

Notas de Lançamento de *Adventures in the Forgotten Realms*

Compilado por Jess Dunks, com contribuições de Tom Fowler, Carsten Haese, Nathan Long e Thijs van Ommen.

Última modificação em 3 de junho de 2021.

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 o lançamento e explica as 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

Informações de Lançamento

A coleção *Adventures in the Forgotten Realms* passará a ter validade em torneios Construídos sancionados na data de seu lançamento oficial: sexta-feira, 23 de julho de 2021. Nessa data, as seguintes coleções de cards serão permitidas no formato Padrão: *Trono de Eldraine*, *Theros Além da Morte*, *Ikorra: Terra de Colossos*, *Coleção Básica 2021*, *Renascer de Zendikar*, *Kaldheim*, *Strixhaven: Escola de Magos* e *Adventures in the Forgotten Realms*.

Os cards dos boosters temáticos e de draft de *Adventures in the Forgotten Realms* serão incluídos no formato Padrão. Esses cards são numerados 1-281 (incluindo 20 terrenos básicos) e têm impresso o código de coleção AFR.

Há sessenta e dois cards novos impressos nos Decks de Commander de *Adventures in the Forgotten Realms*. Esses cards são válidos para jogos nos formatos Commander, Vintage e Legado. Eles não são válidos nos formatos Padrão, Pioneiro e Moderno. Esses cards são numerados 1-62 e têm impresso o código de coleção AFC. Os outros cards nesses decks são válidos em jogos de qualquer formato no qual já sejam permitidos; ou seja, sua inclusão nesses decks não altera a validade de um card em nenhum formato. Os cards que retornam são numerados 63-331 e têm impresso o código de coleção AFC.

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.

Novo tipo de card: Masmorra

Nova ação de palavra-chave: Aventurar-se na masmorra

Masmorra é um novo tipo de card visto apenas em cards de *Magic* não tradicionais. Eles não têm um reverso com a marca *Magic* e não são embaralhados nem comprados em seu grimório. Em vez disso, eles começam fora do jogo e são trazidos para a zona de comando durante o jogo. Eles foram feitos para representar a sensação de exploração e descoberta de uma boa sessão de *Dungeons & Dragons*. Quando olhar para uma masmorra, você provavelmente notará de imediato que ela tem uma entrada, uma saída e diversas câmaras entre uma e outra. Antes de explicar, vamos dar uma olhada em uma masmorra e em um card relacionado a masmorras.

Exploradora de Masmorras Veterana

{3}{W}

Criatura — Humano Guerreiro

3/4

Quando Exploradora de Masmorras Veterana entrar no campo de batalha, aventure-se na masmorra. (*Entre na primeira sala ou prossiga para a próxima.*)

Mina Perdida de Fandelver

Masmorra

Entrada da Caverna — Use vidência 1. (*Leva a: Covil dos Goblins, Túneis das Minas*)

Covil dos Goblins — Crie uma ficha de criatura Goblin vermelha 1/1. (*Leva a: Depósito, Poça Negra*)

Túneis das Minas — Crie uma ficha de Tesouro. (*Leva a: Poça Negra, Caverna dos Fungos*)

Depósito — Coloque um marcador +1/+1 na criatura alvo. (*Leva a: Templo de Dumathoin*)

Poça Negra — Cada oponente perde 1 ponto de vida e você ganha 1 ponto de vida. (*Leva a: Templo de Dumathoin*)

Caverna dos Fungos — A criatura alvo recebe -4/-0 até seu próximo turno. (*Leva a: Templo de Dumathoin*)

Templo de Dumathoin — Compre um card.

Alguns cards, como Exploradora de Masmorras Veterana, dizem para você "aventurar-se na masmorra". Esta é uma nova ação de palavra-chave. Se você ainda não estiver em uma masmorra, isso significa colocar um card de masmorra que você possui na zona de comando e colocar um marcador de aventura na primeira câmara. Um marcador de aventura é qualquer item, como uma moeda ou miniatura, que você usa para registrar em qual câmara você está. Na próxima vez em que você se aventurar na masmorra, você moverá o marcador para a câmara seguinte conforme as setas do card. Se houver mais de uma câmara para a qual se mover a seguir, você escolhe para qual vai.

Toda câmara tem uma habilidade desencadeada associada. O efeito de cada uma dessas habilidades está impresso na câmara correspondente. A habilidade desencadeada é "Quando você entrar nesta câmara, [efeito]." Por exemplo, quando você entrar na Entrada da Caverna (a primeira câmara da Mina Perdida de Fandelver), use vidência 1.

Depois que você entra na última câmara de uma masmorra e a habilidade daquela câmara é resolvida (ou deixa a pilha de alguma outra forma), a masmorra deixa o jogo. Você concluiu a masmorra. Quando algo instruir você a se aventurar novamente, você começará outra exploração na primeira câmara de uma masmorra. Pode ser uma masmorra nova, ou você pode recomeçar a masmorra que você acabou de concluir.

Alguns cards verificam se você concluiu uma masmorra ou têm uma habilidade que é desencadeada quando você conclui uma masmorra, como Rastejador de Masmorras.

Rastejador de Masmorras

{B}

Criatura — Zumbi

2/1

Rastejador de Masmorras entra no campo de batalha virado.

Toda vez que você completa uma masmorra, você pode devolver Rastejador de Masmorras de seu cemitério para sua mão.

E as masmorras são basicamente isso. Há três delas em *Adventures in the Forgotten Realms*, e elas aparecerão com frequência nos boosters. Em eventos Limitados você pode jogar com masmorras mesmo que elas não estejam em sua reserva de cards. Isso significa que elas não precisam ser escolhidas com o restante dos cards no draft, nem precisam ser abertas como parte de seu deck selado. Os jogadores têm acesso às três masmorras o tempo todo.

- Os cards de masmorra começam fora do jogo e só podem ser trazidos para o jogo por cards que digam "aventure-se na masmorra".
- O jogador que se aventura na masmorra escolhe a masmorra.
- Os cards de masmorra não fazem parte do deck nem da reserva dos jogadores. Os jogadores podem usar qualquer masmorra que possuam.
- Você só pode avançar (bom, descer) em uma masmorra, jamais retroceder ou caminhar lateralmente.
- As masmorras são removidas do jogo como uma ação baseada no estado.
- Se de alguma forma você se aventura na masmorra enquanto a habilidade de uma câmara estiver na pilha, você prosseguirá na masmorra. Se você já estiver na última câmara, complete aquela masmorra e comece outra.
- Toda vez que um jogador se aventura na masmorra, ninguém pode responder até que aquele jogador tenha selecionado a masmorra na qual se aventurará e a habilidade da primeira câmara tenha sido desencadeada.

Texto de ambientação

Elemental do Culto do Ar

{4}{U}{U}

Criatura — Elemental

2/5

Voar

Redemoinho — Quando Elemental do Culto do Ar entrar no campo de batalha, devolva até uma outra criatura alvo para a mão de seu dono.

Vocês Encontram um Ídolo Amaldiçoado

{1} {G}

Feitiço

Escolha um —

- *Arrebatá-lo* — Destrua o artefato alvo.
- *Retirar a maldição* — Destrua o encantamento alvo.
- *Roubar os olhos dele* — Crie uma ficha de Tesouro e aventure-se na masmorra. (*Entre na primeira sala ou prossiga para a próxima.*)

Em *Adventures in the Forgotten Realms* o texto ilustrativo atinge novos limites: usamos trechos em itálico para reforçar o tema de diversas habilidades. Em alguns casos, esse texto precede habilidades desencadeadas ou ativadas do card. Em outros casos, ele permitirá que você escolha um modo com uma imersão maior na ambientação. Assim como palavras de habilidade, esse texto não tem significado em termos de regras.

Nova mecânica: rolamento de dados

Enxame de Goblins

{4} {R}

Criatura — Goblin

4/3

Quando Enxame de Goblins entrar no campo de batalha, role um d20.

1–9 | Crie uma ficha de criatura Goblin vermelha 1/1.

10–19 | Crie duas daquelas fichas.

20 | Crie três daquelas fichas.

Guia Pixie

{1} {U}

Criatura — Fada

1/3

Voar

Conceder uma vantagem — Se você rolaria um ou mais dados, em vez disso, role aquela quantidade de dados mais um e ignore o menor resultado.

Acerto Crítico

{1} {R}

Mágica Instantânea

A criatura alvo ganha golpe duplo até o final do turno.

Quando você rolar um 20 natural, devolva Acerto Crítico de seu cemitério para sua mão. (*Um 20 natural é ter 20 como resultado ao rolar um dado.*)

Em *Adventures in the Forgotten Realms* nós introduzimos rolamentos de dados pela primeira vez na era das bordas pretas de *Magic*. Muitos cards instruem você a rolar dados e lhe dizem o que fazer com base no resultado. Alguns cards têm habilidades que são desencadeadas toda vez que você rola dados ou toda vez que você obtém um certo resultado. Outros cards modificam os rolamentos de dados.

- Cada dado é identificado pelo número de faces. Por exemplo, um d20 é um dado de vinte faces. Cada dado precisa ter resultados de probabilidade idêntica e o rolamento precisa ser honesto. Embora recomendemos dados físicos, permitimos substitutos digitais desde que eles tenham o mesmo número de resultados de igual probabilidade conforme especificado na instrução original do rolamento.
- Qualquer habilidade que lhe diga para rolar um dado também especificará o que fazer com o resultado do rolamento. Na maioria dos casos, isso vem na forma de uma "tabela de resultados" no texto do card.
- As instruções para rolar um dado e o efeito resultante do número obtido são todos parte da mesma habilidade. Os jogadores não têm a oportunidade de responder à habilidade depois de saber o resultado do rolamento.
- Um efeito que diga "escolha um alvo e depois role um d20" ou coisa que o valha ainda usará o processo normal de colocar uma habilidade na pilha e resolvê-la. Escolher alvos faz parte da colocação da habilidade na pilha e o rolamento do d20 ocorre posteriormente, conforme a habilidade é resolvida.
- Alguns efeitos podem modificar o resultado de um rolamento de dado. Isso pode ser parte da instrução para rolar um dado ou pode vir de outros cards. Qualquer coisa que faça referência ao "resultado" de um rolamento de dado verifica o resultado após essas modificações. Qualquer coisa que verifique um "resultado natural" verifica o número exibido na face do dado antes das modificações.
- Algumas habilidades, como a de Guia Pixie e a de Classe: Bárbaro, substituem o rolamento de um dado pelo rolamento de um dado extra, ignorando o menor resultado. Os rolamentos ignorados são desconsiderados pelo efeito que instruiu você a rolar um dado e não desencadeiam habilidades. Para todos os efeitos, quando você determina o rolamento válido é como se o rolamento descartado jamais tivesse existido.
- Alguns efeitos instruem você a rolar o dado novamente. Essa ação usa o mesmo número e tipo de dados do rolamento original, e aquele rolamento usará o mesmo conjunto de resultados possíveis.
- Em Planechase, rolar o dado planar desencadeará qualquer habilidade que seja desencadeada toda vez que um jogador rola um ou mais dados. Contudo, qualquer efeito que se refira ao resultado numérico ignorará o rolamento do dado planar.

Novo tipo de encantamento: Classe

Classe: Bárbaro

{R}

Encantamento — Classe

(Ganhe o próximo nível como um feitiço para adicionar sua habilidade.)

Se você rolaria um ou mais dados, em vez disso, role aquela quantidade de dados mais um e ignore o menor resultado.

{1} {R}: Nível 2

Toda vez que você rola um ou mais dados, a criatura alvo que você controla recebe +2/+0 e ganha ameaçar até o final do turno.

{2} {R}: Nível 3

As criaturas que você controla têm ímpeto.

Quem ousaria embarcar numa aventura sem escolher uma classe nem saber como subir de nível? Nesta coleção, estamos introduzindo um novo tipo de encantamento, o encantamento de Classe. Cada uma começa com uma única habilidade básica, mas também pode subir para os níveis 2 e 3 para ganhar ainda mais habilidades.

- Cada Classe tem cinco habilidades. As três na seção maior da caixa de texto são *habilidades de classe*. Habilidades de classe podem ser estáticas, ativadas ou desencadeadas. As outras duas são *habilidades de nível*, uma habilidade ativada para subir para o nível 2 da Classe e outra para subir para o nível 3 da Classe.
- Cada Classe começa com a primeira das três habilidades de classe. Conforme a primeira habilidade de nível é resolvida, a Classe chega ao nível 2 e ganha a segunda habilidade de classe. Conforme a segunda habilidade de nível é resolvida, a Classe chega ao nível 3 e ganha a terceira habilidade de classe.
- Subir de nível não remove as habilidades que a Classe tinha nos níveis anteriores.
- Ganhar um nível é uma habilidade ativada normal. Ela usa a pilha e pode ser respondida.
- Você não pode ativar a primeira habilidade de nível de uma Classe, a menos que aquela Classe esteja no nível 1. De modo semelhante, você não pode ativar a segunda habilidade de nível de uma Classe, a menos que aquela Classe esteja no nível 2.
- Você pode se tornar multiclasse, ou até controlar múltiplos encantamentos da mesma Classe. Cada permanente de Classe registra o próprio nível separadamente.
- Alguns cards de Classe têm um efeito que aumenta quando há mais delas sob seu controle. Por exemplo, se você tiver múltiplos cards da Classe: Bárbaro, você rola aquela quantidade de dados e ignora os resultados mais baixos.

Nova palavra de habilidade: Táticas de grupo

Às vezes a vitória em um combate em *Dungeons & Dragons* requer um planejamento cuidadoso, comunicação excelente e execução impecável. Às vezes você ataca com tudo e torce para dar certo. Táticas de grupo é uma nova palavra de habilidade que destaca habilidades que são desencadeadas toda vez que uma criatura ataca como parte de uma força de ataque com poder igual ou superior a 6.

Capitã Hobgoblin
 {1} {R}
 Criatura — Goblin Bárbaro
 3/1

Táticas de grupo — Toda vez que Capitã Hobgoblin ataca, se você atacou com criaturas com total de poder igual ou superior a 6 neste combate, Capitã Hobgoblin ganha iniciativa até o final do turno.

- A habilidade de táticas de grupo de uma criatura não é desencadeada se aquela criatura não ataca, mesmo que você ataque com outras criaturas com total de poder igual ou superior a 6.
- Depois que uma habilidade de táticas de grupo é desencadeada, não importa o que acontece com as criaturas atacantes. A habilidade é resolvida mesmo que algumas ou todas as criaturas deixem o campo de batalha em resposta, ou mesmo que o total de poder caia abaixo de 6.
- Uma habilidade de táticas de grupo considera o poder total das criaturas no momento em que você ataca com elas. Se houver quaisquer habilidades estáticas aumentando o poder de uma criatura enquanto ela estiver atacando, aqueles bônus serão considerados. No entanto, se uma criatura tiver uma habilidade desencadeada que aumente seu poder toda vez que ela ataca, aquele bônus não contará.

NOTAS SOBRE CARDS ESPECÍFICOS DE *ADVENTURES IN THE FORGOTTEN REALMS*

Acererak, o Arquilich

{2} {B}

Criatura Lendária — Zumbi Mago

5/5

Quando Acererak, o Arquilich, entrar no campo de batalha, se você não completou a Tumba da Aniquilação, devolva Acererak, o Arquilich, para a mão de seu dono e aventure-se na masmorra.

Toda vez que Acererak, o Arquilich, ataca, para cada oponente, você cria uma ficha de criatura Zumbi preta 2/2, a menos que aquele jogador sacrifique uma criatura.

- Acererak, o Arquilich, tem uma oração condicional "se" na primeira habilidade desencadeada. Se você tiver concluído a Tumba da Aniquilação, esta habilidade não será desencadeada. Se ela for desencadeada, mas de alguma forma você concluir a Tumba da Aniquilação enquanto a habilidade estiver na pilha, a habilidade não fará nada. Você não vai devolver Acererak para a mão de seu dono e você não vai se aventurar na masmorra.
- Se Acererak não estiver mais no campo de batalha conforme sua primeira habilidade for resolvida e você não tiver concluído a Tumba da Aniquilação, você ainda vai se aventurar na masmorra.
- Em um jogo com vários participantes, cada oponente decide na ordem dos turnos se sacrificará ou não uma criatura e qual criatura sacrificar. Cada oponente sabe das escolhas feitas anteriormente. Então, uma vez que todos os oponentes tenham escolhido, as criaturas são sacrificadas e as fichas são criadas simultaneamente.

Aprendiz Excêntrica

{2} {U}

Criatura — Tiferino Mago

2/2

Voar

Quando Aprendiz Excêntrica entrar no campo de batalha, aventure-se na masmorra. (*Entre na primeira sala ou prossiga para a próxima.*)

No início do combate no seu turno, se você completou uma masmorra, até uma criatura alvo se torna uma Ave com poder e resistência básicos 1/1 e voar até o final do turno.

- A última habilidade de Aprendiz Excêntrica funciona mesmo se ela não estava no campo de batalha quando você concluiu uma masmorra, e mesmo que a masmorra tenha sido concluída em um turno anterior.
- Uma criatura que se torne uma Ave dessa forma perde todos os outros tipos de criatura, mas não perde nenhuma das próprias habilidades.
- A última habilidade sobrescreverá quaisquer efeitos anteriores que tenham definido valores específicos para o poder e a resistência da criatura. Os efeitos que modificam o poder e a resistência da criatura alvo de outra forma ainda se aplicam, independentemente de quando passaram a ter efeito. O mesmo vale para marcadores +1/+1.

Armadura de Couro

{1}

Artefato — Equipamento

A criatura equipada recebe +0/+1 e tem salvaguarda {1}.

(Toda vez que a criatura equipada se tornar alvo de uma mágica ou habilidade que um oponente controla, anule-a, a menos que aquele jogador pague {1}.)

Equipar {0}. Ative apenas uma vez a cada turno.

- Se uma criatura com salvaguarda estiver equipada com Armadura de Couro, tornar-se alvo de uma mágica ou habilidade que um oponente controla fará com que ambas as habilidades salvaguarda sejam desencadeadas.

Armadura de Placas

{2} {W}

Artefato — Equipamento

A criatura equipada recebe +3/+3 e tem salvaguarda {1}.

(Toda vez que a criatura equipada se tornar alvo de uma mágica ou habilidade que um oponente controla, anule-a, a menos que aquele jogador pague {1}.)

Equipar {3}. Esta habilidade custa {1} a menos para ser ativada para cada outro Equipamento que você controla.

- Se uma criatura com salvaguarda estiver equipada com Armadura de Placas, tornar-se alvo de uma mágica ou habilidade que um oponente controla fará com que ambas as habilidades salvaguarda sejam desencadeadas.

Asmodeus, o Arquidemônio

{4} {B} {B}

Criatura Lendária — Diabo Deus

6/6

Contrato vinculante — Se você compraria um card, em vez disso, exile o card do topo de seu grimório com a face voltada para baixo.

{B} {B} {B}: Compre sete cards.

{B}: Devolva todos os cards exilados com Asmodeus, o Arquidemônio, para as mãos de seus donos. Você perde aquela quantidade de pontos de vida.

- Se um card for exilado com a face voltada para baixo e nenhum jogador tiver permissão para olhá-lo, nenhum jogador poderá olhá-lo enquanto ele permanecer exilado com a face voltada para baixo.
- Se seu grimório estiver vazio, nenhum card será exilado, mas você não perderá o jogo por comprar um card de um grimório vazio.
- Se Asmodeus, o Arquidemônio, deixar o campo de batalha antes que você ative sua última habilidade, quaisquer cards exilados pelo efeito de substituição dele permanecerão exilados com a face voltada para baixo pelo restante do jogo. Se você devolver o mesmo Asmodeus, o Arquidemônio, ao campo de batalha, ele será um objeto diferente, sem nenhuma conexão com aqueles cards com a face voltada para baixo.

