito que acontece "Se fizer isso". Nesse caso, depois que você escolher, nenhum jogador poderá fazer ações para tentar impedir o efeito da habilidade. Se o pagamento é sucedido da frase "Quando fizer isso", você escolherá quaisquer alvos para essa habilidade desencadeada reflexiva e os colocará na pilha antes dos jogadores realizarem ações.
- Se uma mágica ou habilidade com um ou mais alvos disser que você "pode pagar" uma quantidade de {E} e cada permanente que ela escolher como alvo tiver se tornado um alvo não válido, a mágica ou habilidade não será resolvida. Não será possível pagar {E} nem se quiser.
- Algumas mágicas e habilidades que lhe dão {E} precisam de alvos. Se nenhum dos alvos escolhidos for válido conforme aquela mágica ou habilidade tentar ser resolvida, ela não será resolvida. Você não receberá nenhum {E}.

---

### Mecânica que retorna: Proliferar

Os recursos são escassos nos ermos, mas quem já é rico tende a ficar mais rico ainda. E quem já está irradiado tende a ficar mais irradiado ainda. Estamos representando este conceito com a mecânica *proliferar*, a qual permite que você adicione marcadores a permanentes e a jogadores que já têm marcadores.

Atomizar

{2} {B} {G}

Mágica Instantânea

Destrua a permanente não de terreno alvo. Prolifere.

*(Escolha qualquer número de permanentes e/ou jogadores e, em seguida, dê a cada um deles outro marcador de cada tipo que eles já tenham.)*

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

- Os jogadores podem responder a uma mágica ou habilidade cujo efeito inclui proliferar. No entanto, depois que aquela mágica ou habilidade começar a ser resolvida e seu controlador escolher quais permanentes e jogadores receberão novos marcadores, será tarde demais para que qualquer um responda.
- Algumas mágicas e habilidades que fazem você proliferar precisam de alvos. Se nenhum dos alvos escolhidos for válido conforme aquela mágica ou habilidade tentar ser resolvida, ela não será resolvida. Você não prolifera.

---

### Mecânica que retorna: marcadores de busca

Muitas pessoas nos ermos estão procurando por algo, seja conhecimento, justiça ou recordações de Nuka-Cola. Nessa coleção, estamos representando a ideia com marcadores de *busca*, cuja primeira aparição foi no lançamento de *Zendikar*. Os marcadores de busca não têm significado nas regras sozinhos, mas são mencionados em alguns cards.

Arcade Gannon

{2}{W}{U}

Criatura Lendária — Humano Doutor

2/3

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

Coloque um marcador de busca em Arcade Gannon.

*Por Velhos Tempos* — Uma vez durante cada um de seus turnos, você pode conjurar uma mágica de artefato ou Humano de seu cemitério com valor de mana igual ou inferior ao número de marcadores de busca em Arcade Gannon.

Moira Brown, Autora Guia

{1}{R}{W}

Criatura Lendária — Humano Cidadão

2/3

Quando Moira Brown, Autora Guia, entrar no campo de batalha, crie uma ficha de artefato de Equipamento incolor com nome Guia de Sobrevivência dos Ermos com "A criatura equipada recebe +1/+1 por cada marcador de busca entre as permanentes que você controla" e equipar {1}.

Toda vez que você atacar, coloque um marcador de busca na permanente não de terreno alvo que você controla.

---

### Mecânica que retorna: esquadrão

A lei do mais forte prevalece, assim como a força em números. Esses aforismos frequentes podem ser um pouco cansativos, mas são reais nos ermos, onde a sobrevivência é mais garantida fazendo parte de um *esquadrão*. Como custo adicional para conjurar uma mágica com esquadrão, você pode pagar seu custo de esquadrão quantas vezes quiser. Quando aquela criatura entrar no campo de batalha, se seu custo de esquadrão foi pago, o controlador dela cria um número de fichas que são cópias daquela criatura igual ao número de vezes que seu custo de esquadrão foi pago.

Clone do Gary

{1}{W}

Criatura — Humano Cidadão

1/3

Esquadrão {2} *(Como custo adicional para conjurar esta mágica, você pode pagar {2} qualquer número de vezes. Quando esta criatura entrar no campo de batalha, crie aquela quantidade de fichas que sejam cópias dela.)*

Toda vez que Clone do Gary ataca, cada criatura que você controla com o nome Clone do Gary recebe +1/+0 até o final do turno.

- Você pode pagar o custo de esquadrão qualquer número de vezes. Você criará um ficha que é cópia daquela permanente para cada vez que pagou o custo de esquadrão. Se você pagou o custo de esquadrão diversas vezes, as fichas entrarão no campo de batalha ao mesmo tempo.
- Se a mágica for anulada, a habilidade de esquadrão não será desencadeada e não serão criadas fichas.
- Se a mágica for resolvida, mas a criatura com esquadrão deixar o campo de batalha antes que sua habilidade esquadrão seja resolvida, você ainda criará as cópias de ficha.
- As fichas criadas pela habilidade esquadrão não são "conjuradas", de modo que quaisquer habilidades que sejam desencadeadas quando uma mágica é conjurada não serão desencadeadas para as cópias.
- Se por algum motivo a criatura não tiver a habilidade esquadrão quando estiver no campo de batalha, a habilidade não será desencadeada, mesmo que você tenha pago o custo de esquadrão uma ou mais vezes.

---

## NOTAS SOBRE CARDS ESPECÍFICOS

Acólito da Catedral

{1}{G}

Criatura — Humano Clérigo

1/2

Cada criatura que você controla com um marcador 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}.)*

{T}: Coloque um marcador +1/+1 na criatura alvo que entrou no campo de batalha neste turno.

- O efeito da primeira habilidade de Acólito da Catedral aplica-se a qualquer criatura sob seu controle com um marcador, não só àquelas com marcadores +1/+1.
  - Assim que a habilidade salvaguarda de uma criatura tenha sido desencadeada, fazer com que essa criatura perca salvaguarda removendo Acólito da Catedral não afetará a habilidade. O jogador em questão ainda terá que pagar {1}, ou sua mágica ou habilidade será anulada.
-

Agente Frank Horrigan  
{5}{B}{G}  
Criatura Lendária — Mutante Guerreiro  
8/6

Atropelar

Agente Frank Horrigan tem indestrutível contanto que você tenha atacado neste turno.

Toda vez que Agente Frank Horrigan entrar no campo de batalha ou atacar, prolifere duas vezes. *(Para proliferar, escolha qualquer número de permanentes e/ou jogadores e, em seguida, dê a cada um deles outro marcador de cada tipo que eles já tenham.)*

- A habilidade que faz com que Agente Frank Horrigan tenha indestrutível começa a ser aplicada assim que ele é declarado como atacante. Ela é aplicada pelo restante do turno. Não importa o que acontece com o jogador ou com a permanente atacada depois desse momento.
- Se Agente Frank Horrigan entra no campo de batalha atacando, ele não tem indestrutível, pois nunca foi declarado como atacante.
- Enquanto se prolifera duas vezes, os jogadores não podem responder entre a primeira e a segunda proliferação.
- Caso prolifere duas vezes, você não precisa escolher o mesmo grupo de permanentes e/ou de jogadores para receber marcadores adicionais a cada vez.

---

A Loteria de Nipton

{2}{B}{R}

Feitiço

Escolha uma criatura aleatoriamente. Você ganha o controle daquela criatura até o final do turno. Desvire-a.

Ela ganha ímpeto até o final do turno. Em seguida, destrua todas as outras criaturas.

- A criatura escolhida aleatoriamente não é escolhida como alvo, então, uma criatura com manto ou uma criatura do oponente com resistência a magia pode ser escolhida dessa forma.
- Os jogadores não podem realizar ações entre o momento em que a criatura é escolhida aleatoriamente e o momento em que o resto dos efeitos ocorre.

---

Amigo dos Animais

{1}{G}

Encantamento — Aura

Encantar criatura

A criatura encantada tem “Toda vez que esta criatura atacar, crie uma ficha de criatura Esquilo verde 1/1.

Coloque um marcador +1/+1 naquela ficha por cada Aura e Equipamento anexado a esta criatura além de Amigo dos Animais.”.

- A ficha entrará no campo de batalha e depois receberá marcadores. Na maior parte dos casos, o jogo verificará que uma criatura 1/1 entrou no campo de batalha para fins de quaisquer habilidades que possam ser desencadeadas, como a primeira habilidade de Supervisora do Refúgio 76.

A Motherlode, Escavadora

{3} {R} {R}

Criatura Artefato Lendária — Robô

5/5

Quando A Motherlode, Escavadora, entrar no campo de batalha, escolha o oponente alvo. Você recebe uma quantidade de {E} (*marcadores de energia*) igual ao número de terrenos não básicos que aquele jogador controla.

Toda vez que A Motherlode ataca, você pode pagar {E} {E} {E} {E}. Quando fizer isso, destrua o terreno não básico alvo que o jogador defensor controla, e as criaturas sem voar que aquele jogador controla não podem bloquear neste turno.

- Use o número de terrenos não básicos que o oponente alvo controla quando a primeira habilidade de A Motherlode for resolvida para determinar o número de marcadores de energia que você receberá.
- Não é possível escolher um terreno não básico alvo no momento em que a última habilidade de A Motherlode é desencadeada. Em vez disso, uma segunda habilidade "reflexiva" é desencadeada quando você paga {E} {E} {E} {E} dessa forma. Você escolhe um alvo para aquela habilidade conforme ela vai para a pilha. Cada jogador pode responder àquela habilidade desencadeada normalmente.
- A habilidade desencadeada reflexiva de A Motherlode previne que todas as criaturas sem voar que aquele jogador controla bloqueiem naquele turno, incluindo criaturas que perderem voar depois que a habilidade for resolvida, assim como criaturas sem voar que entrarem no campo de batalha ou que passem a ser controladas por aquele jogador posteriormente no turno.
- Se o terreno não básico alvo for um alvo não válido conforme a habilidade desencadeada reflexiva de A Motherlode tenta ser resolvida, ela não será resolvida e nenhum de seus efeitos acontecerá. As criaturas que o jogador defensor controla sem voar ainda poderão bloquear neste turno.

Ancião Arthur Maxson

{1} {W} {B}

Criatura Lendária — Humano Cavaleiro

4/2

As fichas de criatura que você controla têm treinamento.  
(*Toda vez que uma ficha de criatura que você controla atacar com outra criatura de poder superior, coloque um marcador +1/+1 naquela ficha.*)

*Traição cega* — Sacrifique outra criatura: Ancião Arthur Maxson ganha indestrutível até o final do turno.

- A habilidade de treinamento de uma criatura só é desencadeada quando ela e a criatura com poder superior são declaradas como atacantes. Aumentar o poder de uma criatura depois da declaração de atacantes não fará com que uma habilidade treinamento seja desencadeada.
- Uma vez que uma habilidade treinamento de uma criatura tenha sido desencadeada, destruir a outra criatura atacante ou reduzir o poder dela não impedirá que a criatura com treinamento receba um marcador +1/+1.

---

A Prydwen, Capitânia de Aço

{4}{W}{W}

Artefato Lendário — Veículo

6/6

Voar

Toda vez que outro artefato não ficha entrar no campo de batalha sob seu controle, crie uma ficha de criatura

Humano Cavaleiro branca 2/2 com “Esta criatura recebe +2/+2 contanto que um artefato tenha entrado no campo de batalha sob seu controle neste turno”.

Tripular 2

- Assim que um artefato entra no campo de batalha sob seu controle em um turno, não importa o que acontece com ele depois. Uma ficha de Humano Cavaleiro criada pela segunda habilidade de A Prydwen, Capitânia de Aço, ainda receberá +2/+2 pelo resto desse turno.

---

Aradesh, o Fundador

{2}{W}

Criatura Lendária — Humano Soldado

1/4

*Alistar (Conforme esta criatura ataca, você pode virar uma criatura não atacante que você controla sem enjoo de invocação. Quando fizer isso, adicione o poder dela ao desta criatura até o final do turno.)*

Toda vez que uma criatura que você controla ataca, se ela alistou uma criatura neste combate, a criatura que atacou ganha golpe duplo até o final do turno. Se o poder daquela criatura for igual ou superior a 4, compre um card.

- O jogador atacante escolhe virar ou não uma criatura para uma habilidade alistar imediatamente depois de virar as criaturas com as quais escolheu atacar. Você não pode escolher alistar uma criatura posteriormente.
- Para alistar uma criatura, aquela criatura precisa estar desvirada, ela não pode estar atacando (mesmo que ela tenha vigilância), e ela precisa ter ímpeto ou estar sob o controle daquele jogador atacante desde o início de seu turno atual.
- Quando um jogador vira uma criatura para uma habilidade alistar de uma criatura atacante, aquela criatura atacante recebe +X/+0 até o final do turno, sendo X o poder da criatura virada. Essa é uma habilidade desencadeada que vai para a pilha imediatamente depois que os atacantes tenham sido declarados na etapa de declaração de atacantes.
- Você só pode virar uma criatura para uma habilidade alistar de uma criatura atacante, e uma única criatura não pode ser virada para mais de uma habilidade alistar.
- A última habilidade de Aradesh tem uma oração condicional "se". Se uma criatura que atacar não alistou uma criatura neste combate, a habilidade não será desencadeada para aquela criatura.
- Não importa o que acontece com a criatura alistada depois que a última habilidade de Aradesh for desencadeada. Desde que a criatura que atacou tenha alistado uma criatura neste combate, quando a última habilidade de Aradesh for resolvida, a criatura que atacou ainda receberá golpe duplo e, se o poder daquela criatura for igual ou superior a 4, você ainda comprará um card.

---

Arcade Gannon

{2}{W}{U}

Criatura Lendária — Humano Doutor

2/3

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

Coloque um marcador de busca em Arcade Gannon.

*Por Velhos Tempos* — Uma vez durante cada um de seus turnos, você pode conjurar uma mágica de artefato ou Humano de seu cemitério com valor de mana igual ou inferior ao número de marcadores de busca em Arcade Gannon.

- 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.
- Assim que começar a conjurar a mágica, perder o controle de Arcade Gannon não a afetará.
- Se você conjurar uma mágica de artefato ou de Humano de seu cemitério usando outra permissão, o efeito de Arcade Gannon não será aplicado. Você pode conjurar outra mágica de artefato ou de Humano de seu cemitério.
- Se conjurar uma mágica de artefato ou de Humano de seu cemitério e, em seguida, assumir o controle de um novo Arcade Gannon no mesmo turno, você poderá conjurar outra mágica de artefato ou de Humano de seu cemitério, desde que aquela mágica tenha valor de mana igual ou inferior ao número de marcadores de busca no novo Arcade Gannon.
- Se um card de artefato ou de Humano 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.