Assecla dos Poderosos

{R}

Criatura — Kobold

0/1

Ameaçar

Táticas de grupo — Toda vez que Assecla dos Poderosos ataca, se você tiver atacado com criaturas com total de poder igual ou superior a 6 neste combate, você pode colocar no campo de batalha um card de criatura Dragão de sua mão virado e atacando.

- Um card de criatura Dragão é um card de criatura com o tipo de criatura Dragão, que não é necessariamente um card com a palavra "Dragão" no nome.
- Você escolhe qual jogador ou planeswalker o Dragão está atacando conforme você o coloca no campo de batalha. Não precisa ser o mesmo jogador nem o mesmo planeswalker que Assecla dos Poderosos está atacando.
- O card de criatura já está virado e atacando conforme é colocado no campo de batalha. Quaisquer habilidades que sejam desencadeadas toda vez que uma criatura se torna virada ou toda vez que uma criatura ataca não serão desencadeadas.

Barrowin do Clã Undurr

{2}{W}{B}

Criatura Lendária — Anão Clérigo

3/3

Quando Barrowin do Clã Undurr entrar no campo de batalha, aventure-se na masmorra. (*Entre na primeira sala ou prossiga para a próxima.*)

Toda vez que Barrowin do Clã Undurr atacar, se você já tiver completado uma masmorra, devolva de seu cemitério para o campo de batalha até um card de criatura com valor de mana igual ou inferior a 3.

- A última habilidade de Barrowin do Clã Undurr funciona mesmo se ele não estava no campo de batalha quando você concluiu a masmorra.

Baú de Tesouro

{3}

Artefato

{4}, sacrifique Baú de Tesouro: Role um d20.

1 | *Armadilha!* — Você perde 3 pontos de vida.

2–9 | Crie cinco fichas de Tesouro.

10–19 | Você ganha 3 pontos de vida e compra três cards.

20 | Procure um card em seu grimório. Se for um card de artefato, você pode colocá-lo no campo de batalha. Do contrário, coloque aquele card em sua mão. Depois, embaralhe.

- O "do contrário" na última habilidade se refere a você ter colocado o card no campo de batalha ou não, e não a ele ser ou não um card de artefato. Você pode colocá-lo em sua mão mesmo que seja um card de artefato.
 - Se escolher colocar o card em sua mão, você não precisa revelá-lo.
-

Buraco Portátil

{W}

Artefato

Quando Buraco Portátil entrar no campo de batalha, exile a permanente não de terreno alvo que um oponente controla com valor de mana igual ou inferior a 2 até que Buraco Portátil deixe o campo de batalha.

- Se Buraco Portátil deixar o campo de batalha antes de sua habilidade desencadeada ser resolvida, a permanente alvo não será exilada.
 - As Auras anexadas à permanente exilada serão colocadas nos cemitérios de seus donos. Qualquer Equipamento será solto e permanecerá no campo de batalha. Quaisquer marcadores na permanente exilada deixarão de existir. Quando o card retornar ao campo de batalha, ele será um novo objeto, sem conexão com o card que foi exilado.
 - Se uma ficha é exilada desta forma, ela deixa de existir e não volta ao campo de batalha.
 - Se uma Aura é exilada dessa forma, seu dono escolhe o que ela encanta conforme ela volta ao campo de batalha. Uma Aura colocada no campo de batalha dessa forma não tem alvo (de modo que ela pode ser anexada a uma permanente com manto, por exemplo), mas a habilidade encantar da Aura limita ao que ela pode ser anexada. Se a Aura não puder ser anexada de forma válida a nada, ela permanecerá exilada pelo restante do jogo.
 - Recomendamos manter distância de sua Mochila de Carga.
-

Caçadora da Tribo do Tigre

{3} {R} {R}

Criatura — Humano Bárbaro

4/4

Atropelar

Táticas de grupo — Toda vez que Caçadora da Tribo do Tigre ataca, se você atacou com criaturas com total de poder igual ou superior a 6 neste combate, você pode sacrificar outra criatura. Quando você faz isso, Caçadora da Tribo do Tigre causa à criatura alvo dano igual ao poder da criatura sacrificada.

- A habilidade de táticas de grupo vai para a pilha sem alvos. Se você sacrificar outra criatura conforme ela for resolvida, a habilidade desencadeada reflexiva será desencadeada e você escolherá um alvo para ela naquele momento.
 - Use o poder da criatura sacrificada em sua última existência no campo de batalha para determinar quanto dano será causado.
-

Canalizador do Caos

{2}{R}{R}

Criatura — Humano Xamã

4/3

Surto de magia selvagem — Toda vez que Canalizador do Caos atacar, role um d20.

1–9 | Exile o card do topo de seu grimório. Você pode jogá-lo neste turno.

10–19 | Exile os dois cards do topo de seu grimório.

Você pode jogá-los neste turno.

20 | Exile os três cards do topo de seu grimório. Você pode jogá-los neste turno.

- Os cards são exilados com a face voltada para cima.
- Se você não joga os cards exilados no turno em que eles são exilados, eles permanecem exilados indefinidamente.
- Os custos e as permissões de tempo normais se aplicam a cards jogados dessa forma. A menos que um efeito diga que você pode jogar terrenos adicionais durante o seu turno, você não pode jogar um terreno exilado dessa forma se já tiver jogado um terreno naquele turno.

Cão Teleportador

{2}{W}

Criatura — Cão

1/1

Golpe duplo

Teleporte — {3}{W}: Cão Teleportador sai de fase.

(Trate-o, assim como qualquer coisa anexada a ele, como se não existisse até seu próximo turno.)

- As permanentes fora de fase são tratadas como se não existissem. Elas não podem ser alvo de mágicas nem habilidades, suas habilidades estáticas não têm efeito no jogo, suas habilidades desencadeadas não podem ser desencadeadas, elas não podem atacar nem bloquear e assim por diante.
- Conforme Cão Teleportador sai de fase, Auras e Equipamentos anexados a ele também saem de fase ao mesmo tempo. Aquelas Auras e Equipamentos sairão de fase juntamente com Cão Teleportador, e entrarão em fase ainda anexadas a Cão Teleportador.
- As permanentes voltam a entrar em fase durante a etapa de desvirar de seu controlador, imediatamente antes de o jogador desvirar suas permanentes. As criaturas que entram em fase dessa forma conseguem atacar e pagar um custo de {T} durante aquele turno. Se uma permanente tinha marcadores quando saiu de fase, ela terá aqueles marcadores quando voltar a entrar em fase.
- Uma criatura atacante ou bloqueadora que saia de fase é removida do combate.
- Sair de fase não desencadeia nenhuma habilidade de saída do campo de batalha. De modo similar, entrar em fase não faz com que nenhuma habilidade de entrada no campo de batalha seja desencadeada.
- Quaisquer efeitos contínuos que durem "enquanto [determinada condição for satisfeita]", como o de Devorador de Mentes, ignoram objetos fora de fase. Se ignorar aqueles objetos fizer com que as condições dos efeitos não sejam mais satisfeitas, a duração expirará.
- As escolhas feitas para permanentes quando elas entraram no campo de batalha ainda são válidas quando elas entram em fase.

- Se um oponente ganha o controle de seu Cão Teleportador, ativa a habilidade de Teleporte dele e o efeito de alteração de controle expira antes que ele entre em fase, Cão Teleportador entra em fase sob seu controle quando a próxima etapa de desvirar daquele oponente começa. Se o oponente deixa o jogo antes da sua próxima etapa de desvirar, Cão Teleportador entra em fase quando a próxima fase de desvirar dele começa, depois que o turno do oponente teria começado.

Caverna do Dragão Gélido

Terreno

Se você controla dois ou mais outros terrenos, Caverna do Dragão Gélido entra no campo de batalha virada.

{T}: Adicione {W}.

{4}{W}: Caverna do Dragão Gélido torna-se uma criatura Dragão branco 3/4 com voar até o final do turno.

Ele ainda é um terreno.

- Se Caverna do Dragão Gélido entrar no campo de batalha ao mesmo tempo que um ou mais outros terrenos, ela não considera aqueles terrenos quando determina quantos outros terrenos você controla.
- Se você transformar Caverna do Dragão Gélido em criatura, mas não a tiver controlado continuamente desde o início de seu turno mais recente, você não conseguirá ativar sua habilidade de mana nem atacar com ela.

Chuva de Meteoros

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

Feitiço

Chuva de Meteoros causa 8 pontos de dano divididos à sua escolha entre X criaturas e/ou planeswalkers alvo.

- Você divide o dano conforme conjura Chuva de Meteoros. É necessário atribuir ao menos 1 ponto de dano a cada alvo. Como há um máximo de oito alvos, X não pode ser maior que 8.
- Se Chuva de Meteoros tiver um ou mais alvos e alguns (mas não todos) não forem válidos conforme Mísseis Mágicos for resolvido, a quantidade de dano causada aos alvos válidos restantes não se alterará. Se nenhum dos alvos for válido, Chuva de Meteoros não será resolvido.

Classe: Bardo

{R}{G}

Encantamento — Classe

(Ganhe o próximo nível como um feitiço para adicionar sua habilidade.)

As criaturas lendárias que você controla entram no campo de batalha com um marcador +1/+1 adicional.

{R}{G}: Nível 2

As mágicas lendárias que você conjura custam {R}{G} a menos para serem conjuradas. Este efeito diminui apenas a quantidade de mana colorido que você paga.

{3}{R}{G}: Nível 3

Toda vez que você conjurar uma mágica lendária, exile os dois cards do topo de seu grimório. Você pode jogá-los neste turno.

- Se você controlar múltiplas Classes: Bardo, as criaturas lendárias que você controla entrarão no campo de batalha com aquela quantidade de marcadores +1/+1 adicionais.
- Diferentemente da maioria das habilidades que reduzem o custo de mágicas, a habilidade do Nível 2 de Classe: Bardo não pode ser aplicada a custos de mana genéricos. Por exemplo, uma mágica que custe {2}{G} para ser conjurada custará, em vez disso, {2\} para ser conjurada.
- Se você não jogar os cards exilados com a habilidade de nível 3 de Classe: Bardo no turno em que eles são exilados, eles permanecerão exilados indefinidamente e não poderão ser jogados num turno posterior.
- Se você exilar um card dupla face modal dessa forma, você poderá conjurar qualquer face daquele card.

Classe: Bruxo

{B}

Encantamento — Classe

(Ganhe o próximo nível como um feitiço para adicionar sua habilidade.)

No início de sua etapa final, se uma criatura morreu neste turno, cada oponente perde 1 ponto de vida.

{1}{B}: Nível 2

Quando esta Classe chegar ao nível 2, olhe os três cards do topo de seu grimório. Coloque um deles em sua mão e o restante em seu cemitério.

{6}{B}: Nível 3

No início de sua etapa final, cada oponente perde uma quantidade de pontos de vida igual aos pontos de vida que perdeu anteriormente neste turno. *(Dano causa perda de pontos de vida.)*

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

Classe: Clérigo

{W}

Encantamento — Classe

(Ganhe o próximo nível como um feitiço para adicionar sua habilidade.)

Se você ganharia pontos de vida, em vez disso, você ganha aquela quantidade de pontos de vida mais 1.

{3}{W}: Nível 2

Toda vez que você ganhar pontos de vida, coloque um marcador +1/+1 na criatura alvo que você controla.

{4}{W}: Nível 3

Quando esta Classe chegar ao nível 3, devolva o card de criatura alvo de seu cemitério para o campo de batalha.

Você ganha uma quantidade de pontos de vida igual à resistência dele.

- Se você ganha pontos de vida ao mesmo tempo em que a criatura sofre dano letal, ela morre antes que sua habilidade de nível 2 de Classe: Clérigo possa colocar um marcador +1/+1 nela.
- Uma habilidade que é desencadeada “toda vez que você ganha pontos de vida” é desencadeada uma única vez para cada evento de ganho de pontos de vida, independentemente da quantidade ganha.
- Cada criatura com vínculo com a vida a causar dano de combate causa um evento de ganho de pontos de vida em separado. Por exemplo, se duas criaturas com vínculo com a vida que você controla causarem dano de combate ao mesmo tempo, você ganhará 2 pontos de vida adicionais com a primeira habilidade de Classe: Clérigo e a habilidade do nível 2 será desencadeada duas vezes. No entanto, se uma única criatura que você controla com vínculo com a vida causa dano de combate a múltiplas criaturas, jogadores e/ou planeswalkers ao mesmo tempo (por exemplo, porque ela tem atropelar ou foi bloqueada por mais de uma criatura), você só ganha 1 ponto de vida adicional e a habilidade é desencadeada apenas uma vez.
- Se você ganha uma quantidade de pontos de vida “para cada” alguma coisa, aqueles pontos de vida são ganhos como um único evento, portanto a habilidade é desencadeada apenas uma vez.
- Quando a habilidade de nível 3 de Classe: Clérigo é resolvida, você ganha uma quantidade de pontos de vida igual à resistência da criatura em sua existência no campo de batalha, que pode ser diferente da resistência no cemitério.

Classe: Druida

{1}{G}

Encantamento — Classe

(Ganhe o próximo nível como um feitiço para adicionar sua habilidade.)

Toda vez que um terreno entra no campo de batalha sob seu controle, você ganha 1 ponto de vida.

{2}{G}: Nível 2

Você pode jogar um terreno adicional em cada um de seus turnos.

{4}{G}: Nível 3

Quando esta Classe chega ao nível 3, o terreno alvo que você controla se torna uma criatura com ímpeto e “O poder e a resistência desta criatura são ambos iguais ao número de terrenos que você controla”. Ele ainda é um terreno.

- Se você tiver mais de uma Classe: Druida de nível igual ou superior a 2, você pode jogar aquela quantidade de terrenos adicionais por turno. Por exemplo, com duas Classes: Druida de nível 2, você pode jogar três terrenos durante o seu turno.
 - Para a terceira habilidade, o poder e a resistência da criatura serão alterados conforme o número de terrenos que você controla mudar.
-

Classe: Feiticeiro

{U} {R}

Encantamento — Classe

(Ganhe o próximo nível como um feitiço para adicionar sua habilidade.)

Quando Classe: Feiticeiro entrar no campo de batalha, compre dois cards e depois descarte dois cards.

{U} {R}: Nível 2

As criaturas que você controla têm “{T}: Adicione {U} ou {R}. Gaste este mana somente para conjurar uma mágica instantânea ou um feitiço, ou para ganhar um nível de Classe”.

{3} {U} {R}: Nível 3

Toda vez que você conjura uma mágica instantânea ou um feitiço, aquela mágica causa a cada oponente uma quantidade de dano igual ao número de mágicas instantâneas e feitiços que você conjurou neste turno.

- A última habilidade conta o número de mágicas conjuradas antes da própria resolução, não o número de mágicas conjuradas antes que ela fosse colocada na pilha. Por exemplo, se você conjurar um feitiço e depois responder à habilidade desencadeada de Classe: Feiticeiro conjurando uma mágica instantânea, ambas as habilidades desencadeadas causarão 2 pontos de dano ao serem resolvidas.
 - Se a mágica que fez com que a última habilidade fosse desencadeada for anulada ou de alguma outra forma não estiver mais na pilha conforme a habilidade for resolvida, esta ainda causará dano. A última informação conhecida será usada para determinar os efeitos daquele dano. Por exemplo, se uma mágica tinha vínculo com a vida, você ainda ganhará pontos de vida quando ela causar dano, mesmo que a mágica tenha sido anulada.
 - Copiar uma mágica não fará com que a habilidade do nível 3 de Classe: Feiticeiro seja desencadeada e não contará para o número de mágicas que você conjurou durante o turno. Contudo, se um efeito copiar o card e você conjurar a cópia, essa conjuração será considerada para ambas as coisas.
-

Classe: Guardião
{1}{G}
Encantamento — Classe
(*Ganhe o próximo nível como um feitiço para adicionar sua habilidade.*)
Quando Classe: Guardião entrar no campo de batalha, crie uma ficha de criatura Lobo verde 2/2.
{1}{G}: Nível 2
Toda vez que você atacar, coloque um marcador +1/+1 na criatura atacante alvo.
{3}{G}: Nível 3
Você pode olhar o card do topo de seu grimório a qualquer momento.
Você pode conjurar mágicas de criatura do topo de seu grimório.

- A habilidade desencadeada que Classe: Guardião recebe no nível 2 só pode ser desencadeada uma vez por turno, independentemente da quantidade de criaturas com que você ataque.
- Se Classe: Guardião estiver no nível 3, você poderá olhar o card do topo de seu grimório quando quiser (com uma restrição; veja abaixo), mesmo que você não tenha prioridade. Esta ação não usa a pilha. Saber qual card está no topo se torna parte das informações às quais você tem acesso, como quais cards estão na sua mão.
- Se o card do topo do seu grimório muda durante a conjuração de uma mágica ou ativação de uma habilidade, você não pode olhar o novo card do topo até que termine de conjurar a mágica ou ativar a habilidade. Isso significa que se você conjura uma mágica do topo de seu grimório, você não pode olhar o próximo card até que tenha terminado de pagar pela mágica.
- Classe: Guardião não altera o momento em que você pode conjurar mágicas de criatura. Na maioria dos casos, isso significa durante sua fase principal enquanto a pilha está vazia, embora lampejo possa alterar isso.
- Você ainda pagará todos os custos da mágica, inclusive custos adicionais. Você também pode pagar custos alternativos se algum estiver disponível.

Classe: Guerreiro
{R}{W}
Encantamento — Classe
(*Ganhe o próximo nível como um feitiço para adicionar sua habilidade.*)
Quando Classe: Guerreiro entrar no campo de batalha, procure em seu grimório um card de Equipamento, revele-o, coloque-o em sua mão e depois embaralhe.
{1}{R}{W}: Nível 2
As habilidades equipar que você ativa custam {2} a menos para serem ativadas.
{3}{R}{W}: Nível 3
Toda vez que uma criatura que você controla ataca, até uma criatura alvo bloqueia neste combate se estiver apta.

- O desconto para habilidades equipar só se aplica a requisitos de mana genérico. Se você controlar múltiplas Classes: Guerreiro de nível igual ou superior a 2, as habilidades equipar custarão {2} a menos para serem ativadas para cada Classe: Guerreiro que você controlar. Isso não pode fazer com que uma habilidade custe menos de {0}.

- Para a última habilidade desencadeada, se a criatura alvo estiver virada ou afetada por uma magia ou habilidade que diga que ela não pode bloquear, ela não bloqueará. Se houver um custo associado a fazer aquela criatura bloquear, seu controlador não será forçado a pagar aquele custo, portanto ela também não precisará bloquear naquele caso.
 - Se a última habilidade desencadeada for desencadeada mais de uma vez no mesmo combate, é possível que uma única criatura tenha de bloquear mais de uma criatura. Contudo que ela não tenha uma habilidade que lhe permita fazer isso, seu controlador escolherá qual criatura atacante ela bloqueará.
-

Classe: Ladino

{U}{B}

Encantamento — Classe

(Ganhe o próximo nível como um feitiço para adicionar sua habilidade.)

Toda vez que uma criatura que você controla causar dano de combate a um jogador, exile o card do topo do grimório daquele jogador com a face voltada para baixo. Você pode olhar aquele card enquanto ele permanecer exilado.

{1}{U}{B}: Nível 2

As criaturas que você controla têm ameaçar.

{2}{U}{B}: Nível 3

Você pode jogar cards exilados com Classe: Ladino e gastar mana como se fosse de qualquer cor para conjurar aquelas magias.

- Se você tiver mais de uma Classe: Ladino no campo de batalha, cada uma delas registrará os cards exilados separadamente.
-

Classe: Monge

{W}{U}

Encantamento — Classe

(Ganhe o próximo nível como um feitiço para adicionar sua habilidade.)

A segunda magia que você conjura a cada turno custa {1} a menos para ser conjurada.

{W}{U}: Nível 2

Quando esta Classe chegar ao nível 2, devolva até uma permanente não de terreno alvo para a mão de seu dono.

{1}{W}{U}: Nível 3

No início de sua manutenção, exile o card do topo de seu grimório. Enquanto ele permanecer exilado, ele tem “Você pode conjurar este card do exílio contanto que já tenha conjurado outra magia neste turno”.

- Se Classe: Monge for a primeira magia que você conjura, a magia seguinte é a segunda magia e custa {1} a menos. Se Classe: Monge não for a primeira magia que você conjurar, o bônus não se aplicará até seu próximo turno.
- Se você tem mais de uma Classe: Monge no campo de batalha, as habilidades delas são cumulativas. Por exemplo, se você controlar duas Classes: Monge, a segunda magia que você conjurar a cada turno custará {2} a menos para ser conjurada.

Classe: Paladino

{W}

Encantamento — Classe

(Ganhe o próximo nível como um feitiço para adicionar sua habilidade.)

As mágicas que seus oponentes conjuram durante o seu turno custam {1} a mais para serem conjuradas.

{2}{W}: Nível 2

As criaturas que você controla recebem +1/+1.

{4}{W}: Nível 3

Toda vez que você atacar, até o final do turno, a criatura atacante alvo recebe +1/+1 para cada outra criatura atacante e ganha golpe duplo.

- Os custos adicionais de cards de Classe: Paladino são cumulativos. Por exemplo, se você controlar duas Classes: Paladino, as mágicas que seus oponentes conjurarem custarão {2} a mais para serem conjuradas.
- Se Classe: Paladino estiver no nível 3 e você atacar com exatamente uma criatura, ela não receberá nenhum bônus de poder nem de resistência, mas ganhará golpe duplo.

Colmeia do Olho Tirano

Terreno

Se você controla dois ou mais outros terrenos, Colmeia do Olho Tirano entra no campo de batalha virada.

{T}: Adicione {B}.

{3}{B}: Até o final do turno, Colmeia do Olho Tirano torna-se uma criatura Observador preta 3/3 com ameaçar e “Toda vez que esta criatura atacar, exile o card alvo do cemitério do jogador defensor”. Ele ainda é um terreno.

- Se Colmeia do Olho Tirano entrar no campo de batalha ao mesmo tempo que um ou mais outros terrenos, ela não considera aqueles terrenos quando determina quantos outros terrenos você controla.
- Se você transformar Colmeia do Olho Tirano em criatura, mas não a tiver controlado continuamente desde o início de seu turno mais recente, você não conseguirá ativar sua habilidade de mana nem atacar com ela.
- Se você ativar a habilidade de Colmeia do Olho Tirano múltiplas vezes, ela ganhará múltiplas ocorrências da habilidade desencadeada que exila cards. Por exemplo, se você ativá-la duas vezes e atacar, você escolherá dois cards alvo para exilar (ou o mesmo card duas vezes, se quiser).

Conjurador Sagaz

{2}{U}

Criatura — Gnomo Mago

2/3

Mãos mágicas — {T}: Desvire a permanente alvo cujo nome não seja Conjurador Sagaz. Ative somente como um feitiço.

- Se Conjurador Sagaz de alguma forma perder o nome Conjurador Sagaz, talvez por você ter feito uma mutação de outra criatura sobre ele ou tê-lo copiado com Sakashima, o Impostor, ele pode ter a si mesmo como alvo da própria habilidade Mãos Mágicas. Sagaz, deveras.

Contenção Reduzida

{2}{W}

Encantamento — Aura

Encantar permanente não de terreno

A permanente encantada é um artefato Tesouro com “{T}, sacrifique este artefato: Adicione um mana de qualquer cor” e perde todas as outras habilidades. *(Se ela era uma criatura, ela não é mais uma criatura.)*

- Uma criatura encantada com Contenção Reduzida deixa de ser uma criatura. Os Equipamentos anexados àquela criatura são soltos. As Auras anexadas àquela criatura serão colocadas no cemitério de seu dono (a menos que também possam encantar um artefato Tesouro).
- A permanente encantada ainda mantém o nome, as cores, o custo de mana e o valor de mana. Ela não é uma ficha, a menos que já fosse uma ficha.
- Se um efeito se refere a Tesouro, isso significa qualquer artefato do tipo Tesouro, e não somente uma ficha de artefato do tipo Tesouro.

Covil da Hidra

Terreno

Se você controla dois ou mais outros terrenos, Covil da Hidra entra no campo de batalha virado.

{T}: Adicione {G}.

{X}{G}: Até o final do turno, Covil da Hidra torna-se uma criatura Hidra verde X/X. Ele ainda é um terreno. X não pode ser 0.

- Se Covil da Hidra entrar no campo de batalha ao mesmo tempo que um ou mais outros terrenos, ele não considera aqueles terrenos quando determina quantos outros terrenos você controla.
- Se você transformar Covil da Hidra em criatura, mas não o tiver controlado continuamente desde o início de seu turno mais recente, você não conseguirá ativar sua habilidade de mana nem atacar com ele.

Covil do Bugurso

Terreno

Se você controla dois ou mais outros terrenos, Covil do Bugurso entra no campo de batalha virado.

{T}: Adicione {R}.

{3}{R}: Até o final do turno, Covil do Bugurso torna-se uma criatura Goblin vermelha 3/2 com “Toda vez que esta criatura atacar, crie uma ficha de criatura Goblin vermelha 1/1 virada e atacando”. Ele ainda é um terreno.

- Se Covil do Bugurso entrar no campo de batalha ao mesmo tempo que um ou mais outros terrenos, ele não considera aqueles terrenos quando determina quantos outros terrenos você controla.

- Se você transformar Covil do Bugurso em criatura, mas não o tiver controlado continuamente desde o início de seu turno mais recente, você não conseguirá ativar sua habilidade de mana nem atacar com ele.
- Se a última habilidade de Covil do Bugurso for ativada múltiplas vezes em um turno, ele terá múltiplas ocorrências da habilidade desencadeada concedida. Por exemplo, se você ativá-la duas vezes e atacar, você criará duas fichas de criatura Goblin vermelha 1/1 viradas e atacando.

Crânio Flamejante

{1} {R} {R}

Criatura — Esqueleto

3/1

Voar

Crânio Flamejante não pode bloquear.

Regeneração — Quando Crânio Flamejante morrer, exile-o. Se fizer isso, exile o card do topo de seu grimório. Até o final do seu próximo turno, você pode jogar um desses cards. *(Se conjurar Crânio Flamejante dessa forma, você não pode jogar o outro card e vice versa.)*

- Exilar Crânio Flamejante conforme sua habilidade desencadeada é resolvida não é opcional, mas se Crânio Flamejante deixar o cemitério antes que a habilidade comece a ser resolvida, você não o exilará nem exilará o card do topo de seu grimório.
- Você ainda precisa pagar todos os custos e seguir todas as restrições de tempo de mágicas conjuradas dessa forma. Da mesma forma, jogar terrenos dessa forma segue as regras normais para jogada de terrenos.

Cubo Gelatinoso

{2} {B} {B}

Criatura — Lodo

4/3

Engolfar — Quando Cubo Gelatinoso entrar no campo de batalha, exile a criatura não Lodo alvo que um oponente controla até que Cubo Gelatinoso deixe o campo de batalha.

Dissolver — {X} {B}: Coloque no cemitério de seu dono o card de criatura alvo com valor de mana X exilado com Cubo Gelatinoso.

- Se Cubo Gelatinoso deixar o campo de batalha antes que sua habilidade Engolfar seja resolvida, a criatura não Lodo alvo não será exilada.
- As Auras anexadas à criatura exilada serão colocadas nos cemitérios de seus donos. Qualquer Equipamento será solto e permanecerá no campo de batalha. Quaisquer marcadores na criatura exilada deixarão de existir. Quando o card retornar ao campo de batalha, ele será um novo objeto, sem conexão com o card que foi exilado.
- Se uma ficha é exilada desta forma, ela deixa de existir e não volta ao campo de batalha.
- Se o card de criatura engolfado deixar o exílio, talvez por causa da habilidade Dissolver, ele não será devolvido ao campo de batalha depois que Cubo Gelatinoso deixar o campo de batalha.

Defensor da Fé

{1}{W}{W}

Criatura — Espírito Cavaleiro

3/2

Lampejo

Vigilância

Quando Defensor da Fé entra no campo de batalha, qualquer número de outras criaturas alvo que você controla sai de fase. *(Trate-as, assim como qualquer coisa anexada a elas, como se não existissem até o próximo turno de seu controlador.)*

- As permanentes fora de fase são tratadas como se não existissem. Elas não podem ser alvo de mágicas nem habilidades, suas habilidades estáticas não têm efeito no jogo, suas habilidades desencadeadas não podem ser desencadeadas, elas não podem atacar nem bloquear e assim por diante.
- Conforme uma criatura sai de fase, as Auras e os Equipamentos anexados a ela também saem de fase ao mesmo tempo. Aquelas Auras e Equipamentos sairão de fase juntamente com a criatura, e entrarão em fase ainda anexadas à criatura.
- As permanentes voltam a entrar em fase durante a etapa de desvirar de seu controlador, imediatamente antes de o jogador desvirar suas permanentes. As criaturas que entram em fase dessa forma conseguem atacar e pagar um custo de {T} durante aquele turno. Se uma permanente tinha marcadores quando saiu de fase, ela terá aqueles marcadores quando voltar a entrar em fase.
- Uma criatura atacante ou bloqueadora que saia de fase é removida do combate.
- Sair de fase não desencadeia nenhuma habilidade de saída do campo de batalha. De modo similar, entrar em fase não faz com que nenhuma habilidade de entrada no campo de batalha seja desencadeada.
- Quaisquer efeitos contínuos que durem "enquanto [determinada condição for satisfeita]", como o de Devorador de Mentes, ignoram objetos fora de fase. Se ignorar aqueles objetos fizer com que as condições dos efeitos não sejam mais satisfeitas, a duração expirará.
- As escolhas feitas para permanentes quando elas entraram no campo de batalha ainda são válidas quando elas entram em fase.
- Se um oponente ganhar o controle de uma de suas criaturas, ela sair de fase e o efeito de alteração de controle expirar antes que ela entre em fase, aquela permanente entrará em fase sob o seu controle conforme a próxima etapa de desvirar daquele oponente começar. Se o oponente deixar o jogo antes da própria próxima etapa de desvirar, a permanente entrará em fase conforme começar a próxima fase de desvirar depois que o turno do oponente teria começado.

Delina, Maga Selvagem

{3}{R}

Criatura Lendária — Elfo Xamã

3/2

Toda vez que Delina, Maga Selvagem, atacar, escolha a criatura alvo que você controla e depois role um d20.

1–14 | Crie um ficha virada e atacando que seja uma cópia daquela criatura, com a exceção de não ser lendária e ter “Exile esta criatura no final do combate”.

15–20 | Crie uma daquelas fichas. Você pode rolar o dado novamente.

- Delina, Maga Selvagem, recebeu uma atualização no texto do Oracle. O texto oficial é o que consta acima. Especificamente, rolar o dado novamente após um resultado de 15-20 é opcional.
- Você declara qual jogador ou planeswalker a ficha está atacando conforme você a coloca no campo de batalha. Não precisa ser o mesmo jogador nem o mesmo planeswalker que Delina, Maga Selvagem, está atacando.
- Embora a ficha esteja atacando, ela nunca foi declarada como criatura atacante (para efeito de habilidades que são desencadeadas toda vez que uma criatura ataca, por exemplo).

Demilich

{U} {U} {U} {U}

Criatura — Esqueleto Mago

4/3

Esta mágica custa {U} a menos para ser conjurada para cada mágica instantânea e feitiço que você conjurou neste turno.

Toda vez que Demilich atacar, exile até um card de mágica instantânea ou de feitiço alvo de seu cemitério.

Copie-o. Você pode conjurar a cópia.

Você pode conjurar Demilich do seu cemitério exilando quatro cards de mágica instantânea ou de feitiço de seu cemitério além de pagar seus outros custos.

- Enquanto você está conjurando Demilich, se for necessário pagar um custo adicional que inclua um componente de mana genérico, o efeito de redução de custo de Demilich pode se aplicar a ele. Por exemplo, se for necessário pagar {1} para conjurar Demilich (talvez por causa de Esfera de Resistência) e você tiver conjurado cinco ou mais mágicas instantâneas e/ou feitiços neste turno, você pagará {0} para conjurar Demilich.
- Se você exilar um card conforme a habilidade desencadeada for resolvida, aquele card permanecerá exilado quer você conjure a cópia quer não.
- Conjurando a cópia é parte da resolução da habilidade desencadeada de Demilich. Se você escolhe conjurá-la, você precisa fazê-lo imediatamente. Se você escolhe não conjurá-la imediatamente, a cópia deixa de existir na próxima vez em que um jogador receber prioridade.
- Você precisa pagar todos os custos normais para conjurar a cópia.
- A última habilidade de Demilich não altera quando você pode conjurá-lo. Na maioria dos casos, você só pode conjurar Demilich durante sua fase principal.

Descanso Longo

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

Feitiço

Devolva de seu cemitério para sua mão X cards alvo com valores de mana diferentes. Se oito ou mais cards forem devolvidos para sua mão dessa forma, seu total de pontos de vida torna-se igual a seu total inicial. Exile Descanso Longo.

- Definir um valor específico para seu total de pontos de vida conta como ganhar ou perder pontos de vida.

Desejo
{2} {R}
Feitiço

Você pode jogar um card seu de fora do jogo neste turno.

- Você escolhe o card a jogar de fora do jogo no momento da conjuração, e não no momento em que Desejo é resolvido.
- Você ainda precisa pagar todos os custos para jogar o card dessa forma, e precisa seguir todas as regras normais de tempo.
- Em um jogo informal, um card que você escolhe de fora do jogo vem de sua coleção pessoal. Em um torneio, o card que você escolhe de fora do jogo precisa vir de sua reserva. Em eventos Limitados, sua reserva inclui um número arbitrário de terrenos básicos. Você pode olhar sua reserva a qualquer momento.

Destruição Divina
{1} {W}
Mágica Instantânea

A criatura ou o planeswalker alvo que um oponente controla sai de fase. Se aquela permanente for preta, em vez disso, exile-a. *(Se ela sair de fase, trate-a, assim como qualquer coisa anexada a ela, como se não existisse até o próximo turno de seu controlador.)*

- As permanentes fora de fase são tratadas como se não existissem. Elas não podem ser alvo de mágicas nem habilidades, suas habilidades estáticas não têm efeito no jogo, suas habilidades desencadeadas não podem ser desencadeadas, elas não podem atacar nem bloquear e assim por diante.
- Conforme uma criatura sai de fase, as Auras e os Equipamentos anexados a ela também saem de fase ao mesmo tempo. Aquelas Auras e Equipamentos sairão de fase juntamente com a criatura, e entrarão em fase ainda anexadas à criatura.
- As permanentes voltam a entrar em fase durante a etapa de desvirar de seu controlador, imediatamente antes de o jogador desvirar suas permanentes. As criaturas que entram em fase dessa forma conseguem atacar e pagar um custo de {T} durante aquele turno. Se uma permanente tinha marcadores quando saiu de fase, ela terá aqueles marcadores quando voltar a entrar em fase.
- Uma criatura atacante ou bloqueadora que saia de fase é removida do combate.
- Sair de fase não desencadeia nenhuma habilidade de saída do campo de batalha. De modo similar, entrar em fase não faz com que nenhuma habilidade de entrada no campo de batalha seja desencadeada.
- Quaisquer efeitos contínuos que durem "enquanto [determinada condição for satisfeita]", como o de Devorador de Mentes, ignoram objetos fora de fase. Se ignorar aqueles objetos fizer com que as condições dos efeitos não sejam mais satisfeitas, a duração expirará.
- As escolhas feitas para permanentes quando elas entraram no campo de batalha ainda são válidas quando elas entram em fase.
- Se um oponente ganhar o controle de sua criatura não preta, você fizer com que ela saia de fase com Destruição Divina e o efeito de alteração de controle expirar antes que ela entre em fase, sua criatura entrará em fase sob o seu controle conforme a próxima etapa de desvirar daquele oponente começar. Se o oponente deixar o jogo antes da própria próxima etapa de desvirar, a permanente entrará em fase conforme começar a próxima fase de desvirar depois que o turno do oponente teria começado.

Devorador de Mentas

{3} {U} {U}

Criatura — Horror

3/3

Dominar monstro — Quando Devorador de Mentas entrar no campo de batalha, ganhe o controle da criatura alvo enquanto você controlar Devorador de Mentas.

- Se Devorador de Mentas deixar o campo de batalha ou você perder o controle dele antes que a habilidade Dominar Monstro seja resolvida, o controle da criatura alvo não muda.

Discípulo do Dragão

{1} {W}

Criatura — Humano Monge

1/3

Conforme Discípulo do Dragão entra no campo de batalha, você pode revelar um card de Dragão de sua mão. Se você fizer isso ou controlar um Dragão, Discípulo do Dragão entrará no campo de batalha com um marcador +1/+1.

Os Dragões que você controla têm salvaguarda {1}.

(Toda vez que um Dragão que você controla se tornar alvo de uma mágica ou habilidade que um oponente controla, anule-a, a menos que aquele jogador pague {1}.)

- Um card de Dragão é um card com o tipo de criatura Dragão na linha de tipo. De modo similar, uma criatura no campo de batalha é um Dragão se tiver o tipo de criatura Dragão. Um card que tenha Dragão no nome (como Discípulo do Dragão) não é um card de Dragão, a menos que também tenha o tipo de criatura Dragão.
- A revelação do card de Dragão acontece conforme Discípulo do Dragão é resolvido. Ela não é um custo adicional para a conjuração da mágica.
- Se você escolher revelar um card de Dragão de sua mão e também controlar um Dragão, Discípulo do Dragão ainda receberá um único marcador +1/+1.
- Os jogadores podem responder a Discípulo do Dragão enquanto ele está na pilha, mas não podem responder à escolha de revelar ou não um card de Dragão conforme ele entra no campo de batalha. Em especial, isso significa que eles não podem remover seu Dragão do jogo para impedir que Discípulo do Dragão receba o marcador uma vez que você tenha decidido não revelar um card de Dragão.

Dividir o Grupo

{3} {U} {U}

Feitiço

Escolha o jogador alvo. Devolva metade das criaturas que ele controla para as mãos de seus donos, arredondando para cima.

- O jogador que controla Dividir o Grupo escolhe quais criaturas devolver para as mãos de seus donos conforme ele for resolvido.

Dragão Azul

{5}{U}{U}

Criatura — Dragão

5/5

Voar

Sopro elétrico — Quando Dragão Azul entrar no campo de batalha, até seu próximo turno, a criatura alvo que um oponente controla recebe -3/-0, até uma outra criatura alvo recebe -2/-0, e até uma outra criatura alvo recebe -1/-0.

- A habilidade Sopro elétrico do Dragão Azul não pode ter a mesma criatura como alvo múltiplas vezes.
- Os últimos dois alvos são opcionais, mas o primeiro alvo é obrigatório. Se um oponente tem ao menos uma criatura que possa ser alvo da habilidade, você precisa escolher um alvo para receber -3/-0. (Observe que qualquer criatura pode ser um dos últimos dois alvos, e não só uma que um oponente controla.)

Dragão Branco

{4}{W}{W}

Criatura — Dragão

4/4

Voar

Sopro congelante — Quando Dragão Branco entrar no campo de batalha, vire a criatura alvo que um oponente controla. Aquela criatura não desvira durante a próxima etapa de desvirar de seu controlador.

- A habilidade Sopro congelante de Dragão Branco pode ter uma criatura virada como alvo. Aquela criatura não será desvirada durante a próxima etapa de desvirar de seu controlador.

Dragão Tartaruga

{1}{U}{U}

Criatura — Dragão Tartaruga

3/5

Lampejo

Arrastar para o fundo — Quando Dragão Tartaruga entrar no campo de batalha, vire-a e até uma criatura alvo que um oponente controla. Elas não são desviradas durante a próxima etapa de desvirar de seus controladores.

- Se você tiver uma criatura de um oponente como alvo da habilidade Arrastar para o fundo de Dragão Tartaruga e aquele alvo não for válido conforme a habilidade tentar ser resolvida, a habilidade inteira será removida da pilha e não fará nada. Dragão Tartaruga permanecerá desvirado e será desvirado normalmente durante a próxima etapa de desvirar de seu controlador.