---

Armadura Potente T-45

{2}

Artefato — Equipamento

Quando Armadura Potente T-45 entra no campo de batalha, você recebe {E}{E} (*dois marcadores de energia*).

A criatura equipada recebe +3/+3 e não é desvirada durante a etapa de desvirar de seu controlador.

No início de sua manutenção, você pode pagar {E}. Se fizer isso, desvire a criatura equipada e depois coloque nela um marcador de ameaçar, atropelar ou vínculo com a vida, à sua escolha.

Equipar {3}

- Ter múltiplas ocorrências de ameaçar é redundante. O mesmo vale para atropelar e vínculo com a vida.
-

Assaltron Dominador

{1}{R}

Criatura Artefato — Robô

2/2

Quando Assaltron Dominador entra no campo de batalha, você recebe {E}{E} (*dois marcadores de energia*).

Toda vez que uma criatura artefato que você controla ataca, você pode pagar {E}. Se fizer isso, coloque um marcador +1/+1, de iniciativa ou de atropelar, à sua escolha, naquela criatura.

- Se várias criaturas artefatos sob seu controle atacarem, a última habilidade de Assaltron Dominador será desencadeada para cada uma delas.
- 

Atiradora Conscrita

{1}{G}

Criatura — Humano Mercenário

2/2

Atropelar

Atiradora Conscrita recebe +1/+1 por cada Aura e Equipamento anexado a ela.

Quando Atiradora Conscrita morrer, se ela estava encantada, crie uma ficha de Sucata.

Quando Atiradora Conscrita morrer, se ela estava equipada, crie uma ficha de Sucata.

- Como o dano permanece marcado em uma criatura até que seja removido ao final do turno, o dano não letal causado a Atiradora Conscrita pode se tornar letal caso uma Aura ou Equipamento anexado a ela deixe o campo de batalha ou seja solto de Atiradora Conscrita durante aquele turno.
- 

Barata Radioativa Infestante

{2}{B}

Criatura — Inseto Mutante

2/2

Voar

Barata Radioativa Infestante não pode bloquear.

Toda vez que Barata Radioativa Infestante causa dano de combate a um jogador, aquele jogador recebe aquela quantidade de marcadores de radiação.

Toda vez que um oponente tritura um card não de terreno, se Barata Radioativa Infestante estiver em seu cemitério, você pode devolvê-la à sua mão.

- Se Barata Radioativa Infestante foi triturada ao mesmo tempo que um oponente triturou um card não de terreno (por exemplo, por conta da habilidade ativada de Raul, Atirador Problemático), a habilidade de Barata Radioativa Infestante será desencadeada.
-

### Batalha da Represa Hoover

{3}{W}

#### Encantamento

Conforme Batalha da Represa Hoover entrar no campo de batalha, escolha RNC ou Legião.

- RNC — No início de sua etapa final, devolva de seu cemitério ao campo de batalha com um marcador de finalidade o card de criatura alvo com valor de mana igual ou inferior a 3.
- Legião — Toda vez que uma criatura que você controla morrer, coloque dois marcadores +1/+1 na criatura alvo que você controla.

- Os marcadores de finalidade funcionam com qualquer permanente, e não apenas com criaturas. Se uma permanente com um marcador de finalidade seria colocada num cemitério vinda do campo de batalha, em vez disso, exile-a.
- Os marcadores de finalidade não impedem que as permanentes sigam do campo de batalha para zonas que não sejam o cemitério. Por exemplo, se uma permanente com um marcador de finalidade seria colocada na mão de seu dono vinda do campo de batalha, ela o faz normalmente.
- Marcadores de finalidade não são marcadores de palavra-chave, e um marcador de finalidade não concede nenhuma habilidade à permanente em que está. Se aquela permanente perder suas habilidades e for para um cemitério, ela ainda será, em vez disso, exilada.
- Múltiplos marcadores de finalidade em uma única permanente são redundantes.
- Se, de alguma forma, você controla Batalha da Represa Hoover e nenhuma escolha foi feita para ela (talvez por conta de outra permanente no campo de batalha que se tornou uma cópia dela), ela não tem nenhuma das duas habilidades desencadeadas.

---

### Behemoth do Refúgio 0

{6}

Criatura Artefato — Robô

6/6

#### Atropelar

Quando Behemoth do Refúgio 0 entra no campo de batalha, você recebe {E}{E}{E}{E} (*quatro marcadores de energia*).

Quando Behemoth do Refúgio 0 morre, você pode pagar uma quantidade de {E} igual ao valor de mana da permanente não de terreno alvo. Quando fizer isso, destrua aquela permanente.

- Você escolhe o alvo da última habilidade de Behemoth do Refúgio 0 quando ela é desencadeada, mas não precisa decidir se vai ou não pagar até que a habilidade seja resolvida.
  - Quando você paga {E} igual ao valor de mana da permanente não de terreno alvo durante a resolução da última habilidade de Behemoth do Refúgio 0, uma segunda habilidade "reflexiva" é desencadeada e é colocada na pilha. Essa habilidade não tem alvo. Cada jogador pode responder àquela habilidade desencadeada normalmente.
-

Bem-descansado

{1}{G}

Encantamento — Aura

Encantar criatura

A criatura encantada tem “Toda vez que esta criatura se tornar desvirada, coloque dois marcadores +1/+1 nela, e depois você ganha 2 pontos de vida e compra um card. Esta habilidade é desencadeada apenas uma vez a cada turno.”.

- Se a habilidade concedida por Bem-descansado for desencadeada em uma etapa de desvirar, ela vai para a pilha no início da próxima etapa (geralmente na manutenção).
- 

Besta Chamuscante Guinchadora

{4}{B}{B}

Criatura — Morcego Mutante

5/5

Voar, ameaçar

Toda vez que Besta Chamuscante Guinchadora ataca, cada jogador recebe dois marcadores de radiação.

Toda vez que um ou mais cards não de terreno são triturados, você pode criar aquela quantidade de fichas de criatura Zumbi Mutante preta 2/2. Faça isso apenas uma vez por turno.

- Se mais de um jogador for instruído a triturar no mesmo turno (por exemplo, pela habilidade ativada de Raul, Atirador Problemático), desde que pelo menos um card não de terreno seja triturado, a última habilidade de Besta Chamuscante Guinchadora será desencadeada apenas uma vez.
  - "Faça isso apenas uma vez por turno" lhe permite escolher se quer ou não criar o número apropriado de fichas de criatura Zumbi Mutante pretas 2/2 conforme a habilidade desencadeada é resolvida. Se escolher não criar as fichas, a habilidade será desencadeada novamente na próxima vez que a condição for cumprida. Assim que escolher fazer isso, a habilidade não será mais desencadeada pelo resto do turno.
- 

Bonequinho Agilidade

{3}

Artefato — Bonequinho

{T}: Adicione um mana de qualquer cor.

{3}, {T}: Até X criaturas alvo que você controla ganham, cada uma, ímpeto até o final do turno e não podem ser bloqueadas neste turno, exceto por criaturas com ímpeto, sendo X o número de Bonequinhos que você controla conforme ativa essa habilidade.

- Você escolhe quantos alvos tem a última habilidade de Bonequinho Agilidade conforme a ativa. Ao fazer isso, não importa o que acontece com os Bonequinhos que você controla.
  - Ativar a última habilidade de Bonequinho Agilidade escolhendo como alvo uma criatura que já foi bloqueada por outra criatura sem ímpeto não fará com que a criatura se torne não bloqueada.
-

### Bonequinho Carisma

{3}

Artefato — Bonequinho

{T}: Adicione um mana de qualquer cor.

{4}, {T}: Crie X fichas de criatura Soldado branca 1/1, sendo X o número de Bonequinhos que você controla.

Ative somente como um feitiço.

- O valor de X é calculado apenas uma vez, conforme a última habilidade de Bonequinho Carisma é resolvida.
- 

### Bonequinho Força

{3}

Artefato — Bonequinho

{T}: Adicione um mana de qualquer cor.

{3}, {T}: Coloque X marcadores +1/+1 na criatura alvo, sendo X o número de Bonequinhos que você controla.

Ative somente como um feitiço.

- O valor de X é determinado apenas uma vez, conforme a última habilidade de Bonequinho Força é resolvida.
- 

### Bonequinho Inteligência

{3}

Artefato — Bonequinho

{T}: Adicione um mana de qualquer cor.

{5}, {T}: Compre X cards, sendo X o número de Bonequinhos que você controla.

- O valor de X é determinado apenas uma vez, conforme a última habilidade de Bonequinho Inteligência é resolvida.
- 

### Bonequinho Percepção

{3}

Artefato — Bonequinho

{T}: Adicione um mana de qualquer cor.

{3}, {T}: Olhe os X cards do topo de seu grimório, sendo X o número de Bonequinhos que você controla.

Você pode conjurar uma mágica com valor de mana igual ou inferior a 3 dentre eles sem pagar seu custo de mana. Coloque o restante no fundo de seu grimório em ordem aleatória.

- O valor de X é determinado apenas uma vez, conforme a última habilidade de Bonequinho Percepção é resolvida.
- Você escolhe se quer conjurar uma mágica dentre os cards que está olhando conforme a última habilidade de Bonequinho Percepção é resolvida. Você não pode esperar para conjurar uma posteriormente no turno. As restrições de tempo baseadas nos tipos de 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 uma mágica que você conjurou tem {X} em seu custo de mana, você deve escolher 0 como valor de X ao conjurá-la sem pagar seu custo de mana.
- 

#### Bonequinho Resistência

{3}

Artefato — Bonequinho

{T}: Adicione um mana de qualquer cor.

{3}, {T}: Até X criaturas alvo que você controla recebem +1/+0 e ganham indestrutível até o final do turno, sendo X o número de Bonequinhos que você controla conforme ativa esta habilidade. Ative somente como um feitiço.

- Você escolhe quantos alvos tem a última habilidade de Bonequinho Resistência conforme a ativa. Ao fazer isso, não importa o que acontece com os Bonequinhos que você controla.
- 

#### Bonequinho Sorte

{3}

Artefato — Bonequinho

{T}: Adicione um mana de qualquer cor.

{1}, {T}: Role X d6, sendo X o número de Bonequinhos que você controla. Crie uma ficha de Tesouro virada por cada resultado par. Se você tiver rolado 6 exatamente sete vezes, você vence o jogo.

- O valor de X é determinado apenas uma vez, conforme a última habilidade de Bonequinho Sorte é resolvida.
  - Se X for um número muito alto, talvez você tenha que rolar mais dados do que o momento permita em questão de quantidade e de tempo. Nesses casos, recomendamos que use recursos digitais para simular a rolagem dos dados ou a geração de números aleatórios.
  - Você só vence o jogo se tiver rolado 6 exatamente sete vezes enquanto resolve uma única ocorrência da última habilidade de Bonequinho Sorte. Os resultados das rolagens anteriores, sejam eles de resoluções anteriores da última habilidade de Bonequinho Sorte ou de outros efeitos que instruem você a rolar dados, não importam para o propósito deste efeito.
-

Butch DeLoria, Cobra do Túnel

{1}{B}

Criatura Lendária — Humano Ladino

2/2

Ameaçar (*Esta criatura só pode ser bloqueada por duas ou mais criaturas.*)

*Cobra de Túnel arrebenta!* — Toda vez que Butch DeLoria, Cobra do Túnel, ataca, ele recebe +1/+1 até o final do turno por cada outro Ladino e/ou Cobra que você controla.

{1}{B}: Coloque um marcador de ameaçar em outra criatura alvo. Ela se torna um Ladino além de seus outros tipos.

- Uma permanente que é Ladino e Cobra ao mesmo tempo é contada apenas uma vez para a segunda habilidade de Butch DeLoria.
- 

Caesar, Imperador da Legião

{1}{R}{W}{B}

Criatura Lendária — Humano Soldado

4/4

Toda vez que você ataca, você pode sacrificar outra criatura. Quando fizer isso, escolha dois —

- Crie duas fichas de criatura Soldado vermelha e branca 1/1 com ímpeto que estejam viradas e atacando.
- Você compra um card e perde 1 ponto de vida.
- Caesar, Imperador da Legião, causa dano igual ao número de fichas de criatura que você controla ao oponente alvo.

- Você não escolhe modos ou um alvo para a habilidade de Caesar, Imperador da Legião, no momento em que é desencadeada. Em vez disso, uma segunda habilidade "reflexiva" será desencadeada quando você sacrificar outra criatura dessa maneira. Você escolhe modos e, se escolheu o terceiro modo, um alvo para aquela habilidade conforme ela vai para a pilha. Cada jogador pode responder àquela habilidade desencadeada normalmente.
  - As fichas de Soldado criadas pela habilidade de Caesar entram no campo de batalha viradas e atacando; porém, como não foram declaradas criaturas atacantes, não será desencadeada nenhuma habilidade que é desencadeada toda vez que uma criatura atacar ou toda vez que você atacar (como a própria habilidade de Caesar).
- 

Cait, Lutadora da Jaula

{R}{G}

Criatura Lendária — Humano Guerreiro

1/1

Enquanto for seu turno, Cait, Lutadora da Jaula, terá indestrutível.

Toda vez que Cait ataca, você e o jogador defensor compram um card cada um, e depois descartam um card.

Coloque dois marcadores +1/+1 em Cait se você tiver descartado um card com maior valor de mana entre os daqueles cards.

- Se um card que você descarta tem X em seu custo de mana, {X} é considerado 0.
  - Se não puder descartar um card (provavelmente porque não tinha cards na mão ou outro efeito o impedia de comprar cards), você não colocará nenhum marcador em Cait, não importa se o jogador defensor descartou ou não um card ou qual seja o valor de mana desse card.
- 

C.A.M.P.

{3}

Artefato — Fortificação

Toda vez que um terreno fortificado for virado para gerar mana, coloque um marcador +1/+1 na criatura alvo que você controla. Se aquela criatura partilhar uma cor com o mana que aquele terreno gerou, crie uma ficha de Sucata. *(Ela é um artefato com “{T}, sacrifique este artefato: Exile o card do topo de seu grimório. Você pode jogar aquele card neste turno. Ative somente como um feitiço.”.)*

Fortificar {3} ({3}: *Anexe-o ao terreno alvo que você controla. Fortifique somente como um feitiço.*)

- Fortificação é para terrenos o que Equipamento é para criaturas. Exceto pelo tipo de permanente à qual pode ser anexada, Fortificações e Equipamentos seguem as mesmas regras.
  - Se o terreno fortificado gerou mais de uma cor de mana, você criará uma ficha de Sucata, desde que a criatura alvo seja de pelo menos uma dessas cores.
- 

Cass, Mão da Vingança

{2} {R} {W}

Criatura Lendária — Humano Guardiã

4/3

Vigilância

Toda vez que Cass ou outra criatura que você controla morrer, se ela estava encantada ou equipada, devolva qualquer número de cards de Aura que estivessem anexados a ela de seu cemitério ao campo de batalha anexados à criatura alvo e depois anexe àquela criatura qualquer número de Equipamentos que estivessem anexados a ela.