- Caso, contudo, não haja alvos válidos para a habilidade Arrastar para o fundo quando Dragão Tartaruga entrar no campo de batalha (ou você não escolher nada como alvo), a habilidade de Dragão Tartaruga ainda será resolvida e fará com que ele seja virado. Ele não será desvirado durante a próxima etapa de desvirar de seus controladores.

Dragão Verde

{4}{G}{G}

Criatura — Dragão

4/4

Voar

Sopro venenoso — Quando Dragão Verde entrar no campo de batalha, até o final do turno, toda vez que uma criatura que um oponente controla sofrer dano, destrua-a.

- A habilidade Sopro venenoso de Dragão Verde continua a funcionar até o final do turno, mesmo que Dragão Verde seja destruído ou deixe o campo de batalha de alguma outra forma. Leva um tempo para o gás tóxico se dissipar.
- A habilidade Sopro venenoso de Dragão Verde é diferente de toque mortífero. Em especial, as criaturas ainda precisam causar a uma criatura bloqueadora um dano igual à resistência dela antes de causar dano a outra criatura bloqueadora ou atropelar para atingir um jogador ou planeswalker.

Drizzt Do'Urden

{3}{G}{W}

Criatura Lendária — Elfo Guardiã

3/3

Golpe duplo

Quando Drizzt Do'Urden entrar no campo de batalha, crie Guenhwyvar, uma ficha de criatura lendária Felino verde 4/1 com atropelar.

Toda vez que uma criatura morrer, se seu poder era maior que o de Drizzt, coloque em Drizzt um número de marcadores +1/+1 igual à diferença.

- A última habilidade de Drizzt verifica o poder dele tanto no momento em que a criatura morre quanto no momento em que é resolvida. Em especial, isso significa que se diversas criaturas com poder superior ao de Drizzt morrerem ao mesmo tempo, a habilidade de Drizzt será desencadeada aquela quantidade de vezes, mas algumas daquelas habilidades podem não colocar marcadores nele conforme forem resolvidas.

Duelo Compelido

{1}{G}

Feitiço

A criatura alvo recebe +3/+3 até o final do turno e precisa ser bloqueada neste turno se estiver apta.

- Só é necessário uma criatura para bloquear a criatura encantada. Outras criaturas também podem bloqueá-la, e estão livres para bloquear outras criaturas ou não bloquear.
- Se cada criatura que o jogador defensor controla não pode bloquear por qualquer motivo (como por estar virada), a criatura afetada não será bloqueada. Se houver um custo associado a bloquear a criatura afetada,

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

Elemental do Culto da Terra

{4}{R}{R}

Criatura — Elemental

6/6

Monstro de cerco — Quando Elemental do Culto da Terra entrar no campo de batalha, role um d20.

1–9 | Cada jogador sacrifica uma permanente.

10–19 | Cada oponente sacrifica uma permanente.

20 | Cada oponente sacrifica duas permanentes.

- Os jogadores decidem, na ordem dos turnos, quais permanentes sacrificar, a começar pelo jogador ativo (ou o próximo oponente na ordem dos turnos, se o jogador ativo não estiver sacrificando nada). Os jogadores posteriores na ordem dos turnos saberão das escolhas feitas anteriormente. Depois que todas as escolhas são feitas, todas as permanentes são sacrificadas simultaneamente.
-

Ellywick Tombedilho

{2}{G}{G}

Planeswalker Lendário — Ellywick

4

+1: Aventure-se na masmorra. (*Entre na primeira sala ou prossiga para a próxima.*)

–2: Olhe os seis cards do topo do seu grimório. Você pode revelar um card de criatura dentre eles e colocá-lo em sua mão. Se for lendário, você ganha 3 pontos de vida. Coloque o restante no fundo de seu grimório em ordem aleatória.

–7: Você recebe um emblema com “As criaturas que você controla têm atropelar e ímpeto e recebem +2/+2 por cada masmorra de nome diferente que você completou”.

- A última habilidade de Ellywick Tombedilho conta todas as masmorras que você já concluiu, tenham elas sido concluídas antes ou depois da criação do emblema.
 - O emblema concede atropelar e ímpeto mesmo que você não tenha completado nenhuma masmorra.
-

Errante Sinistro

{1}{B}

Criatura — Goblin Bruxo

5/3

Lampejo

Origem trágica — Conjure esta mágica somente se uma criatura tiver morrido neste turno.

- A habilidade de Errante Sinistro não verifica quem controlava a criatura que morreu.
-

Escolha sua Arma

{2} {G}

Mágica Instantânea

Escolha um —

- *Combate com duas armas* — Dobre o poder e a resistência da criatura alvo até o final do turno.
- *Arqueria* — Esta mágica causa 5 pontos de dano à criatura alvo com voar.

- Se um efeito instrui você a “dobrar” o poder de uma criatura, aquela criatura recebe +X/+0, sendo X seu poder conforme o efeito começa a se aplicar. O mesmo se aplica à resistência.
- 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, se um efeito tiver dado -4/-0 a uma criatura 2/2, de modo a torná-la uma criatura -2/2, dobrar seu poder e sua resistência lhe dará -2/+2, e ele será uma criatura -4/4.

Esfera de Aniquilação

{X} {B}

Artefato

Esfera de Aniquilação entra no campo de batalha com X marcadores de vazio.

No início de sua manutenção, exile Esfera de Aniquilação, todas as criaturas e os planeswalkers com valor de mana igual ou inferior ao número de marcadores de vazio nela, e todos os cards de criatura e de planeswalker em cemitérios com valor de mana igual ou inferior ao número de marcadores de vazio nela.

- Se uma permanente no campo de batalha ou um card em um cemitério tem {X} em seu custo de mana, X é 0 quando se determina o valor de mana do card.

Espada Dançarina

{1} {W}

Artefato — Equipamento

A criatura equipada recebe +2/+1.

Quando a criatura equipada morre, você pode fazer com que Espada Dançarina se torne uma criatura artefato Constructo 2/1 com voar e salvaguarda {1}. Se fizer isso, ela não será um Equipamento.

Equipar {1}

- Se você escolher não fazer com que Espada Dançarina se torne uma criatura conforme a habilidade desencadeada for resolvida, ela permanecerá um Equipamento e poderá ser equipada a outra criatura normalmente.
-

Espreitador Sombrio

{2} {W}

Criatura — Anão Guardião

2/3

Contanto que você tenha completado uma masmorra, Espreitador Sombrio tem golpe duplo.

- Espreitador Sombrio tem golpe duplo mesmo se não estava no campo de batalha quando você concluiu a masmorra.
-

Ferramentas de Ladrão

{1} {B}

Artefato — Equipamento

Quando Ferramentas de Ladrão entrar no campo de batalha, crie uma ficha de Tesouro. *(Ela é um artefato com "{T}", sacrifique este artefato: Adicione um mana de qualquer cor".)*

A criatura equipada não poderá ser bloqueada enquanto seu poder for igual ou inferior a 3.

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

- O poder da criatura equipada só é verificado durante a etapa de declaração de bloqueadores. Se o poder dela se tornar superior a 3 depois da declaração dos bloqueadores, ela ainda não poderá ser bloqueada. De modo similar, se o poder dela se tornar igual ou inferior a 3 depois que ela tenha sido bloqueada, isso não fará com que ela fique não bloqueada.
-

Flunf

{1} {W}

Criatura — Água-viva

0/4

Defensor, voar

Toda vez que Flunf sofre dano, você e o oponente alvo compram um card cada um.

- A habilidade de Flunf será desencadeada mesmo que ele sofra dano letal.
 - A habilidade de Flunf só é desencadeada uma vez para cada vez que ele sofre dano letal, mesmo que múltiplas fontes estejam causando dano ao mesmo tempo.
 - A habilidade desencadeada de Flunf não é opcional. Você precisa ter um oponente como alvo se possível.
 - Se o oponente de alguma forma não for um alvo válido conforme a habilidade de Flunf tentar ser resolvida, nenhum jogador comprará um card.
-

Fogo do Dragão

{1} {R}

Mágica Instantânea

Como custo adicional para conjurar esta mágica, você pode revelar um card de Dragão de sua mão ou escolher um Dragão que você controla.

Fogo do Dragão causa 3 pontos de dano à criatura ou ao planeswalker alvo. Se você revelou um card de Dragão ou escolheu um Dragão conforme conjurou esta mágica, em vez disso, Fogo do Dragão causa um dano igual ao poder daquele card ou criatura.

- Um card de Dragão é um card com o tipo de criatura Dragão na linha de tipo. De modo similar, uma criatura no campo de batalha é um Dragão se tiver o tipo de criatura Dragão. Um card que tenha Dragão no nome (como Fogo do Dragão) não é um card de Dragão, a menos que também tenha o tipo de criatura Dragão.
- Se você escolheu um Dragão que você controla, use o poder do Dragão conforme Fogo do Dragão for resolvido para determinar a quantidade de dano causada. Se o Dragão que você escolheu não estiver mais no campo de batalha conforme Fogo do Dragão for resolvido, Fogo do Dragão causará uma quantidade de dano igual ao poder do Dragão em sua última existência no campo de batalha.

Forma Selvagem

{G}

Mágica Instantânea

Escolha um. Até o final do turno, a criatura alvo que você controla tem aquele valor de poder e resistência básicos, torna-se daquele tipo de criatura e ganha aquela habilidade.

- Tartaruga 1/3 com resistência a magia.
- Aranha 1/5 com alcance.
- Elefante 3/3 com atropelar.

- Tanto a criatura alvo quanto o modo são escolhidos no anúncio da conjuração. Você não pode escolher uma forma diferente se algo se alterar em resposta à mágica.
- A criatura perde todos os outros tipos de criatura, mas continua com as próprias habilidades. Forma Selvagem sobrescreverá quaisquer efeitos anteriores que tenham definido valores específicos para o poder e a resistência da criatura. Os efeitos que modificam o poder e a resistência da criatura alvo de outra forma ainda se aplicam, independentemente de quando passaram a ter efeito. O mesmo vale para marcadores +1/+1.

Garras do Demogorgon

{2} {B}

Feitiço

O oponente alvo descarta dois cards, tritura dois cards e perde 2 pontos de vida. *(Para triturar um card, um jogador coloca o card do topo do próprio grimório no próprio cemitério.)*

- Garras do Demogorgon exige que o alvo descarte cards antes de triturar cards. Isso significa que eles não sabem quais cards serão triturados quando escolhem os cards a descartar.

Gárgula do Claustro

{2} {W}

Criatura Artefato — Gárgula

0/4

Quando Gárgula do Claustro entrar no campo de batalha, aventure-se na masmorra. (*Entre na primeira sala ou prossiga para a próxima.*)

Contanto que você tenha completado uma masmorra, Gárgula do Claustro recebe +3/+0 e tem voar.

- A última habilidade de Gárgula do Claustro funciona mesmo se ela não estava no campo de batalha quando você concluiu a masmorra.

Geleia Ocre

{X} {G}

Criatura — Lodo

0/0

Atropelar

Geleia Ocre entra no campo de batalha com X marcadores +1/+1.

Dividir — Quando Geleia Ocre morrer, se ela tiver dois ou mais marcadores +1/+1, crie uma ficha que seja uma cópia dela no início de sua próxima etapa final. A ficha entra no campo de batalha com metade daquela quantidade de marcadores +1/+1, arredondada para baixo.

- Por exemplo, se Geleia Ocre tinha cinco marcadores +1/+1 quando morreu, a ficha que você criar entrará no campo de batalha com dois marcadores +1/+1. Quando aquela ficha morrer, a próxima que você criar entrará com um marcador +1/+1.

Goblin do Grito de Guerra

{1} {R}

Criatura — Goblin

2/2

{1} {R}: Os Goblins que você controla recebem +1/+0 e ganham ímpeto até o final do turno.

Táticas de grupo — Toda vez que Goblin do Grito de Guerra atacar, se você tiver atacado com criaturas com total de poder igual ou superior a 6 neste combate, crie uma ficha de criatura Goblin vermelha 1/1 virada e atacando.

- A habilidade ativada de Goblin do Grito de Guerra só afetará Goblins que você controlar conforme ela for resolvida. Se você a ativar antes de atacar e depois criar um Goblin com a habilidade desencadeada durante o combate, o Goblin que você criar não receberá +1/+0.
-

Golem de Ferro

{4}

Criatura Artefato — Golem

5/3

Vigilância

Golem de Ferro ataca ou bloqueia a cada combate se estiver apto.

- Se o Golem de Ferro não puder atacar nem bloquear por qualquer motivo (como estar virado), ele não atacará nem bloqueará. Se houver um custo associado a fazê-lo atacar ou bloquear, seu controlador não será forçado a pagar aquele custo, portanto ela também não precisará atacar nem bloquear naquele caso.

Grão-mestre das Flores

{2}{W}{W}

Planeswalker Lendário — Bahamut

3

Enquanto Grão-mestre das Flores tem sete ou mais marcadores de lealdade, ele é uma criatura Dragão Deus 7/7 com voar e indestrutível.

+1: A criatura alvo sem iniciativa, golpe duplo ou vigilância não pode atacar nem bloquear até seu próximo turno.

+1: Procure em seu grimório e/ou cemitério um card com o nome Monge da Mão Espalmada, revele-o e coloque-o em sua mão. Se você procurar em seu grimório dessa forma, embaralhe.

- Enquanto Grão-mestre das Flores for uma criatura, ele não será um planeswalker. Ele não pode ser atacado e o dano que ele sofre enquanto é uma criatura não reduz o número de marcadores de lealdade nele. No entanto, você ainda pode ativar as habilidades de lealdade dele normalmente.
 - Você pode ativar a última habilidade de Grão-mestre das Flores mesmo que não haja um card chamado Monge da Mão Espalmada em seu grimório nem em seu cemitério.
 - A primeira habilidade de Grão-mestre das Flores não usa a pilha e não pode ser respondida. De modo similar, os jogadores não podem responder ao pagamento do custo da adição de marcadores de lealdade de uma habilidade. Portanto, se Grão-mestre das Flores tiver seis marcadores de habilidade e você ativar uma das habilidades dele, ele será um Dragão Deus 7/7 com voar e indestrutível antes que os jogadores possam responder à habilidade de lealdade.
 - Se de alguma forma Grão-mestre das Flores ganhar marcadores de lealdade suficientes para se tornar uma criatura enquanto estiver sendo atacado, ele será removido do combate. Se os bloqueadores ainda não tiverem sido declarados, ele poderá, então, bloquear. Ele pode até bloquear criaturas que o estivessem atacando anteriormente. As criaturas que o estivessem atacando e não sejam bloqueadas não causarão dano de combate.
-

Grazilaxx, Erudito Ilítide
{1}{U}{U}
Criatura Lendária — Horror
3/2

Toda vez que uma criatura que você controla é bloqueada, você pode devolvê-la para a mão de seu dono.

Toda vez que uma ou mais criaturas que você controla causarem dano de combate a um jogador, compre um card.

- A primeira habilidade de Grazilaxx é desencadeada antes que o dano de combate seja causado. Se você escolher devolver as criaturas para sua mão, Grazilaxx não causará nem sofrerá dano de combate.

Gretchen Salgueirinha
{G}{U}
Criatura Lendária — Pequenino Druida
0/4

{2}{G}{U}: Compre um card. Você pode colocar um card de terreno de sua mão no campo de batalha.

- Colocar um terreno no campo de batalha dessa forma não conta como jogar um terreno, e pode ser feito mesmo que você tenha jogado um terreno neste turno ou não seja o seu turno.

Hama Pashar, Buscadora de Ruínas
{1}{W}{U}
Criatura Lendária — Humano Mago
2/3

As habilidades de salas de masmorras que você possui são desencadeadas uma vez adicional.

- A habilidade de Hama Pashar, Buscadora de Ruínas, faz com que a mesma câmara em que você se aventurou seja desencadeada uma vez adicional. Ela não faz com que você se mova para a próxima câmara.

Inferno dos Montes das Estrelas
{4}{R}{R}
Criatura Lendária — Dragão
6/6

Esta mágica não pode ser anulada.

Voar, ímpeto

{R}: Inferno dos Montes das Estrelas recebe +1/+0 até o final do turno. Quando o poder dele se torna 20 dessa forma, ele causa 20 pontos de dano a qualquer alvo.

- Você não escolhe um alvo quando ativa a habilidade ativada. Você só escolhe um alvo para a habilidade desencadeada vinculada se ela for desencadeada porque o poder de Inferno dos Montes das Estrelas se tornou 20.
- Aquela habilidade desencadeada só é desencadeada se a habilidade ativada fizer com que o poder de Inferno dos Montes das Estrelas se torne exatamente 20. Se o poder dele se tornar 20 de qualquer outra

forma, a habilidade não será desencadeada. Se o poder dele se tornar 21 dessa forma, a habilidade não será desencadeada.

- No entanto, se tiver alguma forma de diminuir o poder dele, você pode fazer com que a habilidade desencadeada seja desencadeada múltiplas vezes no mesmo turno.

Iymrith, Perdição do Deserto

{3}{U}{U}

Criatura Lendária — Dragão

5/5

Voar

Iymrith, Perdição do Deserto, terá salvaguarda {4} enquanto estiver desvirado.

Toda vez que Iymrith causar dano de combate a um jogador, compre um card. Em seguida, se você tiver menos de três cards na mão, compre uma quantidade de cards igual à diferença.

- Se uma mágica ou habilidade que um oponente controla tiver Iymrith, Perdição do Deserto, como alvo enquanto ela estiver virada, achar um jeito de desvirá-la em resposta não fará com que a habilidade salvaguarda seja desencadeada.

Líder de Matilha de Lobisomens

{G}{G}

Criatura — Humano Lobisomem

3/3

Táticas de grupo — Toda vez que Líder de Matilha de Lobisomens ataca, se você atacou com criaturas com total de poder igual ou superior a 6 neste combate, compre um card.

{3}{G}: Até o final do turno, Líder de Matilha de Lobisomens tem poder e resistência básicos 5/3, ganha atropelar e não é um Humano.

- A última habilidade sobrescreverá quaisquer efeitos anteriores que tenham definido valores específicos para o poder e a resistência de Líder de Matilha de Lobisomens. Efeitos que modificam seu poder e sua resistência de outra forma ainda se aplicarão, independentemente de quando tiverem passado a ter efeito. O mesmo vale para marcadores +1/+1. Por exemplo, se você conjurar uma mágica que dê +1/+1 a Líder de Matilha de Lobisomens, depois que ela for resolvida Líder de Matilha de Lobisomens será uma criatura 4/4. Se você, então, ativar sua última habilidade, ele será uma criatura 6/4.
-

Livro de Magias do Mago

{5} {U} {U}

Artefato

{T}: Exile o card de magia instantânea ou de feitiço alvo de um cemitério. Role um d20. Ative somente como um feitiço.

1-9 | Copie aquele card. Você pode conjurar a cópia.

10-19 | Copie aquele card. Você pode conjurar a cópia pagando {1} em vez de seu custo de mana.

20 | Copie cada card exilado com Livro de Magias do Mago. Você pode conjurar qualquer número dessas cópias sem pagar seus custos de mana.

- Se seu resultado for 1-9, você ainda precisa pagar todos os custos para conjurar a cópia. Você pode pagar quaisquer custos adicionais ou alternativos que a magia tenha. Se ela tiver custos adicionais obrigatórios, você precisa pagá-los.
- Se seu resultado for 10-19, você pode pagar {1} em vez do custo de mana. Você não pode pagar seu custo de mana regular nem quaisquer custos alternativos que a cópia tenha. Você pode pagar custos adicionais e precisa pagar custos adicionais obrigatórios.
- Se seu resultado for 20, você pode conjurar as cópias sem pagar seus custos de mana. Você não pode pagar seus custos de mana regulares nem quaisquer custos alternativos que as cópias tenham. Você pode pagar custos adicionais e precisa pagar custos adicionais obrigatórios. Você pode conjurar as cópias na ordem que preferir.
- Em todas as hipóteses, as cópias que você não conjurar deixarão de existir depois que a habilidade terminar de ser resolvida.
- Se você controla múltiplas cópias de Livro de Magias do Mago, cada uma registra os cards que ele mesmo exilou separadamente.

Lolth, Rainha Aranha

{3} {B} {B}

Planeswalker Lendário — Lolth

4

Toda vez que uma criatura que você controla morrer, coloque um marcador de lealdade em Lolth, Rainha Aranha.

0: Você compra um card e perde 1 ponto de vida.

-3: Crie duas fichas de criatura Aranha preta 2/1 com ameaçar e alcance.

-8: Você recebe um emblema com “Toda vez que um oponente sofrer dano de combate de uma ou mais criaturas que você controla, se aquele jogador perdeu menos de 8 pontos de vida neste turno, ele perderá uma quantidade de pontos de vida igual à diferença”.

- A habilidade desencadeada do emblema verifica a quantidade total de pontos de vida que aquele oponente perdeu no turno inteiro depois que as criaturas que você controla causaram dano de combate a ele. Se a quantidade for igual ou superior a 8, a habilidade não será desencadeada.
- Somente o total de pontos de vida perdidos é considerado, e não quaisquer pontos de vida que o oponente possa ter ganho. Por exemplo, se um oponente perder 4 pontos de vida, depois ganhar 5 pontos de vida e

depois criaturas que você controla causarem 3 pontos de dano de combate a ele, a habilidade do emblema será desencadeada e o oponente perderá 1 ponto de vida.

Manobra de Reagrupamento

{2} {W}

Mágica Instantânea

A criatura alvo recebe +2/+0 e ganha iniciativa até o final do turno. Até uma outra criatura alvo recebe +0/+2 e ganha vínculo com a vida até o final do turno.

- Você não pode ter a mesma criatura como alvo duas vezes.
 - O primeiro alvo sempre receberá +2/+0 e iniciativa. Se você só tiver uma criatura como alvo, você não poderá escolher conceder a ela +0/+2 e vínculo com a vida.
-

Mão de Vecna

{3}

Artefato Lendário — Equipamento

No início do combate no seu turno, a criatura equipada ou uma criatura que você controla com o nome Vecna recebe +X/+X até o final do turno, sendo X o número de cards em sua mão.

Equipar — Pague 1 ponto de vida para cada card em sua mão.

Equipar {2}

- Se você controla tanto Vecna quanto Mão de Vecna anexada a outra criatura, você escolhe a qual criatura aplicar o bônus conforme a habilidade desencadeada é resolvida.
 - A habilidade desencadeada de Mão de Vecna usa o número de cards em sua mão conforme ela é resolvida para determinar o bônus que a criatura recebe. Ele não será alterado se o número de cards em sua mão se alterar posteriormente no turno.
-

Mímico

{2}

Artefato — Tesouro

{T}, sacrifique Mímico: Adicione um mana de qualquer cor.

{2}: Mímico torna-se uma criatura artefato Metamorfo com poder e resistência básicos 3/3 até o final do turno.

- Se um efeito se refere a Tesouro, isso significa qualquer artefato do tipo Tesouro, e não somente uma ficha de artefato do tipo Tesouro.
 - Mímico ainda é um tesouro depois da resolução de sua última habilidade, mas Tesouro é um tipo de artefato, e nunca um tipo de criatura.
-

Minsc, Guardião Adorado
{R}{G}{W}
Criatura Lendária — Humano Guardião
3/3

Quando Minsc, Guardião Adorado, entrar no campo de batalha, crie Boo, uma ficha de criatura lendária Hamster vermelha 1/1 com atropelar e ímpeto.

{X}: Até o final do turno, a criatura alvo que vocẽ controla tem poder e resistẽncia básiacos X/X e se torna um Gigante alẽm de seus outros tipos. Ative somente como um feitiço.

- A última habilidade ativada sobrescreverá quaisquer efeitos anteriores que tenham definido valores específicos para o poder e a resistẽncia da criatura. Os efeitos que modificam o poder e a resistẽncia da criatura alvo de outra forma ainda se aplicam, independentemente de quando passaram a ter efeito. O mesmo vale para marcadores +1/+1.
- Minsc pediu (várias vezes...) que informássemos vocẽ de que Boo é o único hamster espacial gigante em miniatura dos Reinos.

Mísseis Mágicos
{1}{R}{R}
Feitiço
Esta mágica não pode ser anulada.
Mísseis Mágicos causa 3 pontos de dano divididos à sua escolha entre um, dois ou três alvos.

- Vocẽ divide o dano conforme conjura Mísseis Mágicos. É necessário atribuir ao menos 1 ponto de dano a cada alvo.
- Se Mísseis Mágicos tiver um ou mais alvos e alguns (mas não todos) não forem válidos conforme Mísseis Mágicos for resolvido, a quantidade de dano causada aos alvos válidos restantes não se alterará. Se nenhum dos alvos for válido, Mísseis Mágicos não será resolvido.

Mochila de Carga
{1}
Artefato
Toda vez que vocẽ descartar um card, exile aquele card de seu cemitério.
{2}, {T}: Compre um card e depois descarte um card.
{4}, {T}, sacrifique Mochila de Carga: Devolva todos os cards exilados com Mochila de Carga para a mão de seu dono.

- Se vocẽ descartar um card, mas aquele card não estiver em seu cemitério conforme a primeira habilidade de Mochila de Carga for resolvida, aquele card permanecerá em qualquer zona para a qual tenha sido movido.
- Se vocẽ controlar mais de uma Mochila de Carga, vocẽ escolhe qual delas ficará com o card descartado. Outras Mochilas de Carga não podem devolver aquele card.
- Vocẽ compra e descarta enquanto a segunda habilidade de Mochila de Carga está sendo resolvida. Nenhum jogador pode realizar nenhuma ação, e nada mais pode acontecer, até que vocẽ tenha comprado e descartado.

- Se Mochila de Carga for movida para o exílio quando você a sacrificar (talvez pelo afeito de Linha de Força do Vácuo), ela permanecerá exilada. Ela não será devolvida para sua mão.
 - Se Mochila de Carga deixa o campo de batalha, os itens nela contidos são exilados (e talvez se espalhem pelo Plano Astral). Se o mesmo card Mochila de Carga volta para o campo de batalha, ele é considerado um novo objeto sem acesso aos cards armazenados pelo objeto antigo.
-

Monge da Mão Espalmada

{W}

Criatura — Elfo Monge

1/1

Torrente de golpes — Toda vez que você conjurar sua segunda mágica a cada turno, coloque um marcador +1/+1 em Monge da Mão Espalmada.

- Monge da Mão Espalmada não precisa ter estado no campo de batalha conforme a primeira mágica foi conjurada. Por exemplo, se Monge da Mão Espalmada for a primeira mágica que você conjura e você conjurar outra mágica depois que o Monge for resolvido, aquela mágica fará com que a habilidade *Torrente de golpes* seja desencadeada.
 - Se Monge da Mão Espalmada for a segunda mágica que você conjura em um turno, as mágicas que você conjurar depois daquele ponto no mesmo turno não farão com que a habilidade *Torrente de golpes* seja desencadeada.
-

Mordenkainen

{4} {U} {U}

Planeswalker Lendário — Mordenkainen

5

+2: Compre dois cards e depois coloque um card de sua mão no fundo de seu grimório.

-2: Crie uma ficha de criatura *Cão Ilusão* azul com “O poder e a resistência desta criatura são ambos iguais ao dobro do número de cards em sua mão”.

-10: Permute sua mão com seu grimório e depois embaralhe. Você recebe um emblema com “Não há limite para o número máximo de cards em sua mão”.

- O poder e a resistência da ficha de *Cão Ilusão* se alterarão conforme o número de cards em sua mão mudar.
 - Os cards colocados em sua mão devido à última habilidade de Mordenkainen não são "comprados". Qualquer coisa que verifique se você compra cards não perceberá que sua mão de repente ficou muito mais bem-suprida.
-

Morte de Ébano, Dracolich
{2} {B} {B}
Criatura Lendária — Zumbi Dragão
5/2

Lampejo

Voar

Morte de Ébano, Dracolich, entra no campo de batalha virado.

Você pode conjurar Morte de Ébano, Dracolich, de seu cemitério se uma criatura cujo nome não seja Morte de Ébano, Dracolich, tiver morrido neste turno.

- A última habilidade de Morte de Ébano, Dracolich, só verifica se uma criatura que não se chame Morte de Ébano, Dracolich, morreu neste turno, mesmo que Morte de Ébano, Dracolich, não tenha estado em seu cemitério quando isso aconteceu. Não importa se uma criatura chamada Morte de Ébano, Dracolich, também morreu, e não importa o que tenha acontecido com a criatura depois da morte. Por exemplo, se a criatura que morreu era uma ficha ou o card de criatura tiver deixado o cemitério posteriormente no turno, você ainda pode conjurar Morte de Ébano, Dracolich.
- Morte de Ébano, Dracolich, verifica qual era o nome da criatura em sua última existência no campo de batalha, e não o nome que ela tem no cemitério. Por exemplo, se uma criatura com um nome diferente se tornar uma cópia de Morte de Ébano, Dracolich, e morrer, você não conseguirá conjurar Morte de Ébano, Dracolich, do seu cemitério.
- Conjurar Morte de Ébano, Dracolich, do seu cemitério segue as regras normais para conjurar aquele card. Você deve pagar seus custos e respeitar todas as regras de restrições de tempo.

Nadaar, Paladino Altruísta
{2} {W}
Criatura Lendária — Dragão Cavaleiro
3/3

Vigilância

Toda vez que Nadaar, Paladino Altruísta, entrar no campo de batalha ou atacar, aventure-se na masmorra.

(Entre na primeira sala ou prossiga para a próxima.)

As outras criaturas que você controla recebem +1/+1 contanto que você tenha completado uma masmorra.

- Nadaar não precisa ter estado no campo de batalha quando você concluiu a masmorra para que sua última habilidade funcione.
-

O Baralho das Surpresas

{5}

Artefato Lendário

{2}, {T}: Role um d20 e subtraia o número de cards em sua mão. Se o resultado for igual ou inferior a 0, descarte sua mão.

1-9 | Devolva um card aleatório de seu cemitério para sua mão.

10-19 | Compre dois cards.

20 | Coloque um card de criatura de qualquer cemitério no campo de batalha sob seu controle. Quando aquela criatura morre, seu dono perde o jogo.

- Como todas as tabelas de resultados, a de O Baralho das Surpresas verifica o rolamento do dado depois de quaisquer ajustes, como a subtração do número de cards em sua mão. Isso significa que não é possível obter um 20, a menos que você não tenha nenhum card na mão.

Observador Funesto

{4} {B} {B}

Criatura — Observador

6/5

Quando Observador Funesto entrar no campo de batalha, escolha um —

- *Cone antimagia* — Cada oponente sacrifica um encantamento.
- *Raio aterrorizante* — As criaturas que você controla ganham ameaçar até o final do turno. (*Uma criatura com ameaçar só pode ser bloqueada por duas ou mais criaturas.*)

- Em um jogo com vários participantes, cada oponente na ordem dos turnos escolherá o encantamento a sacrificar e saberá das escolhas feitas anteriormente pelos demais jogadores. Depois que as escolhas são feitas, os encantamentos escolhidos são todos sacrificados simultaneamente.

O Livro da Vil Escuridão

{B} {B} {B}

Artefato Lendário

No início de sua etapa final, se você perdeu 2 ou mais pontos de vida neste turno, crie uma ficha de criatura Zumbi preta 2/2.

{T}, exile O Livro da Vil Escuridão e artefatos que você controla com os nomes Olho de Vecna e Mão de Vecna: Crie Vecna, uma ficha de criatura lendária Zumbi Deus preta 8/8 com indestrutível e todas as habilidades desencadeadas dos cards exilados.

- O Livro da Vil Escuridão recebeu uma atualização. O texto atual do Oracle encontra-se acima. Em particular, as habilidades desencadeadas que Vecna ganha são parte de seus valores copiáveis. Isso significa que quaisquer habilidades de entrada no campo de batalha que ele ganhe (como a de Olho de Vecna) serão desencadeadas.

- Na grande maioria dos casos, Vecna ganhará a habilidade desencadeada impressa em Mão de Vecna e as duas habilidades desencadeadas impressas em Olho de Vecna.
- Em alguns estranhos casos, você pode fazer com que algo se torne uma cópia do Olho e/ou da Mão de Vecna e depois exilar aquela cópia para ativar a habilidade de O Livro da Vil Escuridão. A habilidade que cria Vecna olhará os cards no exílio, e não as permanentes no campo de batalha, de modo que é possível fazer com que Vecna ganhe habilidades desencadeadas diferentes.

O Livro dos Feitos Exaltados

{W}{W}{W}

Artefato Lendário

No início de sua etapa final, se você ganhou 3 ou mais pontos de vida neste turno, crie uma ficha de criatura

Anjo branca 3/3 com voar.

{W}{W}{W}, {T}, exile O Livro dos Feitos Exaltados:

Coloque um marcador de iluminação no Anjo alvo. Ele ganha “Você não pode perder o jogo e seus oponentes não podem vencer o jogo”. Ative somente como um feitiço.

- O marcador de iluminação colocado pela última habilidade serve de lembrete. Ele não está vinculado à habilidade concedida. O Anjo continua com aquela habilidade mesmo que perca o marcador. De modo similar, se de alguma forma o marcador for movido para outra permanente, aquela permanente não ganhará a habilidade.
- O Anjo não perderá a habilidade que ganhou se deixar de ser um Anjo após a resolução da habilidade.

Orbe dos Dragões

{1}{R}

Artefato

{1}, {T}: Adicione dois manas em qualquer combinação de cores. Gaste este mana somente para conjurar mágicas de Dragão ou ativar habilidades de Dragões.

{R}, {T}, sacrifique Orbe dos Dragões: Olhe os sete cards do topo de seu grimório. Você pode revelar um card de Dragão dentre eles e colocá-lo em sua mão.

Coloque o restante no fundo de seu grimório em ordem aleatória.

- Um card de Dragão é um card com o tipo de criatura Dragão na linha de tipo. De modo similar, uma criatura no campo de batalha é um Dragão se tiver o tipo de criatura Dragão. Um card que tenha Dragão no nome (como Orbe dos Dragões) não é um card de Dragão a menos que também tenha o tipo de criatura Dragão.

Orcus, Príncipe da Morte-vida
{X}{2}{B}{R}
Criatura Lendária — Demônio
5/3

Voar, atropelar

Quando Orcus, Príncipe da Morte-vida, entrar no campo de batalha, escolha um —

- Cada outra criatura recebe -X/-X até o final do turno.

Você perde X pontos de vida.

- Devolva de seu cemitério para o campo de batalha até X cards de criatura alvo com valor de mana total igual ou inferior a X. Eles ganham ímpeto até o final do turno.

- O texto de regras de Orcus, Príncipe da Morte-vida, em português foi impresso involuntariamente com um erro. Na primeira opção de sua habilidade, onde se lê " Cada outra criatura recebe +X/+X ", leia-se "Cada outra criatura recebe -X/-X ". O texto acima é o correto.
- Você pode conjurar Orcus, Príncipe da Morte-vida, com X igual a 0. Se fizer isso, a habilidade desencadeada não fará nada conforme for resolvida.

Oswald Torcedobra
{1}{W}
Criatura Lendária — Gnomo Artesão
2/2

Engenhoca mágica — {W}, {T}, sacrifique um artefato:

Procure em seu grimório um card de artefato com valor de mana igual a 1 mais o valor de mana do artefato sacrificado, coloque-o no campo de batalha e depois embaralhe. Ative somente como um feitiço.

- O valor de mana de um artefato é determinado apenas pelos símbolos de mana impressos em seu canto superior direito (a menos que o artefato esteja copiando outra coisa; ver abaixo). Se seu custo de mana incluir {X}, X é considerado 0. Se ele não tiver símbolos de mana no canto superior direito (por ser um terreno animado que também seja um artefato, por exemplo), seu valor de mana é 0. Ignore quaisquer custos alternativos ou adicionais (como custos de reforço) pagos quando a mágica de artefato foi conjurada.
- Uma ficha tem valor de mana 0, a menos que esteja copiando outra coisa.
- Se um artefato estiver copiando outra coisa, seu valor de mana será o do que quer que ele esteja copiando.

Palavra de Poder: Matar
{1}{B}
Mágica Instantânea
Destrua a criatura alvo não Anjo, não Demônio, não Diabo e não Dragão.

- Uma criatura é um alvo válido para Palavra de Poder: Matar se não tiver nenhum dos quatro tipos de criatura listados. Se ela tiver um desses quatro tipos de criatura, ela não será um alvo válido mesmo que tenha outro tipo que não esteja listado. Por exemplo, um Demônio Ladino não é um alvo válido para esta mágica.
-

Percepção Súbita

{4} {U} {U}

Mágica Instantânea

Compre um card para cada valor de mana diferente dentre os dos cards não de terreno em seu cemitério.

- Se um card em seu cemitério tem {X} no custo de mana, X é 0 quando se determina o valor de mana do card.
 - Embora cards de terreno não sejam considerados, cards não de terreno com valor de mana 0 são. Por exemplo, se os cards em seu cemitério forem um card de artefato com valor de mana {X} e um card de feitiço com valor de mana {2} {U}, você comprará dois cards.
-

Polimorfia de Mordenkainen

{1} {U}

Mágica Instantânea

Até o final do turno, a criatura alvo torna-se um Dragão com poder e resistência básicos 4/4 e ganha voar. *(Ela perde todos os outros tipos de criatura.)*

- A criatura não perde nenhuma das próprias habilidades.
 - Polimorfia de Mordenkainen sobrescreverá quaisquer efeitos anteriores que tenham definido valores específicos para o poder e a resistência da criatura. Os efeitos que modificam o poder e a resistência da criatura alvo de outra forma ainda se aplicam, independentemente de quando passaram a ter efeito. O mesmo vale para marcadores +1/+1.
-

Polimorfia Total

{4} {U} {U}

Mágica Instantânea

O artefato ou a criatura alvo torna-se uma cópia de outro artefato ou outra criatura alvo.

- O efeito de Polimorfia Total não tem duração. O efeito de cópia que ela cria dura enquanto o primeiro alvo permanecer no campo de batalha.
- Polimorfia Total faz com que o primeiro alvo copie os valores impressos na segunda permanente alvo, incluindo quaisquer efeitos de cópia e mutação que tenham sido aplicados a ela. Ela não copia os marcadores daquela permanente nem os efeitos que tenham modificado seu poder, resistência, tipo, cor etc.
- Se a primeira permanente alvo copia uma permanente que esteja copiando outra coisa, ela se torna o que quer que o segundo alvo esteja copiando.
- Se um efeito começar a se aplicar ao primeiro alvo antes dele se tornar uma cópia de outra permanente, o efeito continuará a se aplicar.
- Se o primeiro alvo se tornar uma criatura no mesmo turno em que entrar no campo de batalha, você não poderá atacar com ele nem usar nenhuma de suas habilidades do tipo {T}, a menos que ele tenha ímpeto.
- Se a permanente alvo for um Equipamento anexado a uma criatura e se tornar uma cópia de uma permanente que não seja um Equipamento, ele será solto. Se ele se tornar uma cópia de um Equipamento, ele permanecerá anexado.

- Se qualquer dos alvos de Polimorfia Total não for válido conforme ela for resolvida, a mágica não fará nada.

Queda Abrupta

{2} {B}

Encantamento — Aura

Encantar criatura

Quando Queda Abrupta entrar no campo de batalha, aventure-se na masmorra. (*Entre na primeira sala ou prossiga para a próxima.*)

A criatura encantada recebe -2/-2. Ela recebe -5/-5, em vez disso, contanto que você tenha completado uma masmorra.