- Você não pode devolver cards de Aura que não são válidos para anexar à criatura alvo. Por exemplo, se a criatura alvo tem proteção contra o vermelho, você não pode devolver Corrida Letal ao campo de batalha com a última habilidade de Cass.
-

Cervo Radioativo Vigilante

{2}{G}

Criatura — Cervo Mutante

2/2

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

Toda vez que Cervo Radioativo Vigilante evoluir, crie uma ficha que seja uma cópia dele.

- Quando comparar as características das duas criaturas para evoluir, compare sempre poder com poder e resistência com resistência.
- Toda vez que uma criatura entrar no campo de batalha sob seu controle, compare seu poder e sua resistência com os da criatura com evoluir. Se nenhuma das características da nova criatura for maior, evoluir não será desencadeada.
- Se evoluir for desencadeada, a comparação de características acontecerá novamente quando a habilidade tentar ser resolvida. Se nenhuma característica da criatura for maior, a habilidade não fará nada. Se a criatura que entrou no campo de batalha deixar o campo de batalha antes de evoluir tentar ser resolvida, use seus últimos valores de poder e resistência conhecidos para comparar as características.
- Se uma criatura entrar no campo de batalha com marcadores +1/+1, considere-os ao determinar se evoluir será desencadeada. Por exemplo, uma criatura 1/1 que entre no campo de batalha com dois marcadores +1/+1 fará com que a habilidade evoluir de uma criatura 2/2 seja desencadeada.
- Se múltiplas criaturas entrarem no campo de batalha ao mesmo tempo, evoluir poderá ser desencadeada diversas vezes, embora a comparação de características ocorra a cada vez que uma dessas habilidades tentar ser resolvida. Por exemplo, se você controlar uma criatura 2/2 com evoluir e duas criaturas 3/3 entrarem no campo de batalha, evoluir será desencadeada duas vezes. A primeira habilidade será resolvida e colocará um marcador +1/+1 na criatura com evoluir. Quando a segunda habilidade tentar ser resolvida, nem o poder nem a resistência da nova criatura serão maiores que os da criatura com evoluir, de modo que a habilidade não fará nada.
- Quando se compararem as características conforme a habilidade evoluir for resolvida, é possível que a característica maior tenha mudado de poder para resistência e vice-versa. Se isso acontecer, a habilidade ainda será resolvida e você ainda colocará um marcador +1/+1 na criatura com evoluir. Por exemplo, se você controlar uma criatura 2/2 com evoluir e uma criatura 1/3 entrar no campo de batalha sob seu controle, a resistência dela é maior, portanto, evoluir será desencadeado. Em resposta, a criatura 1/3 receberá +2/-2. Quando a habilidade evoluir tentar ser resolvida, seu poder será maior. Você colocará um marcador +1/+1 na criatura com evoluir.
- Cervo Radioativo Vigilante "evolui" quando a habilidade evoluir dele é resolvida e um marcador +1/+1 é colocado nele. Se um efeito de substituição fizer com que a habilidade evoluir coloque mais de um marcador +1/+1 em Cervo Radioativo Vigilante, a última habilidade dele será desencadeada apenas uma vez. Se nenhum marcador +1/+1 for colocado nele (talvez porque deixou o campo de batalha enquanto a habilidade evoluir dele ainda estava na pilha), sua última habilidade não será desencadeada.
- A última habilidade de Cervo Radioativo Vigilante não será desencadeada se um marcador +1/+1 for colocado nele por qualquer motivo que não seja a resolução de sua habilidade evoluir.
- A cópia da ficha terá as habilidades de Cervo Radioativo Vigilante. Ela também será capaz de criar cópias de si mesma.
- A cópia da ficha não copiará marcadores ou o dano marcado em Cervo Radioativo Vigilante nem copiará outros efeitos que alteraram o poder, resistência, tipos, cor etc. de Cervo Radioativo Vigilante.

Normalmente, isso significa que a ficha será um Cervo Radioativo Vigilante, mas se quaisquer efeitos da cópia alteraram o Cervo Radioativo Vigilante original, a ficha levará essas alterações em consideração.

- Se Cervo Radioativo Vigilante deixar o campo de batalha antes que sua última habilidade seja resolvida, a ficha ainda entrará no campo de batalha como cópia de Cervo Radioativo Vigilante usando os valores copiáveis de quando ele esteve no campo de batalha pela última vez.

---

Codsworth, Ajudante Útil

{2} {W}

Criatura Artefato Lendária — Robô

2/3

Os comandantes que você controla têm salvaguarda {2}.

{T}: Adicione {W} {W}. Gaste este mana somente para conjurar mágicas de Aura e/ou Equipamento.

{T}: Anexe a Aura ou o Equipamento alvo que você controla à criatura alvo que você controla. Ative somente como um feitiço.

- Assim que a habilidade salvaguarda de um comandante tenha sido desencadeada, fazer com que esse comandante perca salvaguarda removendo Codsworth não afetará a habilidade. O jogador em questão ainda terá que pagar {2}, ou sua mágica ou habilidade será anulada.
- Não é possível gastar mana gerado pela segunda habilidade de Codsworth para ativar habilidades de Auras ou de Equipamentos. Isso inclui pagar custos de equipar.
- A Aura ou Equipamento que você escolhe como alvo com a última habilidade de Codsworth não precisa ser anexada à criatura sob seu controle quando a escolher como alvo. Você só precisa controlar a Aura ou Equipamento que está escolhendo como alvo, assim como a criatura que está escolhendo como alvo.
- Se qualquer um dos alvos da última habilidade de Codsworth for inválido conforme a habilidade se resolve, a habilidade não fará nada. Se nenhum alvo for válido, a habilidade não será resolvida. Se a Aura ou Equipamento alvo já tiver sido anexado à criatura alvo, nada acontecerá.
- Conforme a última habilidade de Codsworth é resolvida, se a Aura ou Equipamento alvo não puder ser anexada de maneira válida à criatura alvo (por exemplo, porque a criatura tem proteção contra encantamentos ou proteção contra artefatos), a Aura ou Equipamento alvo não se moverá.

---

Cofre de Nível Especializado

{2}

Artefato

Quando Cofre de Nível Especializado entrar no campo de batalha, exile os dois cards do topo de seu grimório com a face voltada para baixo.

{1}, {T}: Você e o oponente alvo escolhem secretamente 1, 2 ou 3. Depois, aquelas escolhas são reveladas. Se elas forem iguais, sacrifique Cofre de Nível Especializado e coloque todos os cards exilados com ele nas mãos de seus donos. Caso contrário, exile o card do topo de seu grimório com a face voltada para baixo.

- Você não olha os cards exilados pelas habilidades de Cofre de Nível Especializado.

- Para escolher os números secretamente, você e o oponente alvo devem, cada um, escrever sua escolha entre 1, 2 e 3 sem mostrar a mais ninguém. Mantenham as escolhas em segredo até que sejam reveladas ao mesmo tempo.
- 

Coronel Autumn

{1}{W}{B}

Criatura Lendária — Humano Soldado

2/3

Vínculo com a vida

Aproveitar (*Quando esta criatura entra no campo de batalha, você pode sacrificar uma criatura.*)

As outras criaturas lendárias que você controla têm aproveitar.

Toda vez que uma criatura que você controla se aproveitar de uma criatura, coloque um marcador +1/+1 em cada criatura que você controla.

- Uma criatura com aproveitar “aproveita uma criatura” quando o controlador de uma habilidade aproveitar sacrificar uma criatura conforme essa habilidade é resolvida.
  - Você escolhe se quer ou não sacrificar uma criatura e qual criatura sacrificar conforme uma habilidade aproveitar é resolvida.
  - Você pode sacrificar a criatura com aproveitar se ela ainda estiver no campo de batalha. Caso ela tenha uma habilidade que é desencadeada quando aproveita uma criatura (ou, neste caso, quando qualquer criatura sob seu controle aproveita uma criatura), aquela habilidade será desencadeada.
  - Se Coronel Autumn não estiver no campo de batalha conforme uma habilidade aproveitar de uma criatura sob seu controle for resolvida, a última habilidade de Coronel Autumn não será desencadeada. Você não receberá marcadores +1/+1, mesmo que sacrifique uma criatura.
  - Você só pode sacrificar uma única criatura para cada habilidade aproveitar.
- 

Corrida Letal

{4}{R}

Encantamento — Aura

*Mórbido* — esta mágica custa {3} a menos para ser conjurada se uma criatura morreu neste turno.

Encantar criatura

Quando Corrida Letal entrar no campo de batalha, desvire cada criatura que você controla. Se for a sua fase principal, há uma fase de combate adicional depois desta fase.

A criatura encantada recebe +2/+2 e tem ímpeto.

- Se a criatura que Corrida Letal encantaria for um alvo não válido no momento em que Corrida Letal seria resolvido, a mágica inteira não será resolvida. Ela será colocada no cemitério vinda da pilha, então sua habilidade desencadeada não será desencadeada e você não irá desvirar suas criaturas nem terá uma fase de combate adicional.
-

Costas Fortes

{2} {G}

Encantamento — Aura

Encantar criatura

As habilidades de equipar que você ativa com a criatura encantada como alvo custam {3} a menos para serem ativadas.

As mágicas de Aura que você conjura com a criatura encantada como alvo custam {3} a menos para serem conjuradas.

A criatura encantada recebe +2/+2 para cada Aura e Equipamento anexado a ela.

- As habilidades de Costas Fortes reduzem somente a quantidade de mana genérico em habilidades de equipar que têm a criatura encantada como alvo e no custo total de mágicas de Aura que têm a criatura encantada como alvo. Por exemplo, ela reduzirá o custo total de Amigo dos Animais de {1} {G} para {G}.
  - A terceira habilidade de Costas Fortes não fará com que ele reduza seu próprio custo.
  - Alguns cards de criatura Equipamento em outras coleções têm reconfigurar, uma habilidade diferente que os anexa a outra criatura. Reconfigurar não é uma habilidade de equipar; os custos de reconfigurar não são reduzidos pela segunda habilidade de Costas Fortes. Variantes de equipar ou habilidades de equipar com restrições, como a habilidade “equipar Cidadão” de Quebrachão Cerimonial, da coleção *Ruas de Nova Capenna*, ainda são habilidades de equipar; seus custos serão reduzidos pela segunda habilidade de Costas Fortes.
- 

Craig Boone, Guarda de Novac

{1} {R} {W}

Criatura Lendária — Humano Soldado

3/3

Alcance, vínculo com a vida

*Uma pro meu amor* — Toda vez que você atacar com duas ou mais criaturas, coloque dois marcadores de busca em Craig Boone, Guarda de Novac. Quando você faz isso, Craig Boone causa a até uma criatura alvo dano igual ao número de marcadores de busca nele, a menos que o controlador daquela criatura faça com que Craig Boone cause aquela quantidade de dano a ele.

- Você não escolhe um alvo para a última habilidade de Craig Boone no momento em que ela é desencadeada. Em vez disso, uma segunda habilidade “reflexiva” é desencadeada quando você coloca dois marcadores de busca em Craig Boone dessa maneira. Você escolhe até um alvo para essa habilidade conforme ela vai para a pilha. Cada jogador pode responder àquela habilidade desencadeada normalmente.
  - Se Craig Boone não estiver mais no campo de batalha quando a habilidade desencadeada reflexiva for resolvida, use o número de marcadores de busca que ele tinha quando esteve no campo de batalha pela última vez para determinar o dano que causará.
-

Curie, Inteligência Emergente

{1}{U}

Criatura Artefato Lendária — Robô

1/3

Toda vez que Curie, Inteligência Emergente, causar dano de combate a um jogador, compre uma quantidade de cards igual ao seu poder básico.

{1}{U}, exile outra criatura artefato não ficha que você controla: Curie se torna uma cópia da criatura exilada, exceto por ter “Toda vez que esta criatura causar dano de combate a um jogador, compre uma quantidade de cards igual a seu poder básico.”.

- Normalmente, o poder básico de uma criatura é o que está impresso no card, ou, para uma ficha, o poder definido pelo efeito que a criou. Se outro efeito definir o poder de uma criatura para um número ou valor específico, ele passa a ser o poder básico dela. Se um efeito modificar o poder de uma criatura sem defini-lo, ele não é incluído ao determinar o poder básico dela.
- Se uma criatura possui uma habilidade definidora de características que define seu poder, indicado com um \* ou sinal similar na caixa de poder e de resistência, aquela habilidade é considerada ao determinar o poder básico dela.
- Se Curie não estiver mais no campo de batalha quando sua primeira habilidade for resolvida, use o poder básico dela conforme sua última existência no campo de batalha para determinar quantos cards você comprará.
- A última habilidade de Curie se refere à criatura exilada, não ao card exilado. Na maior parte dos casos, isso significa que Curie copia exatamente o que foi impresso na criatura original e nada mais, além da habilidade adicional. No entanto, se a criatura exilada estava copiando outra coisa da última vez que esteve no campo de batalha, Curie copia o que quer que aquela criatura estivesse copiando, além da habilidade adicional.
- A última habilidade de Curie não copia informações como se a criatura exilada está virada ou desvirada, se tem marcadores ou Auras anexadas ou quaisquer efeitos que não sejam de cópia que tenham alterado seu poder, sua resistência, seus tipos, sua cor e assim por diante.
- Se a criatura copiada tem {X} em seu custo de mana, X é 0.

---

Desdemona, Limiar da Liberdade

{2}{R}{W}

Criatura Lendária — Humano Ladino

3/4

Vigilância

Toda vez que Desdemona, Limiar da Liberdade, ataca, o card de criatura alvo em seu cemitério que seja um artefato ou tenha valor de mana igual ou inferior a 3 ganha escapatória até o final do turno. O custo de escapatória é igual a seu custo de mana mais exile dois outros cards de seu cemitério. *(Você pode conjurá-la de seu cemitério neste turno pagando seu custo de escapatória.)*

- Se uma mágica que você está conjurando com escapatória tiver um custo adicional de descartar cards ou sacrificar permanentes, você pode exilar cards descartados ou sacrificados dessa forma para pagar aquela parte do custo de escapatória.