- Queda Abrupta não precisa estar no campo de batalha quando você completa a masmorra para que a criatura encantada receba -5/-5.
- O controlador de Queda Abrupta se aventura na masmorra, e não o controlador da criatura encantada. De modo similar, Queda Abrupta verifica se seu controlador completou uma masmorra, e não se o controlador da criatura completou uma masmorra.

Quinze Metros de Corda

{1}

Artefato

Escalar — {T}: A Barreira alvo não pode bloquear neste turno.

Amarrar — {3}, {T}: A criatura alvo não é desvirada durante a próxima etapa de desvirar de seu controlador.

Descer de rapel — {4}, {T}: Aventure-se na masmorra.

Ative somente como um feitiço. (*Entre na primeira sala ou prossiga para a próxima.*)

- A ativação da habilidade Escalar depois que a Barreira bloqueia não altera nem desfaz o bloqueio.
- A habilidade Amarrar não vira a criatura. Ela só impede que ela seja desvirada se já estiver virada ou se tornar virada por outros meios.

Raio de Gelo

{1} {U}

Encantamento — Aura

Lampejo

Encantar criatura

Quando Raio de Gelo entrar no campo de batalha, se a criatura encantada for vermelha, vire-a.

Enquanto a criatura encantada for vermelha, ela perderá todas as habilidades.

A criatura encantada não desvira durante a etapa de desvirar de seu controlador.

- Se a criatura encantada for vermelha (ou se tornar vermelha), ela perderá todas as habilidades que tinha antes que Raio de Gelo se tornasse anexado a ela. Ela continuará com todas as habilidades que lhe tenham sido concedidas depois de Raio de Gelo ter se tornado anexada a ela.
- Se a criatura encantada for vermelha e tiver uma habilidade que defina uma característica que especifique seus tipos e cores, aquela habilidade ainda terá efeito por se aplicar antes que a criatura perca a habilidade.
- Se a criatura encantada for vermelha e tiver uma habilidade que defina características e especifique seu poder e/ou resistência, aquela habilidade não terá efeito. Nesse caso, seu poder e/ou resistência se torna 0, conforme o caso.
- Algumas permanentes não de criatura, como Grão-mestre das Flores, tornam-se criaturas por causa de uma habilidade estática que possuem. Se Raio de Gelo se tornar anexado a tal criatura e aquela criatura for vermelha ou se tornar vermelha, aquela permanente continuará a ser uma criatura, mesmo perdendo a habilidade que faz com que ela seja uma criatura depois que a habilidade se aplica.

Recompensa Sinistra

{2} {B} {B}

Feitiço

Destrua a criatura ou o planeswalker alvo. Crie uma ficha de Tesouro. *(Ela é um artefato com “{T}, sacrifique este artefato: Adicione um mana de qualquer cor”.)*

- Se o alvo não for válido conforme Recompensa Sinistra tentar ser resolvida, talvez por a criatura ou planeswalker não estar mais no campo de batalha, ela não fará nada. Você não criará uma ficha de Tesouro.

Sacerdote da Morte de Myrkul

{2} {B} {B}

Criatura — Tiferino Clérigo

2/2

Os Esqueletos, Vampiros e Zumbis que você controla recebem +1/+1.

No início de sua etapa final, se uma criatura morreu neste turno, você pode pagar {1}. Se fizer isso, crie uma ficha de criatura Esqueleto preta 1/1.

- Uma criatura que você controle que tenha mais de um tipo de criatura listado na primeira habilidade ainda receberá apenas +1/+1.
- Sacerdote da Morte de Myrkul não precisa ter estado no campo de batalha quando a criatura morreu. Por exemplo, se uma criatura morrer durante o combate no seu turno e você conjurar Sacerdote da Morte de Myrkul durante sua segunda fase principal, a última habilidade dele será desencadeada no início de sua etapa final.
- A última habilidade de Sacerdote da Morte de Myrkul será desencadeada uma única vez durante sua etapa final, independentemente de quantas criaturas tenham morrido neste turno. No entanto, se nenhuma criatura tiver morrido neste turno até o início da etapa final, a habilidade não será desencadeada. Não é possível fazer uma criatura morrer na etapa final a tempo de fazer com que a habilidade seja desencadeada.

Salão dos Gigantes da Tempestade

Terreno

Se você controla dois ou mais outros terrenos, Salão dos Gigantes da Tempestade entra no campo de batalha virado.

{T}: Adicione {U}.

{5} {U}: Até o final do turno, Salão dos Gigantes da Tempestade torna-se uma criatura Gigante azul 7/7 com salvaguarda {3}. Ele ainda é um terreno. *(Toda vez que ela se tornar alvo de uma mágica ou habilidade que um oponente controla, anule-a, a menos que aquele jogador pague {3}.)*

- Se Salão dos Gigantes da Tempestade entrar no campo de batalha ao mesmo tempo que um ou mais outros terrenos, ele não considera aqueles terrenos quando determina quantos outros terrenos você controla.
- Se você transformar Salão dos Gigantes da Tempestade em criatura, mas não o tiver controlado continuamente desde o início de seu turno mais recente, você não conseguirá ativar sua habilidade de mana nem atacar com ele.
- Se você ativar a última habilidade de Salão dos Gigantes da Tempestade múltiplas vezes, ele ganhará múltiplas ocorrências de salvaguarda {3}. Cada uma das ocorrências será desencadeada separadamente e dirá ao oponente que controla a mágica ou habilidade para pagar {3}. Se ele não fizer isso para uma daquelas ocorrências, a mágica ou habilidade será anulada.
- Se um oponente conjurar uma mágica ou habilidade que tenha Salão dos Gigantes da Tempestade como alvo e você ativar a última habilidade em resposta, a habilidade salvaguarda de Salão dos Gigantes da Tempestade não será desencadeada. (No entanto, se Salão dos Gigantes da Tempestade já tinha salvaguarda no momento em que se tornou alvo da mágica ou habilidade, aquela ocorrência de salvaguarda será desencadeada.)

Senhor Bandido Hobgoblin

{1} {R} {R}

Criatura — Goblin Ladino

2/3

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

{R}, {T}: Senhor Bandido Hobgoblin causa a qualquer alvo uma quantidade de dano igual ao número de Goblins que entraram no campo de batalha sob seu controle neste turno.

- A habilidade ativada de Senhor Bandido Hobgoblin só conta o número de Goblins que entrou no campo de batalha neste turno. Não importa se aqueles Goblins ainda estão no campo de batalha conforme ela é resolvida.
 - Se nenhum Goblin tiver entrado no campo de batalha neste turno, nenhum dano será causado. As habilidades que sejam desencadeadas toda vez que algum dano é causado não serão desencadeadas.
-

Shessra, Sussurrante da Morte
{2} {B} {G}
Criatura Lendária — Humano Elfo Bruxo
1/3

Sussurros sedutores — Quando Shessra, Sussurrante da Morte, entra no campo de batalha, a criatura alvo bloqueia neste turno se estiver apta.

Lamento das sepulturas — No início de sua etapa final, se uma criatura morreu neste turno, você pode pagar 2 pontos de vida. Se fizer isso, compre um card.

- Se uma criatura afetada pela habilidade de Shessra, Sussurrante da Morte, estiver virada ou for afetada por uma mágica ou habilidade que diga que ela não pode bloquear, ela não bloqueará. Se houver um custo associado a fazer aquela criatura bloquear, seu controlador não será forçado a pagar aquele custo, portanto ela também não precisará bloquear naquele caso.
- A última habilidade de Shessra, Sussurrante da Morte, será desencadeada uma única vez durante sua etapa final, independentemente de quantas criaturas tenham morrido neste turno. No entanto, se nenhuma criatura tiver morrido neste turno até o início da etapa final, a habilidade não será desencadeada. Não é possível fazer uma criatura morrer na etapa final a tempo de fazer com que a habilidade seja desencadeada.

Talismã do Ceifador
{B}
Artefato — Equipamento
Toda vez que a criatura equipada ataca, ela ganha toque mortífero até o final do turno.
Toda vez que a criatura equipada ataca sozinha, o jogador defensor perde 2 pontos de vida e você ganha 2 pontos de vida.
Equipar {2} ({2}: *Anexe este equipamento à criatura alvo que você controla. Equipe somente como um feitiço.*)

- Quando a criatura equipada ataca sozinha, ela faz com que ambas as habilidades sejam desencadeadas.

Talismã do Trapaceiro
{U}
Artefato — Equipamento
Invocar duplicidade — A criatura equipada recebe +1/+1 e tem “Toda vez que esta criatura causa dano de combate a um jogador, você pode sacrificar Talismã do Trapaceiro. Se fizer isso, crie uma ficha que seja uma cópia desta criatura”
Equipar {2}

- Se de alguma forma seu Talismã do Trapaceiro estiver anexado a uma criatura que outro jogador controla, aquele jogador não conseguirá sacrificar Talismã do Trapaceiro conforme a habilidade desencadeada for resolvida, uma vez que ele não controla o Talismã.
-

Targ Nar, Gnoll da Presa Demoníaca

{R} {G}

Criatura Lendária — Gnoll

2/2

Táticas de grupo — Toda vez que Targ Nar, Gnoll da Presa Demoníaca, ataca, se você atacou com criaturas com total de poder igual ou superior a 6 neste combate, as criaturas atacantes recebem +1/+0 até o final do turno.
{2} {R} {G}: Dobre o poder e a resistência de Targ Nar até o final do turno.

- Se um efeito instrui você a “dobrar” o poder de uma criatura, aquela criatura recebe +X/+0, sendo X seu poder conforme o efeito começa a se aplicar. O mesmo se aplica à resistência.
- 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, se um efeito tiver dado -4/-0 a uma criatura 2/2, de modo a torná-la uma criatura -2/2, dobrar seu poder e sua resistência lhe dará -2/+2, e ele será uma criatura -4/4.

Tarrasque

{6} {G} {G} {G}

Criatura Lendária — Dinossauro

10/10

Tarrasque tem ímpeto e salvaguarda {10} contanto que tenha sido conjurado.

Toda vez que Tarrasque ataca, ele luta contra a criatura alvo que o jogador defensor controla.

- Tarrasque terá ímpeto e salvaguarda {10} mesmo que tenha sido conjurado de outra zona que não sua mão. Que tal da zona de comando?
- Lutar não é opcional. Se houver ao menos um alvo válido para a última habilidade de Tarrasque, ele precisa lutar.
- A luta acontece durante a etapa de declaração de atacantes, antes que os bloqueadores sejam declarados. A menos que a criatura com quem Tarrasque esteja lutando sobreviva, ela não estará apta a bloquear naquele combate.

Templo da Rainha Dragão

Terreno

Conforme Templo da Rainha Dragão entra no campo de batalha, você pode revelar um card de Dragão de sua mão. Templo da Rainha Dragão entra no campo de batalha virado, a menos que você tenha revelado um card de Dragão dessa forma ou controle um Dragão.

Conforme Templo da Rainha Dragão entrar no campo de batalha, escolha uma cor.

{T}: Adicione um mana da cor escolhida.

- Um card de Dragão é um card com o tipo de criatura Dragão na linha de tipo. De modo similar, uma criatura no campo de batalha é um Dragão se tiver o tipo de criatura Dragão. Um card que tenha Dragão no

nome (como Templo da Rainha Dragão) não é um card de Dragão, a menos que também tenha o tipo de criatura Dragão.

Tiamat

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

Criatura Lendária — Dragão Deus

7/7

Voar

Quando Tiamat entrar no campo de batalha, se você a tiver conjurado, procure em seu grimório até cinco cards de Dragão com nomes diferentes que não sejam Tiamat, revele-os, coloque-os em sua mão e depois embaralhe.

- A habilidade de entrada no campo de batalha de Tiamat será desencadeada se você conjurar Tiamat de qualquer zona, e não apenas de sua mão. A zona de comando ainda parece uma excelente opção.
 - Um card de Dragão é um card com o tipo de criatura Dragão na linha de tipo. Um card que tenha Dragão no nome (como Discípulo do Dragão) não é um card de Dragão, a menos que também tenha o tipo de criatura Dragão.
-

Trelasarra, Dançarina da Lua

{G}{W}

Criatura Lendária — Elfo Clérigo

2/2

Toda vez que você ganhar pontos de vida, coloque um marcador +1/+1 em Trelasarra, Dançarina da Lua, e use vidência 1. *(Olhe o card do topo de seu grimório. Você pode colocar aquele card no fundo de seu grimório.)*

- Se você ganha pontos de vida ao mesmo tempo em que Trelasarra, Dançarina da Lua, sofre dano letal, ela morre antes que sua habilidade desencadeada possa colocar um marcador +1/+1 nela, mas você ainda usará vidência 1.
 - Uma habilidade que é desencadeada “toda vez que você ganha pontos de vida” é desencadeada uma única vez para cada evento de ganho de pontos de vida, independentemente da quantidade ganha.
 - Cada criatura com vínculo com a vida a causar dano de combate causa um evento de ganho de pontos de vida em separado. Por exemplo, se duas criaturas com vínculo com a vida que você controla causam dano de combate ao mesmo tempo, a habilidade “toda vez que você ganha pontos de vida” é desencadeada duas vezes. No entanto, se uma única criatura que você controla com vínculo com a vida causa dano de combate a múltiplas criaturas, jogadores, e/ou planeswalkers ao mesmo tempo (por exemplo, porque ela tem atropelar ou foi bloqueada por mais de uma criatura), a habilidade é desencadeada apenas uma vez.
-

Unicórnio Celestial

{2}{W}

Criatura — Unicórnio

3/2

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

- Se você ganhar pontos de vida ao mesmo tempo em que Unicórnio Celestial sofre dano letal, ele morre antes que a habilidade dele possa colocar um marcador +1/+1 nele.
- Uma habilidade que é desencadeada “toda vez que você ganha pontos de vida” é desencadeada uma única vez para cada evento de ganho de pontos de vida, independentemente da quantidade ganha.
- Cada criatura com vínculo com a vida a causar dano de combate causa um evento de ganho de pontos de vida em separado. Por exemplo, se duas criaturas com vínculo com a vida que você controla causam dano de combate ao mesmo tempo, a habilidade “toda vez que você ganha pontos de vida” é desencadeada duas vezes. No entanto, se uma única criatura que você controla com vínculo com a vida causa dano de combate a múltiplas criaturas, jogadores, e/ou planeswalkers ao mesmo tempo (por exemplo, porque ela tem atropelar ou foi bloqueada por mais de uma criatura), a habilidade é desencadeada apenas uma vez.
- Se você ganha uma quantidade de pontos de vida “para cada” alguma coisa, aqueles pontos de vida são ganhos como um único evento, portanto a habilidade é desencadeada apenas uma vez.

Verme Púrpura

{5} {G} {G}

Criatura — Verme

8/7

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

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}.*)

- A primeira habilidade de Verme Púrpura jamais reduzirá seu custo a menos de {2}, independentemente de quantas criaturas tenham morrido neste turno.

Vocês Acham um Acampamento de Gnolls

{1} {R}

Mágica Instantânea

Escolha um —

- *Intimidá-los* — Até duas criaturas alvo não podem bloquear neste turno.
- *Expulsá-los* — A criatura alvo recebe +3/+1 até o final do turno.

- Conjurar esta mágica e escolher o modo Intimidá-los depois da declaração de bloqueadores não alterará nem desfará nenhum bloqueio.

Vocês Chegam a um Rio

{1} {U}

Mágica Instantânea

Escolha um —

- *Enfrentar a correnteza* — Devolva a permanente não de terreno alvo para a mão de seu dono.
- *Procurar um ponto de travessia* — A criatura alvo recebe +1/+0 até o final do turno e não pode ser bloqueada neste turno.

- Conjurar esta mágica e escolher o modo Procurar um ponto de travessia tendo como alvo uma criatura atacante que já tenha sido bloqueada não alterará nem desfará o bloqueio. Mas ela ainda receberá +1/+0.
-

Vocês Encontram Alguns Prisioneiros

{1} {R}

Mágica Instantânea

Escolha um —

- *Romper as correntes* — Destrua o artefato alvo.
 - *Interrogá-los* — Exile os três cards do topo do grimório do oponente alvo. Escolha um deles. Até o final de seu próximo turno, você pode jogar aquele card e pode gastar mana como se fosse de qualquer cor para conjurá-lo.
- No modo Interrogá-los, os cards que você não escolheu permanecem no exílio. Se você não jogar o card escolhido, ele também permanecerá no exílio.
-

Xanathar, Chefão da Guilda

{4} {U} {B}

Criatura Lendária — Observador

5/6

No início de sua manutenção, escolha o oponente alvo.

Até o final do turno, aquele jogador não pode conjurar mágicas, você pode olhar o card do topo do grimório dele a qualquer momento, jogar o card do topo do grimório dele e gastar mana como se fosse de qualquer cor para conjurar mágicas dessa forma.

- O oponente alvo ainda pode conjurar mágicas em resposta à habilidade de Xanathar, Chefão da Guilda, em sua manutenção. Se aquele jogador de alguma forma não for um alvo válido para a habilidade conforme ele tentar ser resolvida, a habilidade não fará nada. Ele poderá conjurar mágicas e você não poderá olhar nem jogar o card do topo do grimório dele.
 - Durante o seu turno, você pode olhar o card do topo do grimório do oponente escolhido quando quiser (com uma restrição; veja abaixo), mesmo que você não tenha prioridade. Esta ação não usa a pilha. Saber qual card está no topo se torna parte das informações às quais você tem acesso, como quais cards estão na sua mão.
 - Se o card do topo do seu grimório muda durante a conjuração de uma mágica ou ativação de uma habilidade, você não pode olhar o novo card do topo até que termine de conjurar a mágica ou ativar a habilidade. Isso significa que se você conjura uma mágica do topo daquele grimório, você não pode olhar o próximo card até que tenha terminado de pagar pela mágica.
 - Xanathar não altera o momento em que você pode conjurar mágicas ou jogar terrenos. Você ainda precisa seguir todas as regras normais de tempo e os limites para jogadas de terreno.
 - Você ainda paga todos os custos por mágicas conjuradas dessa forma, incluindo custos adicionais. Você também pode pagar custos alternativos se algum estiver disponível.
-

Xorn
{2} {R}
Criatura — Elemental
3/2

Se você criaria uma ou mais fichas de Tesouro, em vez disso, crie aquelas fichas mais uma ficha de Tesouro adicional.

- Se você controlar múltiplas cópias de Xorn, você criará aquela quantidade de fichas de Tesouro adicionais.
-

Zalto, Duque Gigante do Fogo
{3} {R} {R}
Criatura Lendária — Gigante Bárbaro
7/3

Atropelar
Toda vez que Zalto, Duque Gigante do Fogo, sofrer dano, aventure-se na masmorra. (*Entre na primeira sala ou prossiga para a próxima.*)

- Se Zalto sofrer dano letal, você ainda se aventurará na masmorra.
 - Se Zalto sofrer dano de múltiplas fontes ao mesmo tempo (geralmente criaturas que o estejam bloqueando), você só se aventurará na masmorra uma vez.
-

Zariel, Arquiduquesa de Avernus
{2} {R} {R}
Planeswalker Lendário — Zariel
4

+1: As criaturas que você controla recebem +1/+0 e ganham ímpeto até o final do turno.
0: Crie uma ficha de criatura Diabo vermelha 1/1 com “Quando esta criatura morre, ela causa 1 ponto de dano a qualquer alvo”.
-6: Você recebe um emblema com: “No fim da primeira fase de combate no seu turno, desvire a criatura alvo que você controla. Depois dessa fase, há uma fase de combate adicional”.

- Não há fase principal entre as fases de combate. Você passa da primeira fase de combate diretamente para a segunda fase de combate.
- A habilidade do emblema pode ter como alvo qualquer criatura que você controla, e não somente uma que esteja virada.
- Se o alvo da habilidade do emblema não for um alvo válido conforme a habilidade tentar ser resolvida, a habilidade não será resolvida e nenhum de seus efeitos acontecerá. Você não terá uma fase de combate adicional.
- Se você tiver mais de um emblema de Zariel, cada uma das habilidades será desencadeada uma vez no fim da primeira fase de combate de seu turno. Você pode escolher a mesma criatura como alvo de cada habilidade. Aqueles alvos serão desvirados antes de quaisquer combates adicionais. Nenhuma criatura será desvirada entre o primeiro combate adicional e o segundo combate adicional (nem entre o segundo e o terceiro, e assim por diante e... Uau. Há quanto tempo Zariel está sob o seu controle mesmo?).

Zumbi Ogro

{3} {B} {B}

Criatura — Zumbi Ogro

3/5

No início de sua etapa final, se uma criatura morreu neste turno, aventure-se na masmorra. (*Entre na primeira sala ou prossiga para a próxima.*)

- Zumbi Ogro não precisa ter estado no campo de batalha no momento em que a criatura morreu para que sua habilidade funcione.
- A primeira habilidade de Zumbi Ogro será desencadeada uma única vez durante sua etapa final, independentemente de quantas criaturas tenham morrido neste turno. No entanto, se nenhuma criatura tiver morrido neste turno até o início da etapa final, a habilidade não será desencadeada. Não é possível fazer uma criatura morrer na etapa final a tempo de fazer com que a habilidade seja desencadeada.

NOTAS SOBRE CARDS ESPECÍFICOS DE *COMMANDER DE ADVENTURES IN THE FORGOTTEN REALMS*

Açoite Demoníaco

{1} {R}

Artefato — Equipamento

A criatura equipada recebe +2/+0 e tem alcance.

Toda vez que a criatura equipada sofre dano, ela causa dano igual ao próprio poder ao jogador ou planeswalker alvo.

Equipar {2} {R}

- Use o poder da criatura equipada conforme a habilidade desencadeada é resolvida para determinar o dano causado. Se a criatura equipada não estiver mais no campo de batalha naquele momento, use o poder dela em sua última existência no campo de batalha.
- Se a criatura equipada não estiver no campo de batalha conforme a habilidade desencadeada for resolvida, mas tinha vínculo com a vida ao deixar o campo de batalha, você ganhará pontos de vida.

Alumiador de Trilhas da Meia-noite

{2} {W} {U}

Criatura — Humano Mago

2/3

As criaturas que você controla só podem ser bloqueadas por criaturas lendárias.

Toda vez que uma ou mais criaturas que você controla causarem dano de combate a um jogador, aventure-se na masmorra. (*Entre na primeira sala ou prossiga para a próxima.*)

- As criaturas não bloqueadas com golpe duplo causam dano duas vezes, o que fará com que a última habilidade de Alumiador de Trilhas da Meia-noite seja desencadeada duas vezes.
-

Bastão da Absorção

{2} {U}

Artefato

Toda vez que um jogador conjurar uma magia instantânea ou um feitiço, exile-a em vez de colocá-la em um cemitério conforme ela for resolvida.

{X}, {T}, sacrifique Bastão da Absorção: Você pode conjurar qualquer número de magias dentre aqueles cards exilados com Bastão da Absorção, com valor de mana total igual ou inferior a X, sem pagar seus custos de mana.

- Se múltiplos Bastões da Absorção estiverem no campo de batalha ao mesmo tempo, qualquer jogador que conjure uma magia instantânea ou um feitiço fará com que as habilidades de todos eles sejam desencadeadas. Conforme a magia for resolvida, seu controlador escolherá qual Bastão da Absorção a exilará.
 - Cada Bastão da Absorção registra os cards que ele mesmo exilou separadamente. Se Bastão da Absorção for destruído e depois devolvido ao campo de batalha, ele não terá acesso a nenhum dos cards que tenha exilado anteriormente.
 - Se uma magia for anulada ou não chegar a ser resolvida, Bastão da Absorção não a exilará.
 - Quando a última habilidade de Bastão da Absorção é resolvida, você conjura na ordem que quiser quantas magias quiser com valor de mana total igual ou inferior a X dentre os cards exilados. Os cards não conjurados dessa forma permanecerão no exílio indefinidamente.
 - Se uma magia 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 o card tem custos adicionais obrigatórios, você precisa pagá-los para conjurar a magia.
 - Se o card tiver {X} no custo de mana, você precisa escolher 0 como valor de X ao conjurá-lo sem pagar seu custo de mana.
-

Bastão Imóvel

{W}

Artefato

Você pode escolher não desvirar Bastão Imóvel durante sua etapa de desvirar.

Toda vez que Bastão Imóvel se tornar desvirado, aventure-se na masmorra.

{3} {W}, {T}: Enquanto Bastão Imóvel permanecer virado, outra permanente alvo perderá todas as habilidades e não poderá atacar nem bloquear.

- Algumas habilidades ainda têm efeito mesmo que tenham sido removidas. Especificamente, os efeitos de habilidades estáticas que alterem os tipos ou as cores de um objeto ainda se aplicarão mesmo que aquelas habilidades sejam perdidas.

- Se uma criatura tiver uma habilidade que defina valores específicos para seu poder e/ou resistência e perder aquela habilidade, o poder e/ou a resistência se tornarão 0.
 - Se você tiver uma Aura como alvo da última habilidade de Bastão Imóvel, ela perderá a habilidade encantar e será colocada no cemitério de seu dono por não poder encantar nada de modo válido. Um Equipamento que perca suas habilidades perde a habilidade equipar, de modo que você não conseguirá movê-lo dessa forma, mas ele permanecerá anexado à criatura que já estiver equipando, se for o caso.
-

Bolsa de Truques

{1} {G}

Artefato

{4} {G}, {T}: Role um d8. Revele cards do topo de seu grimório até revelar um card de criatura com valor de mana igual ao resultado. Coloque aquele card no campo de batalha e o restante no fundo de seu grimório em ordem aleatória.

- Se você não tiver em seu grimório um card de criatura com valor de mana igual ao resultado, você revelará todo o grimório e em seguida o colocará de volta em ordem aleatória.
 - Mesmo que você revele o grimório inteiro dessa forma, colocá-lo no fundo em ordem aleatória não conta como "embaralhar" o grimório.
-

Bolsa Devoradora

{B}

Artefato

Toda vez que você sacrificar outro artefato ou criatura não ficha, exile-o.

{2}, {T}, sacrifique outro artefato ou criatura: Compre um card.

{3}, {T}, sacrifique Bolsa Devoradora: Role um d10.

Devolva para as mãos de seus donos até X cards dentre os cards exilados com Bolsa Devoradora, sendo X o resultado.

- A primeira habilidade de Bolsa Devoradora é uma habilidade que é desencadeada quando você sacrifica permanentes, mas você não pode sacrificar permanentes sempre que quiser. Você precisa ter alguma outra forma de fazê-lo, como ativar a segunda habilidade de Bolsa Devoradora.
 - Se o card que você sacrificou ainda não estiver no cemitério conforme a primeira habilidade for resolvida, ele não será exilado. Ele não será um card exilado com Bolsa Devoradora para fins da terceira habilidade.
-

Bruxaria Enlouquecedora

{1} {R} {R}

Encantamento — Aura Maldição

Encantar jogador

Toda vez que o jogador encantado conjurar uma mágica não de criatura, role um d6. Bruxaria Enlouquecedora causa àquele jogador um dano igual ao resultado. Em seguida, anexe Bruxaria Enlouquecedora a outro oponente aleatório.

- Se Bruxaria Enlouquecedora for anexada a seu único oponente, ela permanece anexada àquele jogador conforme a habilidade é resolvida.
-

Campeã Draconata

{2} {R} {G}

Criatura — Dragão Guerreiro

5/3

Atropelar

Toda vez que uma fonte que você controla causar 5 ou mais pontos de dano a um jogador, compre um card.

- A última habilidade de Campeã Draconata só é desencadeada se 5 ou mais pontos de dano forem causados de uma vez só pela mesma fonte. Se uma fonte causar 3 pontos de dano a um jogador e posteriormente causar mais 2 pontos de dano ao mesmo jogador, isso não fará com que a habilidade seja desencadeada.
-

Cattibrie do Salão Mitral

{G} {W}

Criatura Lendária — Humano Arqueiro

2/2

Iniciativa, alcance

Toda vez que Cattibrie do Salão Mitral atacar, coloque um marcador +1/+1 nela para cada Equipamento anexado a ela.

{1}, remova todos os marcadores +1/+1 de Cattibrie: Ela causa X pontos de dano à criatura atacante ou bloqueadora alvo que um oponente controla, sendo X o número de marcadores removidos dessa forma.

- Se uma criatura bloqueadora for destruída devido ao dano causado dessa forma, a criatura que ela estava bloqueando ainda será considerada bloqueada. A menos que a criatura atacante equipada tenha atropelar, ela não causará dano de combate ao jogador ou planeswalker que ela estiver atacando.
 - Se Cattibrie do Salão Mitral não tiver marcadores, você ainda poderá ativar a última habilidade. Isso não causará nenhum dano, mas contará como ter algo como alvo para fins de habilidades como a de Corcel Feérico.
-

Cavalgar a Avalanche

{G} {U}

Mágica Instantânea

A próxima mágica que você conjurar neste turno pode ser conjurada como se tivesse lampejo. Quando você conjurar sua próxima mágica neste turno, coloque X marcadores +1/+1 em até uma criatura alvo, sendo X o valor de mana daquela mágica.

- A conjuração de Cavalgar a Avalanche não requer um alvo. Conforme você coloca a habilidade desencadeada retardada na pilha depois de conjurar sua próxima mágica, você escolhe a criatura alvo, se for o caso.
-

Cinto da Força de Gigante

{1}{G}

Artefato — Equipamento

A criatura equipada tem poder e resistência básicos 10/10.

Equipar {10}. Esta habilidade custa {X} a menos para ser ativada, sendo X o poder da criatura que é alvo.

- Cinto da Força de Gigante sobrescreverá quaisquer efeitos anteriores que tenham definido valores específicos para o poder e a resistência da criatura. Efeitos que modificariam o poder e a resistência da criatura equipada de outra forma ainda se aplicarão, independentemente de quando tiverem passado a ter efeito. O mesmo vale para marcadores +1/+1.

Dança Macabra

{3}{B}{B}

Feitiço

Cada jogador sacrifica uma criatura não ficha. Role um d20 e some ao resultado a resistência da criatura que você sacrificou dessa forma.

1–14 | Devolva um card de criatura colocado em um cemitério desta forma ao campo de batalha sob seu controle.

15+ | Devolva ao campo de batalha sob seu controle até dois cards de criatura colocados em cemitérios dessa forma.

- A começar por você e continuando na ordem dos turnos, cada jogador escolherá a criatura a sacrificar. Eles saberão das escolhas feitas pelos jogadores anteriores quando fizerem a própria escolha. As criaturas são todas sacrificadas ao mesmo tempo.
- Todas as criaturas são escolhidas e sacrificadas antes do rolamento do dado. Você não verá o resultado do rolamento do dado antes de escolher qual criatura sacrificar.
- Você só adiciona a resistência da criatura que você sacrificou dessa forma, e não a resistência de qualquer criatura que seus oponentes tenham sacrificado. Se você não sacrificou uma criatura dessa forma, você ainda rolará um d20, mas não adicionará nada ao resultado.
- Se um jogador sacrificar o próprio comandante dessa forma, até depois que Dança Macabra tiver terminado de ser resolvida ele não poderá escolher se o colocará de volta na zona de comando. Em especial, isso significa que o comandante sacrificado é um alvo válido para ser devolvido ao campo de batalha pelo controlador da magia. Se o controlador da magia o escolher, ele permanecerá no campo de batalha sob o controle dele.

Dragão do Caos

{1}{R}{R}

Criatura — Dragão

4/4

Voar, ímpeto

Dragão do Caos ataca a cada combate se estiver apto.

No início do combate no seu turno, cada jogador rola um d20. Se um ou mais oponentes tirarem o maior resultado, Dragão do Caos não poderá atacar aqueles jogadores ou os planeswalkers que eles controlem neste combate.

- Você rola um d20 assim como seus oponentes. Se você conseguir um resultado maior que todos os oponentes, Dragão do Caos não terá restrições quanto a quem ele pode atacar.

Druida da Purificação

{3} {G}

Criatura — Humano Druida

2/3

Quando Druida da Purificação entra no campo de batalha, a começar por você, cada jogador pode escolher um artefato ou encantamento que você não controla.

Destrua cada permanente escolhida dessa forma.

- Os jogadores fazem as próprias escolhas na ordem dos turnos sabendo das escolhas feitas anteriormente. Eles podem escolher um artefato ou encantamento que já tenha sido escolhido por outro jogador. Depois que todos os jogadores fazem suas escolhas, as permanentes são destruídas simultaneamente.

Espada das Horas

{2}

Artefato — Equipamento

Toda vez que a criatura equipada atacar, coloque um marcador +1/+1 nela.

Toda vez que a criatura equipada causar dano de combate, role um d12. Se o resultado for maior que o dano causado ou for 12, dobre o número de marcadores +1/+1 naquela criatura.

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

- Para duplicar o número de marcadores +1/+1 em uma permanente, conte quantos marcadores +1/+1 estão na permanente e coloque nela essa mesma quantidade novamente. Quaisquer efeitos de substituição que alterem esse número se aplicarão conforme adequado.
- Se a criatura equipada receber dano letal ao mesmo tempo em que causar dano de combate ela morrerá antes que os marcadores possam ser dobrados. No entanto, você ainda rolará um d12, o que pode fazer com que as habilidades de outras permanentes sejam desencadeadas.

Feiticeiro da Magia Selvagem

{3} {R}

Criatura — Orc Xamã

4/3

A primeira mágica que você conjura do exílio a cada turno tem cascata. (*Quando conjurar sua primeira mágica do exílio, exile cards do topo de seu grimório até exilar um não de terreno com custo inferior. Você pode conjurá-lo sem pagar seu custo de mana. Coloque os cards exilados no fundo de seu grimório em ordem aleatória.*)

- A primeira mágica que você conjurar do exílio a cada turno terá cascata, mesmo que não seja a primeira mágica que você conjura naquele turno.
- No entanto, se você conjurar uma mágica do exílio e posteriormente no turno Feiticeiro da Magia Selvagem passar ao seu controle, Feiticeiro da Magia Selvagem não concederá cascata a nenhuma outra mágica que você conjure do exílio neste turno.
- Se você controlar mais de um Feiticeiro da Magia Selvagem, a primeira mágica que você conjurar do exílio terá aquela quantidade de ocorrências de cascata, e cada uma delas será desencadeada separadamente.
- Se, enquanto estiver resolvendo a habilidade cascata da primeira mágica que você conjurar do exílio em um turno, você cascatear um segundo Feiticeiro da Magia Selvagem, a mágica não será cascateada novamente.
- O valor de mana de uma mágica é determinado apenas por seu custo de mana. Ignore quaisquer custos alternativos, custos adicionais, aumentos e reduções de custo. Por exemplo, o valor de mana de Feiticeiro da Magia Selvagem é sempre 4.
- Cascata é desencadeada quando você conjura a mágica, o que significa que ela é resolvida antes daquela mágica. Se você acabar conjurando o card exilado, ele irá para a pilha acima da mágica com cascata.
- Quando a habilidade cascata é resolvida, você precisa exilar cards. A única parte opcional da habilidade é conjurar ou não o último card exilado.
- Se uma mágica com cascata for anulada, a habilidade cascata ainda será resolvida normalmente.
- Você exila os cards com a face voltada para cima. Todos os jogadores poderão vê-los.
- Se você conjura um card “sem pagar seu custo de mana”, você não pode escolher conjurá-lo por nenhum custo alternativo. Você pode, todavia, pagar custos adicionais. Se o card tiver custos adicionais obrigatórios, você precisará pagá-los para conjurá-lo.
- Se o card tem {X} em seu custo de mana, você precisa escolher 0 como valor de X quando o conjura sem pagar seu custo de mana.
- Como consequência de uma recente alteração nas regras de cascata, você não só para de exilar cards se exilar um não de terreno com valor de mana inferior ao da mágica com cascata, como a mágica resultante que você conjura também precisa ter um valor de mana inferior. Anteriormente, em casos em que o valor de mana de um card diferia do da mágica resultante, como no caso de alguns cards dupla face modais ou cards com uma Aventura, você podia conjurar uma mágica com valor de mana superior ao do card exilado.
- O valor de mana de um card duplo é determinado pelo custo de mana combinado das duas metades. Se cascata permitir que você conjure um card duplo, você pode conjurar qualquer das duas metades, mas não ambas.

Fenda do Subterrâneo

Terreno

{T}: Adicione {C}.

{5}, {T}, exile Fenda do Subterrâneo: Role um d10.

Coloque o artefato, a criatura ou o planeswalker alvo no grimório de seu dono logo abaixo dos X cards do topo daquele grimório, sendo X o resultado. Ative somente como um feitiço.

- Se o dono daquela permanente tiver menos de X cards no próprio grimório, coloque a permanente no fundo do grimório de seu dono.

Força Indomável

{3} {G}

Encantamento — Aura

Lampejo

Encantar criatura

A criatura encantada recebe +3/+3.

O controlador da criatura encantada pode fazer com que ela atribua seu dano de combate como se não tivesse sido bloqueada.

- Atribuir o dano da criatura como se ela não tivesse sido bloqueada é tudo ou nada. Você não pode usar esse efeito para atribuir parte do dano da criatura a uma criatura bloqueadora e o restante ao jogador defensor ou a um planeswalker.
- Mesmo que ela atribua dano como se não tivesse sido bloqueada, ela ainda receberá o dano das criaturas que a estejam bloqueando.

Frenesi do Berserker

{2} {R}

Mágica Instantânea

Conjure esta mágica somente antes do combate ou durante o combate antes da declaração de bloqueadores.

Role dois d20 e ignore o resultado mais baixo.

1–14 | Escolha qualquer número de criaturas. Elas

bloqueiam neste turno se estiverem aptas.

15–20 | Você escolhe quais criaturas bloqueiam neste turno e como elas bloqueiam.

- Se você rolar o mesmo número nos dois dados, ignore um e use o outro.
- Um rolamento ignorado, para todos os efeitos, jamais aconteceu. Nenhuma habilidade será desencadeada por causa do rolamento ignorado.
- Quando escolhe bloqueios para criaturas que você não controla, você ainda precisa fazer escolhas válidas. Por exemplo, você não pode escolher fazer com que uma criatura sem voar nem alcance bloqueie uma criatura com voar.
- Se houver um custo associado a declarar uma criatura como bloqueadora e você escolher aquela criatura para bloquear, o controlador dela poderá escolher pagar o custo ou não. Se aquele jogador escolher não pagar o custo, você precisará escolher outras criaturas bloqueadoras.

Galea, Avivadora da Esperança

{1} {G} {W} {U}

Criatura Lendária — Elfo Cavaleiro

4/4

Vigilância

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

Você pode conjurar mágicas de Aura e Equipamento do topo de seu grimório. Quando você conjura uma mágica de Equipamento dessa forma, ela ganha “Quando este Equipamento entrar no campo de batalha, anexe-o à criatura alvo que você controla”.

- Você pode olhar o card do topo de seu grimório quando quiser (com uma restrição; veja abaixo), mesmo que você não tenha prioridade. Esta ação não usa a pilha. Saber qual card está no topo se torna parte das informações às quais você tem acesso, como quais cards estão na sua mão.
- Se o card do topo do seu grimório muda durante a conjuração de uma mágica ou ativação de uma habilidade, você não pode olhar o novo card do topo até que termine de conjurar a mágica ou ativar a habilidade. Isso significa que se você conjurar uma mágica do topo de seu grimório, você não poderá olhar o próximo card até ter terminado de pagar pela mágica.
- Galea, Avivadora da Esperança, não altera o momento em que você pode conjurar mágicas de Aura e Equipamento. Na maioria dos casos, isso significa durante sua fase principal enquanto a pilha está vazia, embora lampejo possa alterar isso.
- Você ainda pagará todos os custos da mágica, inclusive custos adicionais. Você também pode pagar custos alternativos se algum estiver disponível.

Golem de Argila

{4}

Criatura Artefato — Golem

4/4

{6}, role um d8: Monstruosidade X, sendo X o resultado.