- A permissão de escapatória não muda o momento em que você pode conjurar a mágica do seu cemitério.
- Para determinar o custo total de uma mágica, comece com o custo de mana ou o custo alternativo que vai pagar (como um custo de escapatória), adicione qualquer custo adicional e depois aplique as reduções de custo. O valor de mana da mágica permanece inalterado, independentemente do custo total da conjuração e independentemente de haver ou não sido pago um custo alternativo.
- Depois que uma mágica permanente de escapatória é resolvida, ela entra no campo de batalha e, caso morra posteriormente, retornará ao cemitério de seu próprio dono.
- Se um card tiver múltiplas habilidades que lhe deem permissão para conjurá-lo, como duas habilidades escapatória ou uma habilidade escapatória e uma habilidade recapitular, você escolhe qual delas aplicar. As demais não têm efeito.
- Se você conjura uma mágica com sua permissão de escapatória, você não pode escolher aplicar nenhum outro custo alternativo nem a conjurar sem pagar seu custo de mana. Você pode pagar quaisquer custos opcionais que a mágica tenha, como custos de reforço. Caso ela tenha quaisquer custos obrigatórios, você deve pagá-los.
- Depois que você começa a conjurar uma mágica com escapatória, ela é imediatamente movida para a pilha. Os jogadores não podem realizar nenhuma ação até que você tenha terminado de conjurar a mágica.

#### Destroçador Alfa

{4} {B} {G}

Criatura — Lagarto Mutante

6/6

Ameaçar, atropelar

Quando Destroçador Alfa entrar no campo de batalha ou se tornar monstruoso, destrua a permanente alvo.

{5} {B} {G}: Monstruosidade 4. *(Se esta criatura não for monstruosa, coloque quatro marcadores +1/+1 nela e ela se tornará monstruosa.)*

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

#### Paladino do Arsenal

{1} {R} {W}

Criatura — Humano Cavaleiro

3/3

Atropelar

Toda vez que você conjurar uma mágica de Aura ou Equipamento, exile o card do topo de seu grimório. Você pode jogar aquele card até o final de seu próximo turno.

- Assim que a última habilidade de Paladino do Arsenal for resolvida, não importa o que acontece com Paladino do Arsenal depois disso. Você ainda poderá jogar o card exilado até o final do seu próximo turno.

- 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.
- Se o card exilado com a última habilidade de Paladino do Arsenal for um card de Aura ou de Equipamento, conjurá-lo fará com que a última habilidade de Paladino do Arsenal seja desencadeada novamente.

#### Destroçadores Jovens

{2} {B} {G}

Criatura — Lagarto Mutante

4/2

Ameaçar *(Esta criatura só pode ser bloqueada por duas ou mais criaturas.)*

Cada card de criatura em seu cemitério tem necrofagia.

O custo de necrofagia é igual ao seu custo de mana.

*(Exile um card de criatura de seu cemitério e pague seu*

*custo de mana: Coloque um número de marcadores*

*+1/+1 igual ao poder daquele card na criatura alvo.*

*Use necrofagia somente como um feitiço.)*

- Exilar o card de criatura com necrofagia é parte do custo de ativar a habilidade necrofagia. Depois que a habilidade é ativada e o custo é pago, é tarde demais para impedir que a habilidade seja ativada tentando remover o card de criatura do cemitério.
- Enquanto Destroçadores Jovens estiver no campo de batalha, o custo de necrofagia de um card de criatura em seu cemitério será igual ao custo de mana dele, incluindo quaisquer requisitos de mana colorido.
- O número de marcadores que a habilidade necrofagia de um card coloca numa criatura se baseia no poder do card conforme sua última existência no campo de batalha.
- Se o card de criatura no qual você usa necrofagia tem {X} em seu custo de mana, X é 0.
- Se um card de criatura tem ocorrências múltiplas de necrofagia, você pode ativar qualquer uma das habilidades (mas não ambas, já que o card será exilado quando você ativar uma delas). A habilidade de Destroçadores Jovens não afeta o custo de necrofagia de outra habilidade necrofagia de uma criatura.

#### Diamond City

Terreno

Diamond City entra no campo de batalha com um marcador de escudo. *(Se ela sofrer dano ou seria destruída, em vez disso, remova um marcador de escudo dela.)*

{T}: Adicione {C}.

Mova um marcador de escudo de Diamond City para a criatura alvo. Ative somente se duas ou mais criaturas tiverem entrado no campo de batalha sob seu controle neste turno.

- Os marcadores de escudo não impedem que os jogadores sacrifiquem permanentes.
- Remover um marcador de escudo quando uma permanente sofrer dano ou seria destruída não é o mesmo que regenerar uma permanente.

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

#### Disputa do Projeto Pureza

{3} {U}

#### Encantamento

Conforme Disputa do Projeto Pureza entrar no campo de batalha, escolha Irmandade ou Enclave.

- Irmandade — No início da sua manutenção, cada oponente compra um card. Você compra um card por cada card comprado dessa forma.
  - Enclave — Toda vez que um jogador ataca você com uma ou mais criaturas, aquele jogador recebe o dobro daquela quantidade de marcadores de radiação.
- O número de marcadores de radiação que o jogador atacante recebe quando a habilidade desencadeada "Enclave" é resolvida é baseado no número de criaturas que ele declarou como atacantes. Remover criaturas do combate não reduzi o número de marcadores de radiação que ele recebe. As criaturas que entram no campo de batalha atacando, mas que não foram declaradas como atacantes, não aumentarão o número de marcadores de radiação que ele receberá.
  - Se, de alguma forma, você controla Disputa do Projeto Pureza e nenhuma escolha foi feita para ela (talvez por conta de outra permanente no campo de batalha que se tornou uma cópia dela), ela não terá nenhuma das duas habilidades desencadeadas.

#### Dogmeat, Sempre Leal

{R} {G} {W}

#### Criatura Lendária — Cão

3/3

Quando Dogmeat entrar no campo de batalha, triture cinco cards e depois devolva à sua mão um card de Aura ou Equipamento de seu cemitério.

Toda vez que uma criatura que você controla equipada ou encantada atacar, crie uma ficha de Sucata. *(Ela é um artefato com "{T}", sacrifique este artefato: Exile o card do topo de seu grimório. Você pode jogar aquele card neste turno. Ative somente como um feitiço.)*

- O card que você devolve com a primeira habilidade de Dogmeat não precisa ser um dos que você triturou com essa habilidade.

Dra. Madison Li  
{U} {R} {W}  
Criatura Lendária — Humano Cientista  
2/3

Toda vez que você conjura uma magia de artefato, você recebe {E} (*um marcador de energia*).

{T}, pague {E}: A criatura alvo recebe +1/+0 e ganha atropelar e ímpeto até o final do turno.

{T}, Pague {E} {E} {E}: Compre um card.

{T}, Pague {E} {E} {E} {E} {E}: Devolva o card de artefato alvo de seu cemitério ao campo de batalha virado.

- A primeira habilidade de Dra. Madison Li é resolvida antes da magia que a fez ser desencadeada.

---

ED-E, Eyebot Solitário  
{3}  
Criatura Artefato Lendária — Robô  
2/1

Voar

*ED-E, meu amor* — Toda vez que você atacar, se o número de criaturas atacantes for maior que o número de marcadores de busca em ED-E, Eyebot Solitário, coloque um marcador de busca nele.

{2}, sacrifique ED-E: Compre um card e depois compre um card adicional por cada marcador de busca em ED-E.

- Se o número de criaturas atacantes não for maior que o número de marcadores de busca em ED-E quando você atacar, a segunda habilidade dele não será desencadeada. Quando a habilidade tentar ser resolvida, caso o número de criaturas atacantes não seja mais superior ao número de marcadores de busca em ED-E, ela não será resolvida e você não colocará um marcador de busca em ED-E.

---

Eletrossifão  
{U} {U} {R}  
Magia Instantânea  
Anule a magia alvo. Você recebe uma quantidade de {E} (*marcadores de energia*) igual ao valor de mana dela.

- Para magias com {X} no custo de mana, use o valor escolhido para X para determinar o valor de mana da magia.
-

Emboscador Nightkin

{2} {U} {B}

Criatura — Mutante Guerreiro

4/4

Salvaguarda {2} *(Toda vez que esta criatura se tornar alvo de uma mágica ou habilidade que um oponente controla, anule-a, a menos que aquele jogador pague {2}.)*

Quando Emboscador Nightkin entra no campo de batalha, o jogador alvo recebe quatro marcadores de radiação.

Emboscador Nightkin não pode ser bloqueado enquanto o jogador defensor tiver um marcador de radiação.

- Assim que Emboscador Nightkin for bloqueado, dar um marcador de radiação ao jogador defensor não fará com que Emboscador Nightkin se torne não bloqueado.

---

Enxame de Varejeiras-gigantes

{3} {B}

Criatura — Inseto Mutante

0/0

Voar

Enxame de Varejeiras-gigantes entra no campo de batalha com cinco marcadores +1/+1.

Se algum dano seria causado a Enxame de Varejeiras-gigantes enquanto ele tiver um marcador +1/+1, previna aquele dano, remova aquela quantidade de marcadores +1/+1 dele e dê a cada jogador um marcador de radiação por cada marcador +1/+1 removido dessa forma.

- Se um dano que não pode ser prevenido for causado a Enxame de Varejeiras-gigantes, você ainda removerá aquela quantidade de marcadores +1/+1 dele e ainda dará a cada jogador um marcador de radiação para cada marcador +1/+1 removido dessa maneira.

---

Ermos Selvagens

{2} {R}

Encantamento

Pule sua etapa de compra.

No início de sua manutenção, exile os dois cards do topo de seu grimório. Você pode jogar aqueles cards neste turno.

- Você pagará todos os custos e seguirá todas as regras normais de tempo para o card jogado do exílio com a habilidade de Ermos Selvagens. Por exemplo, se um dos cards exilados for um card de terreno, você só poderá jogá-lo durante sua fase principal enquanto a pilha estiver vazia.
-

Erradicador Sintético

{2} {R}

Criatura Artefato — Sintético Soldado

3/3

Ímpeto

Toda vez que Erradicador Sintético atacar, exile o card do topo de seu grimório. Você pode receber {E} {E} (*dois marcadores de energia*). Se não o fizer, você poderá jogar aquele card nesse turno.

{T}, pague {E} {E} {E}: Erradicador Sintético causa 3 pontos de dano a qualquer alvo.

- Você pagará todos os custos e seguirá todas as regras normais de tempo para o card jogado do exílio com a segunda habilidade de Erradicador Sintético. 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.

---

Esquadrão de Securitrans

{1} {W}

Criatura Artefato — Robô

2/2

Esquadrão {3} (*Como custo adicional para conjurar esta mágica, você pode pagar {3} qualquer número de vezes. Quando esta criatura entrar no campo de batalha, crie aquela quantidade de fichas que sejam cópias dela.*)

Vigilância

Toda vez que uma ficha de criatura entrar no campo de batalha sob seu controle, coloque um marcador +1/+1 nela.

- Se Esquadrão de Securitrans entrar no campo de batalha ao mesmo tempo que uma ou mais fichas de criatura, a última habilidade dele será desencadeada para cada uma dessas fichas de criatura. Se aquele Esquadrão de Securitrans em si for uma ficha de criatura, a última habilidade dele será desencadeada quando entrar no campo de batalha também.
  - Por exemplo, se pagar o custo de esquadrão de Esquadrão de Securitrans três vezes, você criará três cópias de ficha de Esquadrão de Securitrans quando a habilidade esquadrão dele for resolvida. Cada uma dessas fichas entrará no campo de batalha ao mesmo tempo. Quando elas entrarem, suas últimas habilidades serão desencadeadas três vezes (uma para cada uma das duas outras fichas e uma para si mesma). Se o Esquadrão de Securitrans original ainda estiver no campo de batalha, sua última habilidade será desencadeada três vezes também. Depois que todas as habilidades desencadeadas forem resolvidas, cada uma das três cópias de ficha de Esquadrão de Securitrans terá quatro marcadores +1/+1.
-

Estranho Misterioso  
{2} {R} {R}  
Criatura — Humano Ladino  
3/2

#### Lampejo

Quando Estranho Misterioso entrar no campo de batalha, por cada cemitério com um card de mágica instantânea ou feitiço, exile o card de mágica instantânea ou feitiço alvo daquele cemitério. Se dois ou mais cards forem exilados dessa forma, escolha um deles aleatoriamente e copie-o. Você pode conjurar a cópia sem pagar seu custo de mana.

- Você conjura a cópia enquanto a última habilidade de Estranho Misterioso está sendo resolvida e ainda está na pilha. Você não pode esperar para conjurá-la posteriormente no turno.
- 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.
- Se uma mágica é conjurada “sem pagar seu custo de mana”, não é possível escolher conjurá-la por nenhum custo alternativo. Você pode, todavia, pagar custos adicionais. Se a mágica tiver custos adicionais obrigatórios, eles devem ser pagos para conjurar o card.
- 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.

---

Explosão de Tampa de Garrafa  
{4} {R}

#### Mágica Instantânea

Improvisar (*Seus artefatos podem ajudar a conjurar esta mágica. Cada artefato que você vira após terminar de ativar habilidades de mana paga por {1}.*)

Explosão de Tampa de Garrafa causa 5 pontos de dano a qualquer alvo. Se um dano excedente tiver sido causado a uma permanente dessa forma, crie aquela quantidade de fichas de Tesouro viradas. (*Elas são artefatos com “{T}, sacrifique este artefato: Adicione um mana de qualquer cor.”*)

- Improvisar não altera o custo de mana ou valor de mana de Explosão de Tampa de Garrafa e não pode reduzir o custo de Explosão de Tampa de Garrafa para menos que {R}.
  - 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.
  - Para um planeswalker, dano excedente significa o dano a mais do que a lealdade daquele planeswalker (o número de marcadores de lealdade que ele tem). Para uma batalha, dano excedente significa o dano a mais do que a defesa da batalha (o número de marcadores de defesa que ela tem).
-

Fantasia de Silver Shroud

{2}

Artefato — Equipamento

Lampejo

Quando Fantasia de Silver Shroud entrar no campo de batalha, anexe-a à criatura alvo que você controla.

Aquela criatura ganha manto até o final do turno. *(Ela não pode ser alvo de mágicas nem de habilidades.)*

A criatura equipada não pode ser bloqueada.

Equipar {3}

- Anexar Fantasia de Silver Shroud a uma criatura que já foi bloqueada não fará com que ela se torne não bloqueada.
- 

Fazendeiro de Batates

{2}{G}

Criatura — Zumbi Mutante Plebeu

1/4

*Aterragem* — Toda vez que um terreno entra no campo de batalha sob seu controle, você pode receber dois marcadores de radiação.

{T}: Coloque o terreno da criatura alvo do cemitério que tenha sido triturado neste turno no campo de batalha sob seu controle virado.

- Se um jogador for instruído a colocar um card no cemitério dele vindo de seu próprio grimório sem usar a palavra “triturar”, (por exemplo, pelo efeito de Busca Macabra, de Rowan de *Terras Selvagens de Eldraine*), aquele card não será um alvo válido para a última habilidade de Fazendeiro de Batates.
- 

Gerenciamento de Inventário

{R}{W}

Mágica Instantânea

Fração de segundo *(Enquanto esta mágica estiver na pilha, os jogadores não poderão conjurar mágicas ou ativar habilidades que não sejam habilidades de mana.)*

Por cada Aura e Equipamento que você controla, você pode anexá-lo a uma criatura que você controla.

- Os jogadores ainda têm prioridade enquanto uma mágica com fração de segundo está na pilha; as opções deles são limitadas somente a habilidades de mana e a certas ações especiais.
- Os jogadores podem voltar para cima a face de criaturas com a face voltada para baixo enquanto uma mágica com fração de segundo está na pilha.
- Fração de segundo não impede que habilidades desencadeadas sejam desencadeadas. Se uma delas o for, seu controlador a colocará na pilha e escolherá alvos para ela, se for o caso. Aquelas habilidades serão resolvidas normalmente.
- Conjurando uma mágica com fração de segundo não afeta mágicas nem habilidades que já estejam na pilha.
- Se a resolução de uma habilidade desencadeada envolver conjurar uma mágica, aquela mágica não poderá ser conjurada se uma mágica com fração de segundo estiver na pilha.

- Depois que uma mágica com fração de segundo é resolvida (ou deixa a pilha de alguma outra forma), os jogadores podem conjurar mágicas e ativar habilidades novamente antes que o próximo objeto na pilha seja resolvido.
- Não é possível anexar uma Aura ou Equipamento a uma criatura se essa Aura ou Equipamento não for válida para ser anexada a ela.

Gourmet da Luva Branca

{2} {W} {B}

Criatura — Humano Nobre

2/2

Quando Gourmet da Luva Branca entrar no campo de batalha, crie duas fichas de criatura Humano Soldado brancas 1/1.

No início de sua etapa final, se outro Humano tiver morrido sob seu controle neste turno, crie uma ficha de Comida.

- Gourmet da Luva Branca não precisa ter estado no campo de batalha quando o Humano morreu. Por exemplo, se um Humano morre durante o combate em seu turno e você conjura Gourmet da Luva Branca durante sua segunda fase principal, a última habilidade dele será desencadeada no início de sua etapa final.
- A última habilidade de Gourmet da Luva Branca será desencadeada apenas uma vez durante sua etapa final, independentemente de quantos Humanos sob seu controle morreram neste turno. No entanto, se nenhum Humano sob seu controle morreu até este momento do turno conforme sua etapa final inicia, a habilidade não será desencadeada. Não é possível fazer um Humano sob seu controle morrer durante a etapa final a tempo de fazer a habilidade ser desencadeada.

Hancock, Prefeito Necroso

{2} {B}

Criatura Lendária — Zumbi Mutante Conselheiro

2/1

Cada outra criatura que você controla que seja Zumbi ou Mutante recebe +X/+X, sendo X o número de marcadores em Hancock, Prefeito Necroso.

Imortal (*Quando esta criatura morrer, se ela não tiver nenhum marcador +1/+1, devolva-a ao campo de batalha sob o controle de seu dono com um marcador +1/+1.*)

- Uma criatura que é Zumbi e Mutante receberá +X/+X apenas uma vez da primeira habilidade de Hancock.

Harold e Bob, Primeiros Nomanos

{2}{G}

Criatura Lendária — Ent Mutante

3/3

Vigilância, alcance

Quando Harold e Bob, Primeiros Nomanos, morrer, se ele era uma criatura, devolva-o ao campo de batalha. Ele é um encantamento Aura com encantar Floresta que você controla e “A Floresta encantada tem ‘{T}’: Adicione três manas de uma cor à sua escolha. Você recebe dois marcadores de radiação.”. Harold e Bob perde todas as outras habilidades.

- Se você controla Harold e Bob, você o devolve ao campo de batalha quando ele morre enquanto é uma criatura. Quem é o dono do card não é relevante. Você escolhe a “Floresta que você controla” que ele vai encantar conforme o devolve ao campo de batalha.
- Se não há nada válido para Harold e Bob encantar, ele permanece no cemitério de seu dono, em vez de ser devolvido ao campo de batalha.
- Uma ficha que é uma cópia de Harold e Bob não é devolvida ao campo de batalha vinda do cemitério de seu dono.
- Se uma permanente não ficha que é uma cópia de Harold e Bob morre enquanto é uma criatura, ela é devolvida ao campo de batalha como uma Aura apenas com os atributos concedidos pelo efeito que a devolveu ao campo de batalha. Ela também mantém seu nome, suas cores e seus supertipos, mas é um encantamento Aura sem outros tipos ou subtipos.

---

HELIOS Um

Terreno

{T}: Adicione {C}.

{1}, {T}: Você recebe {E} (*um marcador de energia*).

{3}, {T}, pague X {E}, sacrifique HELIOS Um: Destrua a permanente não de terreno alvo com valor de mana X.

Ative somente como um feitiço.

- Se uma permanente tem {X} no custo de mana, X é 0 na determinação de seu valor de mana.
- Geralmente, uma ficha que não é cópia de alguma outra coisa não terá custo de mana. Qualquer coisa sem custo de mana normalmente tem valor de mana 0.

---

Homem do Sim, Securitron Pessoal

{2}{W}

Criatura Artefato Lendária — Robô

2/2

{T}: O oponente alvo ganha o controle de Homem do Sim, Securitron Pessoal. Quando ele faz isso, você compra dois cards e coloca um marcador de busca em Homem do Sim. Ative apenas durante seu turno.

*Curinga* — Quando Homem do Sim deixa o campo de batalha, seu dono cria virada uma ficha de criatura Soldado branca 1/1 por cada marcador de busca em Homem do Sim.

- Se Homem do Sim não estiver no campo de batalha conforme sua primeira habilidade é resolvida ou se o oponente alvo for um alvo não válido conforme a habilidade tenta ser resolvida, nada acontece. Você não comprará dois cards, pois o efeito é parte de uma habilidade desencadeada reflexiva que é desencadeada apenas se o oponente alvo ganha o controle de Homem do Sim.
- Quando o controlador de Homem do Sim deixa o jogo, se esse jogador não era o dono dele, o efeito que dá o controle de Homem do Sim àquele jogador termina. Homem do Sim retornará ao controle do jogador que ainda está no jogo e que o controlava por último, ignorando quaisquer efeitos de controle cujas durações já tenham expirado.
- Quando o dono de Homem do Sim deixa o jogo, Homem do Sim deixa o jogo junto com esse jogador. Ele só faz o que é mandado.

Ian, o Incauto

{1}{R}

Criatura Lendária — Humano Guerreiro

2/1

Toda vez que Ian, o Incauto, ataca, se ele estiver modificado, você pode fazer com que ele cause dano igual ao próprio poder a qualquer alvo. *(Os Equipamentos, as Auras que você controla e os marcadores são modificações.)*

- Se Ian, o Incauto, não for modificado quando atacar, sua habilidade não será desencadeada. Quando sua habilidade tentar ser resolvida, caso ele não seja modificado naquele momento, ela não será resolvida.
- Se Ian, o Incauto, deixa o campo de batalha antes que sua última habilidade seja resolvida, desde que ele tenha sido modificado da última vez que esteve no campo de batalha, use seu poder conforme sua última existência no campo de batalha para determinar o dano que a habilidade causará.

Idolatrado

{1}{W}

Encantamento — Aura

Encantar criatura

A criatura encantada tem “Toda vez que esta criatura ataca sozinha, ela recebe +X/+X até o final do turno, sendo X o número de permanentes não de terreno que você controla”.

- Uma criatura ataca sozinha se for a única criatura declarada como atacante na etapa de declaração de atacantes (incluindo criaturas controladas por seus colegas de equipe, se aplicável). Por exemplo, a habilidade concedida por Idolatrado não será desencadeada se você atacar com várias criaturas e todas, menos uma, forem removidas de combate. As criaturas que entrarem no campo de batalha atacando posteriormente no combate não serão consideradas ao determinar se uma criatura atacou sozinha ou não.

### Infiltrador Sintético

{3} {U} {U}

Criatura Artefato — Sintético

0/0

Improvisar (*Seus artefatos podem ajudar a conjurar esta mágica. Cada artefato que você vira após terminar de ativar habilidades de mana paga por {1}.*)

Você pode fazer com que Infiltrador Sintético entre no campo de batalha como uma cópia de qualquer criatura no campo de batalha, exceto por ser uma criatura artefato Sintético além de seus outros tipos.

- Improvisar não altera o custo de mana ou valor de mana de Infiltrador Sintético e não pode reduzir o custo de Infiltrador Sintético para menos que {U} {U}.
- Exceto por ser uma criatura artefato Sintético além de seus outros tipos, Infiltrador Sintético copia exatamente o que estava impresso na criatura original e nada mais (a menos que aquela criatura esteja copiando alguma outra coisa ou se ela for uma ficha; veja a seguir). 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.
- Se a criatura copiada tem {X} em seu custo de mana, X é 0.
- Se a criatura copiada for uma ficha, Infiltrador Sintético copia as características originais daquela ficha conforme especificado pelo efeito que criou tal ficha, com as exceções indicadas.
- Se a criatura copiada estiver copiando alguma outra coisa, Infiltrador Sintético entra no campo de batalha como o que quer que aquela criatura tenha copiado, com as exceções indicadas.
- Todas as habilidades de entrada no campo de batalha da criatura copiada serão desencadeadas quando Infiltrador Sintético entrar no campo de batalha. Quaisquer habilidades da criatura copiada do tipo “conforme [esta criatura] entra no campo de batalha” ou “[esta criatura] entra no campo de batalha com” também funcionarão.
- Não é possível escolher não fazer com que Infiltrador Sintético entre no campo de batalha como cópia de outra criatura. Se fizer isso, ele provavelmente morrerá, já que tem resistência 0. (Esse não deve ser o tipo de inovação que o Instituto aprovaria.)

---

### James, Pai Errante

{2} {U}

Criatura Lendária — Humano Cientista

2/4

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

//

Siga-o

{X} {U} {U}

Mágica Instantânea — Aventura

Investigue X vezes. (*Depois, exile este card. Você pode conjurar a criatura posteriormente do exílio.*)

- As habilidades ativadas possuem um sinal de dois pontos. Geralmente, elas seguem a estrutura “[Custo]: [Efeito]”. Algumas palavras-chave são habilidades ativadas e podem ter dois pontos nos seus textos explicativos.

---

Jason Bright, Profeta Resplandecente

{2} {U}

Criatura Lendária — Zumbi Mutante Conselheiro

2/3

Toda vez que um Zumbi ou Mutante que você controla morrer, se o poder dele for diferente do próprio poder básico, compre um card.

*Venha voar comigo* — {2}, sacrifique uma criatura:

Coloque um marcador +1/+1 na criatura alvo que você controla. Ela ganha voar até o final do turno.

- Normalmente, o poder básico de uma criatura é o que está impresso no card, ou, para uma ficha, o poder definido pelo efeito que a criou. Se outro efeito definir o poder de uma criatura para um número ou valor específico, ele passa a ser o poder básico dela. Se um efeito modificar o poder de uma criatura sem defini-lo, ele não é incluído ao determinar o poder básico dela.
- Se uma criatura possui uma habilidade definidora de características que define seu poder, indicado com um \* ou sinal similar na caixa de poder e de resistência, aquela habilidade é considerada ao determinar o poder básico dela.
- Algumas criaturas têm poder básico 0 e uma habilidade que lhes dá um bônus com base em algum critério. Elas não são habilidades definidoras de características e essa habilidade não altera seu poder básico. Tal criatura terá poder diferente de seu poder básico se essa habilidade fizer com que seu poder seja qualquer coisa que não 0.

---

Kellogg, Mente Perigosa

{1} {B} {R}

Criatura Lendária — Humano Mercenário

3/2

Iniciativa, ímpeto

Toda vez que Kellogg, Mente Perigosa, atacar, crie uma ficha de Tesouro.

Sacrifique cinco Tesouros: Ganhe o controle da criatura alvo enquanto você controlar Kellogg. Ative somente como um feitiço.

- Caso perca controle de Kellogg antes que sua última habilidade seja resolvida, você não ganhará controle da criatura alvo.

---

Lançador de Plasma

{1} {R}

Artefato — Equipamento

A criatura equipada recebe +1/+1.

Toda vez que a criatura equipada ataca, você recebe {E} {E} (*dois marcadores de energia*).

Pague {E} {E}: Escolha a criatura alvo que esteja bloqueando a criatura equipada. Jogue uma moeda. Se você vencer, exile a criatura escolhida. Caso contrário, Lançador de Plasma causa 1 ponto de dano a ela.

Equipar {2}

- Se a criatura alvo não estiver mais no campo de batalha ou bloqueando a criatura equipada quando a terceira habilidade de Lançador de Plasma tentar ser resolvida, ela não será resolvida e nenhum de seus efeitos acontecerá. Você não jogará uma moeda.
- Se Lançador de Plasma não estiver mais no campo de batalha ou anexado à mesma criatura quando sua terceira habilidade for resolvida, a habilidade ainda será resolvida normalmente.

#### Lançador Nuka-Nuke

{2}

Artefato — Equipamento

A criatura equipada recebe +3/+0 e tem intimidar. *(Ela só pode ser bloqueada por criaturas artefato e/ou criaturas que compartilharem uma cor com ela.)*

Toda vez que a criatura equipada atacar, até o final do próximo turno do jogador defensor, aquele jogador recebe dois marcadores de radiação toda vez que conjura uma mágica.

Equipar {3}

- Assim que a criatura equipada for bloqueada, alterar sua cor ou a cor da criatura bloqueadora ou fazer com que a criatura bloqueadora deixe de ser um artefato não fará com que a criatura equipada se torne não bloqueada.

#### Lança-Lixo

{1} {R}

Artefato — Equipamento

Quando Lança-Lixo entrar no campo de batalha, crie uma ficha de Sucata. *(Ela é um artefato com "{T}, sacrifique este artefato: Exile o card do topo de seu grimório. Você pode jogar aquele card neste turno. Ative somente como um feitiço.")*

{3}, sacrifique outro artefato: Dobre o poder da criatura equipada até o final do turno.

Equipar {1}

- Se um efeito instruir você a “dobrar” o poder de uma criatura, ela ganha +X/+0, sendo X o poder dela conforme o efeito começa a ser aplicado.
- Se o poder de uma criatura for menor que 0 quando for dobrado, a criatura receberá -X/-0, sendo X a diferença entre 0 e o valor de seu poder. Por exemplo, digamos que você controle Barata Radioativa Infestante, uma criatura 2/2. Se um efeito concedeu -4/-0 a Barata Radioativa Infestante, tornando-a uma criatura -2/2, dobrar seu poder lhe dará -2/-0 e ela se tornará uma criatura -4/2.
- Se você “dobrar” o poder de uma criatura mais de uma vez em um turno, cada efeito de dobra é aplicado de forma independente. Por exemplo, digamos que Lança-Lixo esteja anexado a Barata Radioativa Infestante, uma criatura 2/2. Se você ativar a segunda habilidade de Lança-Lixo, Barata Radioativa Infestante receberá +2/+0 quando essa habilidade for resolvida, tornando-a uma criatura 4/2. Dobrar o poder dela novamente lhe dará +4/+0, tornando-a uma criatura 8/2.

Legado Lanius, Ás do Caesar  
{2}{B}{R}  
Criatura Lendária — Humano Soldado  
2/2

*Dizimar* — Quando Legado Lanius entra no campo de batalha, cada oponente sacrifica um décimo das criaturas que controla, arredondado para cima.

Toda vez que um oponente sacrificar uma criatura, coloque um marcador +1/+1 em Legado Lanius.

- Por exemplo, quando a primeira habilidade de Legado Lanius for resolvida, um oponente que controle de uma a dez criaturas sacrificará uma criatura. Um oponente que controle de onze a vinte criaturas sacrificará duas criaturas e assim por diante.

---

Lily Bowen, Vovó Furiosa  
{3}{G}  
Criatura Lendária — Mutante Guerreiro  
0/0  
Vigilância

Lily Bowen, Vovó Furiosa, entra no campo de batalha com dois marcadores +1/+1.

No início de sua manutenção, dobre o número de marcadores +1/+1 em Lily Bowen se o poder dela for igual ou inferior a 16. Caso contrário, remova todos os marcadores +1/+1, exceto um, e em seguida você ganha 1 ponto de vida por cada marcador +1/+1 removido dessa forma.

- Para dobrar o número de marcadores +1/+1 em Lily Bowen, coloque um número de marcadores +1/+1 nela igual ao número que já possui. Os efeitos de substituição que modificam o número de marcadores sendo colocados em criaturas que você controla, como o efeito de Ramo Evolutivo, aplicam-se a essa habilidade normalmente.

---

MacCready, Prefeito de Lamplight  
{W}{B}  
Criatura Lendária — Humano Conselheiro  
1/3

Toda vez que uma criatura que você controla com poder igual ou superior a 2 ataca, ela ganha esquivo até o final do turno. *(Ela não pode ser bloqueada por criaturas com poder superior ao dela.)*

Toda vez que uma criatura com poder igual ou superior a 4 ataca você, o controlador dela perde 2 pontos de vida e você ganha 2 pontos de vida.

- O poder de sua criatura atacante é verificado somente quando a primeira habilidade de MacCready é desencadeada. Assim que for desencadeada, a criatura ganhará esquivo até o final do turno, quando a habilidade for resolvida, tenha ou não poder igual ou inferior a 2 naquele momento.
- O poder da criatura que ataca você é verificado somente quando a segunda habilidade de MacCready é desencadeada. Assim que for desencadeada, o controlador da criatura perderá 2 pontos de vida e você

ganhará 2 pontos de vida quando a habilidade for resolvida, tenha ela ou não poder igual ou superior a 4 naquele momento ou estando ou não no campo de batalha.

---

Máquina de Nuka-Cola

{3}

Artefato

{1}, {T}: 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 sacrificar uma ficha de Comida, crie uma ficha de Tesouro virada. *(Ela é um artefato com "{T}, sacrifique este artefato: Adicione um mana de qualquer cor".)*

- 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, se você sacrificar um artefato Comida não ficha, como Trilha de Doces, da coleção *Terras Selvagens de Eldraine*, a última habilidade de Máquina de Nuka-Cola será desencadeada.
  - A última habilidade de Máquina de Nuka-Cola é desencadeada toda vez que você sacrificar uma Comida por qualquer motivo, não só para ativar a habilidade ativada de uma Comida.
- 

Mega-preguiça Trôpega

{10}{G}{G}

Criatura — Bicho-preguiça Mutante

8/8

Esta mágica custa {1} a menos para ser conjurada por cada marcador em jogadores e permanentes.

Atropelar

Mega-preguiça Trôpega entra no campo de batalha virada.

- A habilidade de redução de custo de Mega-preguiça Trôpega não altera seu custo de mana ou valor de mana, apenas o custo total que você paga. O valor de mana de Mega-preguiça Trôpega é sempre 12.
  - Assim que você anuncia que vai conjurar Mega-preguiça Trôpega, nenhum jogador pode realizar ações até que você termine de conjurá-la. Os oponentes não podem remover marcadores de jogadores ou permanentes para tentar alterar o custo total de Mega-preguiça Trôpega.
- 

Morte Vermelha, Naufragador

{U}{R}

Criatura Lendária — Caranguejo Mutante

1/3

*Olhos fascinantes* — {T}: Atice a criatura alvo que um oponente controla. Aquele jogador compra um card. Você adiciona {R}. *(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 a criatura alvo for um alvo não válido conforme a habilidade de Morte Vermelha tenta ser resolvida, ela não será resolvida e nenhum de seus efeitos acontecerá. Você não adicionará mana e o controlador da criatura não comprará um card.
- A habilidade de Morte Vermelha não é uma habilidade de mana, embora ela faça com que você adicione mana. Ela usa a pilha e pode ser respondida.
- 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 precisará 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 que um oponente controla, uma batalha que um oponente protege ou o jogador que a ataçou.
- Estar ataçada não é uma habilidade que a criatura tenha. Depois que ela tiver sido ataçada, ela precisará 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 deverá atacar novamente se estiver apta.

#### Mutação Adquirida

{2} {R}

Encantamento — Aura

Encantar criatura

A criatura encantada recebe +2/+2 e é ataçada. *(Ela ataca a cada combate se estiver apta e ataca um jogador que não seja você se estiver apta.)*

Toda vez que a criatura encantada ataca, o jogador defensor recebe dois marcadores de radiação.

- 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 precisará 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 que um oponente controla, uma batalha que um oponente protege ou o jogador que a ataçou.
- Estar ataçada não é uma habilidade que a criatura tenha. Depois que ela tiver sido ataçada, ela precisará 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 deverá atacar novamente se estiver apta.

Necrótico Feroz

{2} {B}

Criatura — Zumbi Mutante

2/2

Ameaçar

Toda vez que outra criatura que você controla morrer, coloque um marcador +1/+1 em Necrótico Feroz.

Quando Necrótico Feroz morre, cada oponente recebe um número de marcadores de radiação igual a seu poder.

- Use o poder de Necrótico Feroz conforme sua última existência no campo de batalha para determinar quantos marcadores de radiação cada oponente recebe.

---

Nick Valentine, Detetive Particular

{2} {U}

Criatura Artefato Lendária — Sintético Detetive

2/2

Nick Valentine, Detetive Particular, só pode ser bloqueado por criaturas artefato.

Toda vez que Nick Valentine ou outra criatura artefato que você controla morre, você pode investigar. *(Para investigar, crie uma ficha de Pista. Ela é um artefato com “{2}, sacrifique este artefato: Compre um card”.)*

- Assim que Nick Valentine for bloqueado, fazer a criatura bloqueadora deixar de ser um artefato não fará com que Nick Valentine se torne não bloqueado.

---

O Mestre, Transcendente

{1} {B} {G} {U}

Criatura Artefato Lendária — Mutante

2/4

Quando O Mestre, Transcendente, entra no campo de batalha, o jogador alvo recebe dois marcadores de radiação.

{T}: Coloque o card da criatura alvo do cemitério que tenha sido triturado neste turno no campo de batalha sob seu controle. Ele é um Mutante verde com poder e resistência básicos 3/3. *(Ele perde suas outras cores e tipos de criatura.)*

- Se um jogador for instruído a colocar um card no cemitério dele vindo de seu próprio grimório sem usar a palavra “triturar”, (por exemplo, pelo efeito de Busca Macabra de Rowan, de *Terras Selvagens de Eldraine*), aquele card não será um alvo válido para a última habilidade de O Mestre.
- A última habilidade de O Mestre sobrescreverá quaisquer habilidades definidoras de características que a criatura tenha que definiram o poder e/ou resistência dela. Por exemplo, se você colocou um Roboente de Guerra no campo de batalha com a última habilidade de O Mestre, o poder e resistência básicos dele serão 3/3, e o número de cards em sua mão não afetará o poder dele.
- Os efeitos que modificam o poder e/ou resistência de uma criatura ainda serão aplicados à criatura normalmente. O mesmo vale para quaisquer marcadores que alterem seu poder e/ou sua resistência.

---

O Sábio Homem-mariposa

{1} {B} {G} {U}

Criatura Lendária — Inseto Mutante

3/3

Voar

Toda vez que O Sábio Homem-mariposa entra no campo de batalha ou ataca, cada jogador recebe um marcador de radiação.

Toda vez que um ou mais cards não de terreno forem triturados, coloque um marcador +1/+1 em cada uma de até X criaturas alvo, sendo X o número de cards não de terreno triturados dessa forma.

- Se mais de um jogador for instruído a triturar no mesmo turno (por exemplo, pela habilidade ativada de Raul, Atirador Problemático), desde que pelo menos um card não de terreno seja triturado, a última habilidade de O Sábio Homem-mariposa será desencadeada apenas uma vez.

---

Paladina Elizabeth Taggerdy

{1} {R} {W}

Criatura Lendária — Humano Cavaleiro

3/2

*Batalhão* — Toda vez que Paladina Elizabeth Taggerdy e ao menos duas outras criaturas atacarem, compre um card. Em seguida, você pode colocar um card de criatura com valor de mana igual ou inferior a X de sua mão no campo de batalha virado e atacando, sendo X o poder de Paladina Elizabeth Taggerdy.

- As três criaturas atacantes não precisam atacar o mesmo jogador, planeswalker ou batalha.
  - Assim que a habilidade batalhão de Paladina Elizabeth Taggerdy tiver sido desencadeada, não importa quantas criaturas ainda estejam atacando quando essa habilidade for resolvida.
  - Se Paladina Elizabeth Taggerdy não estiver mais no campo de batalha quando sua habilidade batalhão for resolvida, use o poder dela conforme sua última existência no campo de batalha para determinar o valor de X.
  - Embora a criatura que você colocar no campo de batalha esteja atacando, ela nunca foi declarada como uma criatura atacante. Isso significa que as habilidades desencadeadas toda vez que uma criatura ataca não serão desencadeadas quando ela entrar no campo de batalha atacando.
  - Você escolhe qual jogador, planeswalker ou batalha a criatura que você colocou no campo de batalha está atacando conforme ela entra no campo de batalha. Ela não precisa estar atacando o mesmo jogador, planeswalker ou batalha que Paladina Elizabeth Taggerdy.
-

Paladino Danse, Dissidente do Aço  
{2}{W}  
Criatura Artefato Lendária — Sintético Cavaleiro  
3/3

Vigilância, vínculo com a vida  
Exile Paladino Danse, Dissidente do Aço: Cada criatura que você controla que seja um artefato ou um Humano ganha indestrutível até o final do turno.

- O conjunto de criaturas afetadas pela última habilidade de Paladino Danse é determinado conforme a habilidade é resolvida. As criaturas artefato e as criaturas Humanas que você passar a controlar posteriormente no turno e as permanentes sob seu controle que se tornarem criaturas artefato ou criaturas Humanas posteriormente no turno não ganharão indestrutível.

---

Piper Wright, Repórter do Públicas  
{1}{U}  
Criatura Lendária — Humano Detetive  
1/2

Toda vez que Piper Wright causar dano de combate a um jogador, investigue aquela quantidade de vezes. *(Para investigar, crie uma ficha de Pista. Ela é um artefato com "{2}, sacrifique este artefato: Compre um card".)*  
Toda vez que você sacrificar uma Pista, coloque um marcador +1/+1 na criatura alvo que você controla.

- Se um efeito refere-se a uma Pista, isso significa qualquer artefato Pista, não só uma ficha de artefato Pista. Por exemplo, se você sacrificar um artefato Pista não ficha, como Trilha de Doces, da coleção *Terras Selvagens de Eldraine*, a última habilidade de Piper Wright será desencadeada.
- A última habilidade de Piper Wright é desencadeada toda vez que você sacrifica uma Pista por qualquer motivo, não só para ativar a habilidade ativada de uma Pista.

---

Preston Garvey, Minuteman  
{2}{R}{G}{W}  
Criatura Lendária — Humano Soldado  
4/4

No início do combate no seu turno, crie uma ficha de encantamento Aura verde com o nome Assentamento anexada a até um terreno alvo que você controla. Ela tem encantar terreno e "O terreno encantado tem '{T}': Adicione um mana de qualquer cor."  
Toda vez que Preston Garvey, Minuteman, atacar, desvire cada permanente encantada que você controla.

- Se o terreno alvo for um alvo não válido conforme a primeira habilidade de Preston Garvey tentar ser resolvida, ela não será resolvida e nenhum de seus efeitos acontecerá. A ficha de Assentamento não será criada.
- No raro caso de o terreno alvo ser um alvo válido conforme a primeira habilidade de Preston Garvey tentar ser resolvida, mas o terreno alvo não puder ser encantado pela ficha de Assentamento, a ficha não será criada.

---

Quase Perfeito  
{4} {G} {W}  
Encantamento — Aura  
Encantar criatura  
A criatura encantada tem poder e resistência básicos 9/10  
e tem indestrutível.

- Quase Perfeito sobrescreve todos os efeitos anteriores que definem o poder e resistência básicos da criatura a valores específicos. Quaisquer efeitos que definem poder ou resistência aplicados após a habilidade ser resolvida substituem esse efeito.
- Os efeitos que modificam o poder e/ou resistência de uma criatura, como o efeito da habilidade concedida por Idolatrado, serão aplicados à criatura, não importando quando começaram a ter efeito. O mesmo é válido para quaisquer marcadores que modifiquem seu poder e/ou resistência e efeitos que invertam o poder e a resistência.

---

Rancheiro de Chifre-grande  
{4} {G}  
Criatura — Humano Guardião  
2/5  
Vigilância  
{T}: Adicione uma quantidade de {G} igual ao maior poder entre os das criaturas que você controla.  
Sacrifique Rancheiro de Chifre-grande: Você ganha uma quantidade de pontos de vida igual à maior resistência entre as das outras criaturas que você controla.

- A segunda habilidade de Rancheiro de Chifre-grande é uma habilidade de mana. Ela não usa a pilha e não pode ser respondida. Se o poder mais alto entre as criaturas sob seu controle for igual ou inferior a 0, não será adicionado mana.
- A quantidade de pontos de vida que você ganha da última habilidade de Rancheiro de Chifre-grande será determinada quando a habilidade for resolvida. Se, naquele momento, o valor mais alto de resistência entre as criaturas sob seu controle for igual ou inferior a 0 (provavelmente porque todas as suas outras criaturas foram destruídas ou deixaram o campo de batalha em resposta), você não ganhará pontos de vida.

---

Rato Radioativo Impiedoso  
{1} {B} {B}  
Criatura — Rato Mutante  
2/2  
Esquadrão — Exile quatro cards de seu cemitério. *(Como custo adicional para conjurar esta mágica, você pode pagar seu custo de esquadrão qualquer número de vezes. Quando esta criatura entrar no campo de batalha, crie aquela quantidade de fichas que sejam cópias dela.)*  
Ameaçar *(Esta criatura só pode ser bloqueada por duas ou mais criaturas.)*

- Assim que você anunciar que vai conjurar Rato Radioativo Irritante, nenhum jogador pode realizar ações até que você termine de conjurá-lo. Os oponentes não podem tentar remover os cards do seu cemitério para impedi-lo de pagar o custo de esquadrão de Rato Radioativo Irritante.

---

Raul, Atirador Problemático

{1}{U}{B}

Criatura Lendária — Zumbi Mutante Conselheiro

1/4

Uma vez a cada um de seus turnos, você pode conjurar uma magia dentre os cards em seu cemitério que tenham sido triturados neste turno.

{T}: Cada jogador tritura um card. *(Cada um deles coloca o card do topo do próprio grimório no próprio cemitério.)*

- Se você for instruído a colocar um card em seu cemitério vindo de seu grimório sem usar a palavra “triturar”, (por exemplo, pelo efeito de Busca Macabra de Rowan, de *Terras Selvagens de Eldraine*) a primeira habilidade de Raul não permitirá que você a conjure.
- Você precisa seguir as permissões e restrições normais de tempo da magia que você conjurar de seu cemitério.
- Você precisa pagar os custos de conjuração daquela magia. Se ela tiver um custo alternativo, você pode, em vez disso, conjurá-la por aquele custo.
- Assim que começar a conjurar a magia, perder o controle de Raul não a afetará.
- Se você conjurar uma magia dentre os cards em seu cemitério que foram triturados neste turno usando outra permissão, o efeito de Raul não será aplicado. Você pode conjurar outra magia dentre os cards em seu cemitério que foram triturados neste turno usando a permissão concedida pela primeira habilidade de Raul.
- Se você conjurar uma magia dentre os cards em seu cemitério que foram triturados neste turno usando a permissão concedida pela primeira habilidade de Raul e, em seguida, fizer com que um novo Raul, Atirador Problemático, passe ao seu controle no mesmo turno, você poderá conjurar outra magia dentre os cards em seu cemitério que foram triturados neste turno.

---

Refúgio 11: Dilema do Voto

{2}{W}{B}

Encantamento — Saga

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

I — Por cada oponente, você cria uma ficha de criatura Humano Soldado branca 1/1.

II, III — Cada jogador vota secretamente em até uma criatura. Em seguida os votos são revelados. Se nenhuma criatura tiver recebido um voto, cada jogador compra um card. Caso contrário, destrua cada criatura com o maior número de votos ou empatada em mais votos.

- 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.
- Nenhum jogador vota até que a última habilidade de Refúgio 11 seja resolvida. Quaisquer respostas à habilidade devem ser feitas sem saber o resultado da votação.

#### Refúgio 12: A Necrópole

{4} {B} {B}

Encantamento — Saga

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

I — Cada jogador recebe três marcadores de radiação.

II — Crie X fichas de criatura Zumbi Mutante preta 2/2, sendo X o número total de marcadores de radiação entre os jogadores.

III — Coloque dois marcadores +1/+1 em cada criatura que você controla que seja um Zumbi ou um Mutante.

- Use o número de marcadores de radiação entre todos os jogadores que ainda estão jogando quando a habilidade do segundo capítulo de Refúgio 12 for resolvida para determinar o valor de X.
- Uma criatura sob seu controle que seja Zumbi e Mutante receberá apenas dois marcadores +1/+1 da última habilidade de Refúgio 12.

#### Refúgio 13: Jornada do Habitante

{3} {W}

Encantamento — Saga

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

I — Por cada jogador, exile até um outro encantamento ou criatura alvo que aquele jogador controla até que Refúgio 13 deixe o campo de batalha.

II — Você ganha 2 pontos de vida e usa vidência 2.

III — Devolva dois cards exilados com Refúgio 13 ao campo de batalha sob o controle de seus donos e coloque o restante no fundo dos grimórios de seus donos.

- Se Refúgio 13 deixar o campo de batalha antes que a habilidade de seu primeiro capítulo seja resolvida, as permanentes alvo não serão exiladas.
- Na rara situação em que um jogador possui vários cards exilados com Refúgio 13 que estão sendo colocados no fundo de seu próprio grimório com sua habilidade do terceiro capítulo, o dono desses cards escolhe a ordem em que são colocados no fundo do próprio grimório.

Refúgio 21: Truque da Casa

{1} {R}

Encantamento — Saga

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

I, II — Descarte um card e depois compre um card.

III — Revele até cinco cards não de terreno de sua mão.

Por cada um daqueles cards que tenha o mesmo valor de mana que outro card revelado dessa forma, crie uma ficha de Tesouro.

- Se um card em sua mão tem {X} em seu custo de mana, X é 0.
- 

Refúgio 87: Evolução Forçada

{3} {G} {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 da criatura não Mutante alvo enquanto você controlar Refúgio 87.

II — Coloque um marcador +1/+1 na criatura alvo que você controla. Ela se torna um Mutante além de seus outros tipos.

III — Compre uma quantidade de cards igual ao maior poder entre os dos Mutantes que você controla.

- Se Refúgio 87 deixar o campo de batalha antes que sua habilidade do primeiro capítulo seja resolvida, você não ganhará controle da criatura alvo.
  - O alvo da habilidade do primeiro capítulo de Refúgio 87 só precisa ser não Mutante quando essa habilidade é colocada na pilha e quando a habilidade é resolvida. O efeito de controle não terminará caso ela se torne Mutante depois (talvez por conta do efeito da habilidade do segundo capítulo).
  - Use o maior poder entre os Mutantes que você controla conforme a última habilidade de Refúgio 87 é resolvida para determinar quantos cards você comprará.
-

Refúgio 101: Festa de Aniversário

{3}{W}

Encantamento — Saga

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

I — Crie uma ficha de criatura Humano Soldado branca 1/1 e uma ficha de Comida. *(Uma ficha de Comida é um artefato com "{2}, {T}", sacrifique este artefato: Você ganha 3 pontos de vida".)*

II, III — Você pode colocar um card de Aura ou Equipamento de sua mão ou cemitério no campo de batalha. Se um Equipamento é colocado no campo de batalha dessa forma, você pode anexá-lo a uma criatura que você controla.

- Uma Aura colocada no campo de batalha dessa forma não tem alvo (portanto, poderia ser anexada à permanente de um oponente com resistência a magia, por exemplo), mas a habilidade encantar da Aura restringe os objetos aos quais ela pode ser anexada. Se a Aura não puder ser anexada a nada de modo válido, você não poderá escolher colocá-la no campo de batalha.

---

Renegado da Irmandade

{2}{W}

Criatura — Humano Soldado

3/2

Quando Renegado da Irmandade entrar no campo de batalha, escolha um —

- Devolva o card de Aura ou Equipamento alvo com valor de mana igual ou inferior a 3 de seu cemitério ao campo de batalha.
- Coloque um marcador de escudo na criatura alvo. *(Se ela sofreria dano ou seria destruída, em vez disso, remova um marcador de escudo dela.)*

- Se uma Aura for colocada no campo de batalha sem ser conjurada, o jogador que será o controlador dela escolhe o que ela encanta conforme ela volta ao campo de batalha. Uma Aura colocada no campo de batalha dessa forma não tem alvo (portanto, poderia ser anexada à permanente de um oponente com resistência a magia, por exemplo), mas a habilidade encantar da Aura restringe os objetos aos quais ela pode ser anexada. Se a Aura não puder ser anexada a nada válido, ela permanecerá em sua zona atual.
- Os marcadores de escudo não impedem que os jogadores sacrifiquem criaturas.
- Remover um marcador de escudo quando uma permanente sofreria dano ou seria destruída não é o mesmo que regenerar uma criatura.
- Se uma permanente que sofreria dano tiver mais de um marcador de escudo, aquele dano será prevenido e apenas um marcador de escudo será removido.
- Se uma permanente com um marcador de escudo sofrer dano que não pode ser prevenido, aquele dano será causado e o escudo ainda será removido.
- Uma criatura com um marcador de escudo ainda pode ser destruída por ações baseadas no estado se ela tiver dano igual à própria resistência marcado ou tiver recebido dano que não possa ser prevenido de uma fonte com toque mortífero.

- “Escudo” não é uma habilidade que criaturas tenham e marcadores de escudo não são marcadores de palavra-chave. Se uma criatura com um marcador de escudo perder todas as habilidades, o marcador de escudo ainda a protegerá normalmente.

---

#### Resplandecente

{2} {G}

Criatura — Zumbi Mutante

2/2

Toque mortífero

Toda vez que Resplandecente causa dano de combate a um jogador, aquele jogador recebe quatro marcadores de radiação.

Toda vez que um jogador tritura um card não de terreno, você ganha 1 ponto de vida.

- Se um jogador for instruído a triturar mais de um card, a última habilidade de Resplandecente será desencadeada uma vez para cada card não de terreno que ele triturar durante essa instrução. Por exemplo, um jogador com quatro marcadores de radiação triturará quatro cards no início de sua fase principal pré-combate. Se todos os quatro cards forem não de terreno, a habilidade de Resplandecente será desencadeada quatro vezes.

---

#### Rex, Cibercão

{1} {W} {U}

Criatura Artefato Lendária — Robô Cão

2/2

Toda vez que Rex, Cibercão, causa dano de combate a um jogador, ele tritura dois cards e você recebe {E} {E} (*dois marcadores de energia*).

Pague {E} {E}: Escolha o card de criatura alvo em um cemitério. Exile-o com um marcador de cérebro. Ative somente como um feitiço.

Rex tem todas as habilidades ativadas de todos os cards no exílio com marcadores de cérebro.

- Rex ganha somente habilidades ativadas. Ele não ganha 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 e podem ter dois pontos nos seus textos explicativos.
  - Se uma habilidade ativada de um card em exílio com um marcador de cérebro mencionar por nome o card no qual está impresso, em vez disso, considere a versão de Rex daquela habilidade como se tivesse mencionado Rex, Cibercão. Por exemplo, digamos que Arcade Gannon (o qual tem a habilidade “{T}: Compre um card e depois descarte um card. Coloque um marcador de busca em Arcade Gannon.”). está no exílio com um marcador de cérebro. Você trataria a versão de Rex da habilidade como se dissesse “{T}: Compre um card e depois descarte um card. Coloque um marcador de busca em Rex, Cibercão”.
-

### Robomente de Guerra

{3} {U}

Criatura Artefato — Robô

\*/5

O poder de Robomente de Guerra é igual ao número de cards em sua mão.

Quando Robomente de Guerra entra no campo de batalha, você recebe uma quantidade de {E} (*marcadores de energia*) igual ao número de criaturas artefato que você controla.

Toda vez que Robomente de Guerra ataca, você pode pagar {E} {E} {E}. Se fizer isso, compre um card.

- A habilidade que define o poder de Robomente de Guerra funciona em todas as zonas, não apenas no campo de batalha.
- Use o número de criaturas artefato que você controla quando a segunda habilidade de Robomente de Guerra é resolvida, incluindo o próprio Robomente de Guerra se ainda estiver no campo de batalha, para determinar o número de marcadores de energia que você receberá.

### Robô Sentinela

{4} {W}

Criatura Artefato — Robô

2/5

Lampejo

Esta mágica custa {1} a menos para ser conjurada por cada criatura que esteja atacando você.

Quando Robô Sentinela entra no campo de batalha, você recebe {E} por cada criatura que esteja atacando você.

No início do combate no seu turno, você pode pagar {E} {E} {E}. Se fizer isso, coloque um marcador +1/+1 em cada criatura que você controla.

- A habilidade de redução de custo de Robô Sentinela não altera seu custo de mana ou valor de mana, apenas o custo total que você paga. O valor de mana de Robô Sentinela é sempre 5.
- Assim que você anunciar que vai conjurar Robô Sentinela, nenhum jogador pode realizar ações até que você termine de conjurá-lo. Os oponentes não podem remover criaturas do combate para tentar alterar o custo total de Robô Sentinela.
- Use o número de criaturas atacando você conforme a terceira habilidade de Robô Sentinela é resolvida para determinar o número de marcadores de energia que você receberá.

Rose, Invasora Cruel  
{2} {R} {R}  
Criatura Artefato Lendária — Robô  
3/2

Iniciativa

*Raide* — No final do combate no seu turno, se você tiver atacado neste turno, crie uma ficha de Sucata por cada oponente que você atacou. *(Ela é um artefato com “{T}, sacrifique este artefato: Exile o card do topo de seu grímório. Você pode jogar aquele card neste turno. Ative somente como um feitiço.”.)*

Toda vez que você sacrifica uma Sucata, adicione {R}.

- A habilidade raide de Rose só se importa com o que você atacou com pelo menos uma criatura neste turno. Não importa se a(s) criatura(s) ainda estão no campo de batalha ou se os jogadores ou permanentes atacadas ainda estão em jogo ou no campo de batalha.
- A última habilidade de Rose é desencadeada quando você sacrifica uma Sucata por qualquer motivo, não só para ativar a habilidade ativada de uma Sucata.

---

Sentinela Sarah Lyons  
{3} {R} {W}  
Criatura Lendária — Humano Cavaleiro  
4/4

Ímpeto

Se um artefato tiver entrado no campo de batalha sob seu controle neste turno, as criaturas que você controla recebem +2/+2.

*Batalhão* — Toda vez que Sentinela Sarah Lyons e ao menos duas outras criaturas atacam, Sentinela Sarah Lyons causa ao jogador alvo dano igual ao número de artefatos que você controla.

- A segunda habilidade de Sentinela Sarah Lyons só se importa em saber se um ou mais artefatos entraram no campo de batalha sob seu controle neste turno. Suas criaturas não ficarão mais poderosas se mais de um artefato entrou no campo de batalha sob seu controle neste turno.
- Assim que um artefato entra no campo de batalha sob seu controle em um turno, não importa o que acontece com ele depois. As criaturas que você controla ainda receberão +2/+2 naquele turno, desde que Sentinela Sarah Lyons esteja no campo de batalha sob seu controle.
- Sentinela Sarah Lyons não precisa ter estado no campo de batalha no momento do turno em que um artefato entrou no campo de batalha sob seu controle. Se um artefato entrar no campo de batalha sob seu controle e Sentinela Sarah Lyons entrar no campo de batalha sob seu controle posteriormente no turno, as criaturas que você controla ainda receberão +2/+2 naquele turno, desde que Sentinela Sarah Lyons permaneça no campo de batalha sob seu controle.
- As três criaturas atacantes não precisam atacar o mesmo jogador, planeswalker ou batalha.
- Assim que a habilidade batalhão de Sentinela Sarah Lyons tiver sido desencadeada, não importa quantas criaturas ainda estão atacando quando essa habilidade for resolvida. Também não importa se Sentinela Sarah Lyons ainda está atacando ou está no campo de batalha.
- Use o número de artefatos sob seu controle no momento em que a habilidade batalhão de Sentinela Sarah Lyons for resolvida para determinar o dano que será causado.

---

Shaun, Pai dos Sintéticos

{3} {U} {R}

Criatura Lendária — Humano Cientista

3/4

Toda vez que você ataca, você pode criar virada e atacando uma ficha que seja uma cópia da criatura lendária atacante alvo que você controla que não seja Shaun, exceto por não ser lendária e ser uma criatura artefato Sintético além de seus outros tipos.

Quando Shaun deixar o campo de batalha, exile todas as fichas de Sintético que você controla.

- Exceto pelo indicado a seguir, a ficha copia exatamente o que foi impresso na criatura original e nada mais (a menos que aquela criatura esteja copiando outra coisa ou seja uma fíche; veja a seguir). 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.
- Se a criatura copiada tem {X} em seu custo de mana, X é 0.
- Se a criatura copiada for uma ficha, a ficha que é criada copia as características originais daquela ficha conforme especificado pelo efeito que criou tal ficha, com as exceções indicadas.
- Se a criatura copiada estiver copiando alguma outra coisa, a ficha entra no campo de batalha como o que quer que aquela criatura tenha copiado, com as exceções indicadas.
- Todas as habilidades de entrada no campo de batalha da criatura copiada serão desencadeadas quando a ficha entrar no campo de batalha. Quaisquer habilidades da criatura copiada do tipo “conforme [esta criatura] entra no campo de batalha” ou “[esta criatura] entra no campo de batalha com” também funcionarão.
- Embora a ficha esteja atacando, ela nunca foi declarada como uma criatura atacante. Isso significa que as habilidades desencadeadas toda vez que uma criatura ataca não serão desencadeadas quando ela entrar no campo de batalha atacando.
- Você declara qual jogador, planeswalker ou batalha a ficha está atacando ao colocá-la no campo de batalha. Ela não precisa estar atacando o mesmo jogador, planeswalker ou batalha que Shaun.
- A última habilidade de Shaun exilará todas as fichas de Sintético que você controla, não somente as fichas de Sintético criadas pela primeira habilidade dele.

---

Sierra, Maior Fã de Nuka

{3} {W}

Criatura Lendária — Humano Cidadão

3/4

*O desafio Nuka-Cola* — Toda vez que uma ou mais criaturas que você controla causarem dano de combate a um jogador, coloque um marcador de busca em Sierra, Maior Fã de Nuka, e crie uma ficha de Comida.

Toda vez que você sacrifica uma Comida, a criatura alvo que você controla recebe +X/+X até o final do turno, sendo X o número de marcadores de busca em Sierra.

- 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, se você sacrificar um artefato Comida não ficha, como Trilha de Doces, da coleção *Terras Selvagens de Eldraine*, a última habilidade de Sierra será desencadeada.
- A última habilidade de Sierra é desencadeada toda vez que você sacrifica uma Comida por qualquer motivo, não só para ativar a habilidade ativada de uma Comida.

Sr. House, Presidente e CEO

{R}{W}{B}

Criatura Artefato Lendária — Humano

0/4

Toda vez que você rolar um 4 ou mais, crie uma ficha de criatura artefato Robô incolor 3/3. Se você rolou 6 ou mais, em vez disso, crie aquela ficha e uma ficha de Tesouro.

{4}, {T}: R Role um dado de seis faces, mais um dado de seis faces adicional para cada mana de Tesouros gasto para ativar esta habilidade.

- Pode ser que alguns cards de outros lançamentos instruem você a rolar dados que não sejam de seis lados. Resultados iguais ou superiores a 4 em tais dados fazem com que a primeira habilidade de Sr. House seja desencadeada.
- As rolagens de dado causadas pela última habilidade de Sr. House não têm efeito inerente. As habilidades que são desencadeadas toda vez que você rola dados ou toda vez que rola um certo resultado, como a primeira habilidade de Sr. House, serão desencadeadas da maneira adequada.

Strong, Ator Brutal

{4}{G}{G}

Criatura Lendária — Mutante Guerreiro

7/7

Salvaguarda {2}

*Enfurecer* — Toda vez que Strong sofre dano, você recebe três marcadores de radiação e coloca três marcadores +1/+1 em Strong.

Você ganha pontos de vida, em vez de perder pontos de vida com a radiação.

- Se várias fontes causarem dano a Strong ao mesmo tempo, provavelmente porque várias criaturas o bloquearam, a habilidade enfurecer dele será desencadeada apenas uma vez.
- Se Strong sofrer dano letal, a habilidade enfurecer dele será desencadeada. Strong deixa o campo de batalha antes que essa habilidade seja resolvida, então você não colocará três marcadores +1/+1 nele. Neste ou em qualquer outro caso em que Strong não esteja mais no campo de batalha quando sua habilidade enfurecer for resolvida, você ainda receberá três marcadores de radiação.
- A última habilidade de Strong altera o que acontece quando for resolvida a habilidade desencadeada inerente associada a ter marcadores de radiação. Você ainda triturará um número de cards igual ao número de marcadores de radiação que possui e ainda removerá um marcador de radiação de si mesmo por cada card não de terreno que triturou, mas, em vez de perder pontos de vida, você ganhará 1 ponto de vida para cada card não de terreno que triturou.

Supervisora do Refúgio 76

{2}{W}

Criatura Lendária — Humano Conselheiro

3/3

*Primeiro contato* — Toda vez que Supervisora do Refúgio 76 ou outra criatura com poder igual ou inferior a 3 entrar no campo de batalha sob seu controle, coloque um marcador de busca em Supervisora do Refúgio 76. No início do combate no seu turno, você pode remover três marcadores de busca dentre as permanentes que você controla. Quando você fizer isso, coloque um marcador +1/+1 em cada criatura que você controla e elas ganham vigilância até o final do turno.

- Se Supervisora do Refúgio 76 e uma ou mais outras criaturas com poder igual ou inferior a 3 entrarem no campo de batalha sob seu controle ao mesmo tempo, a primeira habilidade de Supervisora do Refúgio 76 será desencadeada para cada uma delas.
- A última habilidade de Supervisora do Refúgio 76 lhe permite remover exatamente três marcadores de busca entre as permanentes controladas por você quando for resolvida. Não é possível remover mais marcadores de busca para multiplicar o efeito.

---

Tempestade Radioativa

{3}{U}

Mágica Instantânea

Rajada (*Quando você conjurar esta mágica, faça uma cópia dela por cada mágica conjurada antes dela neste turno.*)

Prolifere. (*Escolha qualquer número de permanentes e/ou jogadores e, em seguida, dê a cada um deles outro marcador de cada tipo que eles já tenham.*)

- As cópias de Tempestade Radioativa criadas por sua própria habilidade tempestade são colocadas diretamente na pilha. Elas não serão conjuradas e não serão contadas por outras mágicas com rajada conjuradas posteriormente no turno.
- As mágicas conjuradas de zonas que não sejam a mão de um jogador e as mágicas que foram anuladas ou que não foram resolvidas são contadas pela habilidade rajada.
- Uma cópia de uma mágica pode ser anulada como qualquer outra mágica, mas precisa ser anulada individualmente. Anular uma mágica com rajada não afeta as cópias.

---

Three Dog, DJ da Galaxy News

{1}{R}{W}

Criatura Lendária — Humano Bardo

1/5

Toda vez que você ataca, você pode pagar {2} e sacrificar uma Aura anexada a Three Dog, DJ da Galaxy News. Quando você sacrificar uma Aura dessa forma, por cada outra criatura atacante que você controla, crie anexada àquela criatura uma ficha que seja uma cópia daquela Aura.

- Já que a habilidade desencadeada reflexiva de Three Dog não escolhe alvos, fichas de Aura criadas por aquela habilidade serão anexadas às criaturas atacantes que você controla com manto.
- Se uma das fichas de Aura que está sendo criada não seria válida para ser anexada à criatura atacante apropriada (por causa de uma habilidade como proteção contra encantamentos), aquela ficha de Aura não será criada.
- As fichas copiam exatamente o que estava impresso na Aura original e nada mais (a menos que a própria Aura estivesse copiando outra coisa; veja a seguir). Elas não copiam informações como se a Aura 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 seus tipos, sua cor e assim por diante.
- Se a Aura copiada estava copiando alguma outra coisa, as fichas entrarão no campo de batalha como o que quer que essa Aura esteja copiando.
- Se a Aura copiada tinha {X} em seu custo de mana, X é 0.
- Todas as habilidades de entrada no campo de batalha da Aura copiada serão desencadeadas quando as fichas entrarem no campo de batalha. Quaisquer habilidades da Aura do tipo “conforme [esta Aura] entra no campo de batalha” ou “[esta Aura] entra no campo de batalha com” também funcionarão.

#### Traje Formal do Pré-Guerra

{2} {W}

Artefato — Equipamento

Quando Traje Formal do Pré-Guerra entrar no campo de batalha, devolva de seu cemitério ao campo de batalha o card de criatura alvo com valor de mana igual ou inferior a 3 e anexe Traje Formal do Pré-Guerra a ele.

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

Equipar {3}

- Se Traje Formal do Pré-Guerra não puder ser anexado à permanente devolvida ao campo de batalha por sua primeira habilidade (talvez por não ser uma criatura atualmente), Traje Formal do Pré-Guerra continuará no campo de batalha solto.

#### Vantagem Mutacional

{1} {G} {U}

Mágica Instantânea

As permanentes que você controla com marcadores ganham resistência a magia e indestrutível até o final do turno. Previna todo o dano que seria causado àquelas permanentes neste turno. Prolifere. *(Escolha qualquer número de permanentes e/ou jogadores e, em seguida, dê a cada um deles outro marcador de cada tipo que eles já tenham.)*

- O conjunto de permanentes afetadas por Vantagem Mutacional é determinado no momento em que Vantagem Mutacional é resolvida. As permanentes que ganharem marcadores posteriormente no turno não serão afetadas por este efeito e permanentes que perderem todos os marcadores posteriormente no turno não deixarão de ser afetadas.

V.A.T.S.

{2} {B} {B}

Mágica Instantânea

Fração de segundo (*Enquanto esta mágica estiver na pilha, os jogadores não poderão conjurar mágicas ou ativar habilidades que não sejam habilidades de mana.*)

Escolha qualquer número de criaturas alvo com resistência igual. Destrua as criaturas escolhidas.

- Os jogadores ainda têm prioridade enquanto uma mágica com fração de segundo está na pilha; as opções deles são limitadas somente a habilidades de mana e a certas ações especiais.
- Os jogadores podem voltar para cima a face de criaturas com a face voltada para baixo enquanto uma mágica com fração de segundo está na pilha.
- Fração de segundo não impede que habilidades desencadeadas sejam desencadeadas. Se uma delas o for, seu controlador a colocará na pilha e escolherá alvos para ela, se for o caso. Aquelas habilidades serão resolvidas normalmente.
- Conjurar uma mágica com fração de segundo não afeta mágicas nem habilidades que já estejam na pilha.
- Se a resolução de uma habilidade desencadeada envolver conjurar uma mágica, aquela mágica não poderá ser conjurada se uma mágica com fração de segundo estiver na pilha.
- Depois que uma mágica com fração de segundo é resolvida (ou deixa a pilha de alguma outra forma), os jogadores podem conjurar mágicas e ativar habilidades novamente antes que o próximo objeto na pilha seja resolvido.
- Se você escolher apenas um alvo para V.A.T.S, aquela criatura será destruída quando V.A.T.S. for resolvida, desde que ainda seja um alvo válido, tenha alterado ou não sua resistência desde que V.A.T.S. foi conjurada.
- Na rara situação em que nem todos os alvos válidos têm resistência igual (provavelmente por conta de uma habilidade desencadeada ou de uma ação especial) quando V.A.T.S. tentar ser resolvida, ela não será resolvida. Nenhuma das criaturas escolhidas será destruída.

---

Vertibird da Irmandade

{3}

Artefato — Veículo

\*/4

Voar

O poder de Vertibird da Irmandade é igual ao número de artefatos que você controla.

Tripular 2 (*Vire qualquer número de criaturas que você controla com total de poder igual ou superior a 2: Este Veículo torna-se uma criatura artefato até o final do turno.*)

- A habilidade que define o poder de Vertibird da Irmandade funciona em todas as zonas, não apenas no campo de batalha. Contudo que Vertibird da Irmandade esteja no campo de batalha (e seja um artefato), essa habilidade contará o próprio Vertibird da Irmandade.
-

Yao Guai Enfurecido

{X} {G} {G} {G}

Criatura — Urso Mutante

2/2

Vigilância, atropelar

Yao Guai Enfurecido entra no campo de batalha com X marcadores +1/+1.

Quando Yao Guai Enfurecido entrar no campo de batalha, destrua qualquer número de artefatos e/ou encantamentos alvo com valor de mana total igual ou inferior a X.

- Se uma permanente tem {X} no custo de mana, X é 0 na determinação de seu valor de mana.
- Geralmente, uma ficha que não é cópia de alguma outra coisa não terá custo de mana. Qualquer coisa sem custo de mana normalmente tem valor de mana 0.

---

Magic: The Gathering, Magic, Zendikar, Nova Capenna e Eldraine são propriedades da Wizards nos EUA e em outros países. ©2024 Wizards.

© 2024 ZeniMax Media Inc. Todos os direitos reservados.