(Se esta criatura não for monstruosa, coloque X marcadores +1/+1 nela e ela se tornará monstruosa.)

Berserk — Quando Golem de Argila se tornar monstruoso, destrua a permanente alvo.

- 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. No entanto, como rolar o d8 é parte do custo de ativação da habilidade, se não gostar do rolamento e tiver mais {6} sobrando, você poderá responder à habilidade ativando-a de novo. Boa sorte!
- 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.
- Você pode ativar a primeira habilidade de Golem de Argila mesmo depois que ele já tiver se tornado monstruoso. Ele não se tornará monstruoso novamente e você não colocará nenhum marcador nele, mas você rolará um dado para ativar a habilidade, o que pode fazer com que habilidades de outras permanentes sejam desencadeadas.

Investigação Minuciosa

{2} {W}

Encantamento

Toda vez que você atacar, investigue. *(Crie uma ficha de artefato Pista incolor com "{2}", sacrifique este artefato: Compre um card".)*

Toda vez que você sacrificar uma Pista, aventure-se na masmorra. *(Entre na primeira sala ou prossiga para a próxima.)*

- A primeira habilidade de Investigação Minuciosa só pode ser desencadeada uma vez por combate, independentemente de com quantas criaturas você ataque.
-

Klauth, Ancião Inigualável
{5} {R} {G}
Criatura Lendária — Dragão
4/4

Voar, ímpeto

Toda vez que Klauth, Ancião Inigualável, atacar, adicione X manas em qualquer combinação de cores, sendo X o poder total das criaturas atacantes. Gaste esse mana somente para conjurar mágicas. Até o final do turno, você não perde esse mana conforme as etapas e fases terminam.

- A despeito de poder produzir mana conforme é resolvida, a habilidade desencadeada de Klauth não é uma habilidade de mana porque sua condição de desencadeamento não é a ativação nem a resolução de uma habilidade de mana ativada. Isso significa que ela usa a pilha e pode ser respondida. Em especial, os jogadores podem responder destruindo criaturas atacantes para reduzir a quantidade de mana produzida.
-

Lançar no Inferno
{2} {B} {R}
Mágica Instantânea

Exile a criatura alvo. Até o final de seu próximo turno, você pode conjurar aquele card e pode gastar mana como se fosse de qualquer cor para conjurar aquela mágica.

- Você ainda precisa seguir todas as regras normais de tempo para conjurar a mágica.
 - Se a criatura que você exilar na verdade for um card de terreno que foi animado, você não conseguirá jogar o card de terreno do exílio.
-

Lorcan, Colecionador de Bruxos
{5} {B} {B}
Criatura Lendária — Diabo
6/6

Voar

Toda vez que um card de criatura é colocado no cemitério de um oponente vindo de qualquer lugar, você pode pagar uma quantidade de pontos de vida igual a seu valor de mana. Se fizer isso, coloque-o no campo de batalha sob seu controle. Ele é um Bruxo além de seus outros tipos.

Se um Bruxo que você controla morreria, em vez disso, exile-o.

- A segunda habilidade de Lorcan, Colecionador de Bruxos, só verifica o tipo que o card tem no cemitério, e não o tipo que ele tinha em qualquer outra zona. Por exemplo, a morte de terrenos animados não fará com que a habilidade seja desencadeada. O oposto também se aplica. Por exemplo, se uma criatura que foi

conjurada como uma Aventura for anulada, ela será um card de criatura no cemitério e a habilidade será desencadeada.

- A última habilidade de Lorcan afeta todos os Bruxos que você controla, e não somente os que ele coletou do cemitério de um oponente.

Manto dos Antigos

{3}{W}{W}

Encantamento — Aura

Encantar criatura que você controla

Quando Manto dos Antigos entrar no campo de batalha, devolva de seu cemitério para o campo de batalha anexados à criatura encantada qualquer número de cards de Aura e/ou Equipamento alvo que possam ser anexados à criatura encantada.

A criatura encantada recebe +1/+1 para cada Aura e Equipamento anexado a ela.

- Manto dos Antigos recebeu uma atualização no texto do Oracle. O texto oficial é o que consta acima. Especificamente, você só pode escolher em seu cemitério cards de Aura e Equipamento que poderiam ser anexados de forma válida à criatura encantada por Manto dos Antigos.
- Conforme a habilidade de entrada no campo de batalha está sendo resolvida, quaisquer alvos que não possam ser anexados de forma válida à criatura encantada por Manto dos Antigos permanecerão em seu cemitério.
- Se Manto dos Antigos se tornar anexado a uma criatura diferente em resposta a sua habilidade de entrada no campo de batalha, a criatura à qual ele está anexado conforme aquela habilidade está sendo resolvida é a "criatura encantada", mesmo que você tenha usado a criatura encantada original para escolher os alvos. Isso significa que alguns daqueles alvos podem deixar de ser válidos.
- Se Manto dos Antigos deixar o campo de batalha antes que sua habilidade de entrada no campo de batalha seja resolvida, a última permanente à qual ele esteve anexado antes de deixar o campo de batalha será a "criatura encantada" (mesmo que aquela permanente não seja mais uma criatura).

Minn, Ilusionista Astuta

{1}{U}{U}

Criatura Lendária — Gnomo Mago

1/3

Toda vez que você comprar seu segundo card a cada turno, crie uma ficha de criatura Ilusão azul 1/1 com “Esta criatura recebe +1/+0 para cada outra Ilusão que você controla”.

Toda vez que uma Ilusão que você controla morre, você pode colocar no campo de batalha um card de permanente da sua mão com valor de mana igual ou inferior ao poder daquela criatura.

- A última habilidade de Minn usa o poder da Ilusão em sua última existência no campo de batalha para determinar quais cards você pode colocar no campo de batalha.
-

Montaria Fantasmagórica

{3} {U}

Criatura — Cavalo Ilusão

4/3

Lampejo

Quando Montaria Fantasmagórica entrar no campo de batalha, exile outra criatura alvo que você controla até que Montaria Fantasmagórica deixe o campo de batalha. Toda vez que Montaria Fantasmagórica atacar, crie uma ficha virada e atacando que seja uma cópia do card exilado, com a exceção de ser uma Ilusão além de seus outros tipos. Sacrifique aquela ficha no final do combate.

- Montaria Fantasmagórica recebeu uma atualização não funcional em seu texto. O card impresso se refere à "criatura exilada". O texto correto ("card exilado") está incluído acima. Se Montaria Fantasmagórica deixar o campo de batalha antes que sua habilidade desencadeada seja resolvida, a criatura alvo não será exilada.
- As Auras anexadas à criatura exilada serão colocadas nos cemitérios de seus donos. Qualquer Equipamento será solto e permanecerá no campo de batalha. Quaisquer marcadores na criatura exilada deixarão de existir. Quando o card retornar ao campo de batalha, ele será um novo objeto, sem conexão com o card que foi exilado.
- Se uma ficha for exilada desta forma, ela deixa de existir e não volta ao campo de batalha. A última habilidade de Montaria Fantasmagórica não criará nenhuma ficha.
- Embora a ficha criada pela habilidade desencadeada esteja atacando, ela nunca foi declarada como criatura atacante (para fins de habilidades que são desencadeadas toda vez que uma criatura ataca, por exemplo).
- Você declara qual jogador ou planeswalker a ficha está atacando conforme você a coloca no campo de batalha. Não precisa ser o mesmo jogador nem o mesmo planeswalker que Montaria Fantasmagórica está atacando.
- Se o card descartado tem {X} em seu custo de mana, X é 0.
- Quaisquer habilidades de entrada no campo de batalha da criatura copiada serão desencadeadas quando a ficha entrar no campo de batalha. Qualquer habilidade da criatura copiada do tipo "Conforme [esta criatura] entra no campo de batalha" ou "[Esta criatura] entra no campo de batalha com" também funcionará.
- Se de alguma forma Montaria Fantasmagórica exilar um card não de criatura, como um terreno animado, ela ainda criará uma cópia daquele card quando atacar. Ela entrará no campo de batalha virada e será sacrificada no final do combate. No entanto, ela não estará atacando e não será uma Ilusão.

Mosca de Ébano

{2}

Artefato

Mosca de Ébano entra no campo de batalha virada.

{T}: Adicione {C}.

{4}: Role um d6. Você pode fazer com que Mosca de Ébano se torne uma criatura artefato Inseto X/X com voar até o final do turno, sendo X o resultado.

Toda vez que Mosca de Ébano ataca, outra criatura atacante alvo ganha voar até o final do turno.

- Você escolhe se Mosca de Ébano se torna uma criatura conforme a segunda habilidade ativada é resolvida, depois que você vir o resultado do rolamento do dado. Se você não escolher fazer com que ela se torne uma

criatura naquele momento, você não poderá escolher fazer com que ela se torne uma criatura posteriormente no turno, a menos que ative a habilidade novamente.

Nihiloor

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

Criatura Lendária — Horror

3/5

Quando Nihiloor entrar no campo de batalha, para cada oponente, vire até uma criatura desvirada que você controla. Quando fizer isso, enquanto você controlar Nihiloor, ganhe o controle da criatura alvo que aquele jogador controla com poder igual ou inferior ao poder da criatura virada.

Toda vez que você ataca com uma criatura que pertence a um oponente, você ganha 2 pontos de vida e aquele jogador perde 2 pontos de vida.

- Conforme a primeira habilidade desencadeada de Nihiloor for resolvida, você escolhe até uma criatura para cada oponente e vira todas ao mesmo tempo. Depois, uma habilidade desencadeada separada é colocada na pilha para cada criatura que você virou dessa forma. Aquelas habilidades são colocadas na pilha na ordem à sua escolha. Se virar aquelas criaturas tiver feito com que quaisquer outras habilidades que você controla sejam desencadeadas, elas também serão colocadas na pilha naquele momento.
 - Tanto o poder da criatura virada quanto o da criatura alvo são verificados conforme você coloca a habilidade na pilha e conforme a habilidade é resolvida para saber se o alvo é válido.
 - Se a criatura virada não estiver mais no campo de batalha conforme o desencadeamento for resolvido, use sua última existência no campo de batalha para determinar se o alvo ainda será válido conforme a habilidade for resolvida.
 - Se uma criatura que você virou para a habilidade de Nihiloor de alguma forma não estiver mais virada conforme a habilidade desencadeada for resolvida, aquela habilidade ainda será resolvida e você ainda ganhará o controle do alvo enquanto ele tiver poder inferior ao da criatura que você virou.
 - Se Nihiloor deixar o campo de batalha antes da resolução da própria habilidade desencadeada ou antes da resolução das habilidades desencadeadas reflexivas, você não ganhará o controle de nenhuma criatura.
-

Partilhar os Despojos

{1}{R}

Encantamento

Quando Partilhar os Despojos entrar no campo de batalha ou um oponente perder o jogo, exile o card do topo do grimório de cada jogador.

Durante o turno de cada jogador, aquele jogador pode jogar um terreno ou conjurar uma mágica dentre aqueles cards exilados com Partilhar os Despojos, e pode gastar mana como se fosse de qualquer cor para conjurar a mágica. Quando ele fizer isso, exile o card do topo do grimório dele.

- Depois que um jogador joga um terreno ou conjura uma mágica dentre os cards exilados, ele não pode jogar mais nenhum daqueles cards naquele turno. Isto é, precisa ser um terreno ou uma mágica, e não um de cada.

- Jogar um card dessa forma segue todas as regras normais de tempo para aquele card. Por exemplo, se você jogar um terreno dessa forma, você precisa fazê-lo apenas durante sua fase principal enquanto a pilha estiver vazia e apenas se você ainda não tiver jogado um terreno (a menos que um efeito permita que você jogue terrenos adicionais).
 - Se você controlar o Partilhar os Despojos de um oponente e aquele jogador perder o jogo, Partilhar os Despojos deixará o jogo com ele e a primeira habilidade não será desencadeada.
 - Depois que Partilhar os Despojos deixa o campo de batalha, os jogadores não podem mais jogar os cards exilados. Se Partilhar os Despojos for destruído e de alguma forma voltar ao campo de batalha, ele será um novo objeto sem relação com os cards exilados anteriormente.
-

Prosper, Vinculado ao Tomo

{2} {B} {R}

Criatura Lendária — Tiferino Bruxo

1/4

Toque mortífero

Arcana Mística — No início de sua etapa final, exile o card do topo de seu grimório. Até o final do seu próximo turno, você pode jogar aquele card.

Dádiva do Pacto — Toda vez que jogar um card do exílio, crie uma ficha de Tesouro.

- Você ainda precisa pagar todos os custos e seguir todas as restrições de tempo para os cards jogados com a habilidade Arcana mística.
 - A habilidade Dádiva do pacto é desencadeada toda vez que você joga qualquer card do exílio, e não apenas os exilados pela habilidade Arcana mística.
-

Proteção Enigmática Netherêsa

{3} {U}

Encantamento

Feixe de foco — No início de sua manutenção, role um d4. Use vidência X, sendo X o resultado.

Iluminação perfeita — Toda vez que você obtiver o maior resultado natural de um dado, compre um card.

- Se você rolar um 4 natural enquanto estiver resolvendo a habilidade Feixe de foco, você usará vidência antes de comprar o card para a habilidade Iluminação perfeita.
 - Se algo instruir você a rolar múltiplos dados (com uma exceção, veja abaixo) e obtiver mais de um resultado natural mais alto, a habilidade Iluminação perfeita será desencadeada aquela quantidade de vezes.
 - Qualquer rolamento de dados que seja ignorado, como o do efeito de Guia Pixie, não fará com que a habilidade Iluminação perfeita seja desencadeada.
-

Repreensão Infernal

{2} {B}

Mágica Instantânea

Até o final do turno, as permanentes que seus oponentes controlam ganham “Quando esta permanente causar dano ao jogador que conjurou Repreensão Infernal, sacrifique esta permanente. Você perde 2 pontos de vida”.

- Quando a habilidade desencadeada que Repreensão Infernal concede a criaturas é resolvida, se o controlador daquela criatura não puder sacrificá-la, ele ainda perderá 2 pontos de vida. De modo similar, se ele não puder perder pontos de vida, ele ainda sacrificará a permanente.
- Se um jogador conjurar mais de uma Repreensão Infernal em um turno, as permanentes ganharão múltiplas ocorrências da habilidade desencadeada. Cada uma delas será desencadeada e resolvida separadamente. Por exemplo, se você conjurar Repreensão Infernal duas vezes, cada permanente que causou dano a você fará com que o próprio controlador perca 4 pontos de vida.
- Se mais de um jogador conjurar Repreensão Infernal em um turno, algumas permanentes ganharão múltiplas ocorrências da habilidade desencadeada que se refiram a jogadores diferentes. Cada uma delas só será desencadeada para o jogador que conjurou a Repreensão Infernal que concedeu a habilidade.
- Cópias de Repreensão Infernal que não tenham sido conjuradas concederão a habilidade a permanentes dos oponentes, mas a habilidade não fará nada porque nenhum jogador conjurou aquela cópia de Repreensão Infernal.
- Se uma mágica ou habilidade fizer com que outro jogador ganhe o controle de Repreensão Infernal enquanto ela estiver na pilha, as permanentes controladas pelos oponentes do novo controlador ganharão a habilidade (inclusive as suas, provavelmente). No entanto, você ainda é o jogador que conjurou Repreensão Infernal, de modo que a habilidade será desencadeada toda vez que uma daquelas permanentes causar dano a você, e não ao jogador que controlava Repreensão Infernal conforme ela foi resolvida.

Robe das Estrelas

{1} {W}

Artefato — Equipamento

A criatura equipada recebe +0/+3.

Projeção Astral — {1} {W}: A criatura equipada sai de fase. (*Trate-a, assim como qualquer coisa anexada a ela, como se não existisse até o próximo turno de seu controlador.*)

Equipar {1}

- As permanentes fora de fase são tratadas como se não existissem. Elas não podem ser alvo de mágicas nem habilidades, suas habilidades estáticas não têm efeito no jogo, suas habilidades desencadeadas não podem ser desencadeadas, elas não podem atacar nem bloquear e assim por diante.
- Em especial, isso significa que você não pode equipar outra criatura com Robe das Estrelas enquanto ele estiver fora de fase. Se você ativar a habilidade *Projeção Astral* de um Robe das Estrelas anexado em resposta à habilidade equipar, Robe das Estrelas sairá de fase antes que a habilidade equipar seja resolvida e não poderá ser movido.
- Conforme uma criatura sai de fase, Auras e Equipamentos anexados a ela (inclusive Robe das Estrelas) também saem de fase ao mesmo tempo. Aquelas Auras e Equipamentos entrarão em fase anexados à criatura à qual estavam anexados quando saíram de fase.

- As permanentes voltam a entrar em fase durante a etapa de desvirar de seu controlador, imediatamente antes de o jogador desvirar suas permanentes. As criaturas que entram em fase dessa forma conseguem atacar e pagar um custo de {T} durante aquele turno. Se uma permanente tinha marcadores quando saiu de fase, ela terá aqueles marcadores quando voltar a entrar em fase.
- Uma criatura atacante ou bloqueadora que saia de fase é removida do combate.
- Sair de fase não desencadeia nenhuma habilidade de saída do campo de batalha. De modo similar, entrar em fase não faz com que nenhuma habilidade de entrada no campo de batalha seja desencadeada.
- Quaisquer efeitos contínuos que durem "enquanto [determinada condição for satisfeita]", como o de Devorador de Mentes, ignoram objetos fora de fase. Se ignorar aqueles objetos fizer com que as condições dos efeitos não sejam mais satisfeitas, a duração expirará.
- As escolhas feitas para permanentes quando elas entraram no campo de batalha ainda são válidas quando elas entram em fase.
- Se um oponente ganhar o controle de uma de suas criaturas, ela sair de fase e o efeito de alteração de controle expirar antes que ela entre em fase, aquela permanente entrará em fase sob o seu controle conforme a próxima etapa de desvirar daquele oponente começar. Se o oponente deixar o jogo antes da própria próxima etapa de desvirar, a permanente entrará em fase conforme começar a próxima fase de desvirar depois que o turno do oponente teria começado.

Sefris dos Métodos Ocultos

{W} {U} {B}

Criatura Lendária — Humano Mago

2/3

Toda vez que um ou mais cards de criatura forem colocados em seu cemitério vindos de qualquer lugar, aventure-se na masmorra. Esta habilidade é desencadeada apenas uma vez a cada turno. *(Para aventurar-se na masmorra, entre na primeira sala ou prossiga para a próxima.)*

Criar Morto-vivo — Toda vez que completar uma masmorra, devolva o card de criatura alvo de seu cemitério para o campo de batalha.

- A segunda habilidade de Sefris dos Métodos Ocultos só verifica o tipo que o card tem no cemitério, e não o tipo que ele tinha em qualquer outra zona. Por exemplo, a morte de terrenos animados não fará com que a habilidade seja desencadeada. O oposto também se aplica. Por exemplo, se uma criatura que foi conjurada como uma Aventura for anulada, ela será um card de criatura no cemitério e a primeira habilidade será desencadeada.

Solar Radiante

{5}{W}

Criatura — Anjo

3/6

Voar, vínculo com a vida

Toda vez que Solar Radiante ou outra criatura não ficha entrar no campo de batalha sob seu controle, aventure-se na masmorra. (*Entre na primeira sala ou prossiga para a próxima.*)

{W}, descarte Solar Radiante: Aventure-se na masmorra.

Você ganha 3 pontos de vida.

- A entrada de uma ficha cópia de Solar Radiante no campo de batalha fará com que a própria habilidade seja desencadeada, mas não a de quaisquer outros Solares Radiantes.

Storvald, Jarl dos Gigantes do Gelo

{4}{G}{W}{U}

Criatura Lendária — Gigante

7/7

Salvaguarda {3}

As outras criaturas que você controla têm salvaguarda {3}.

Toda vez que Storvald entrar no campo de batalha ou atacar, escolha um ou ambos —

- A criatura alvo tem poder e resistência básicos 7/7 até o final do turno.
- A criatura alvo tem poder e resistência básicos 1/1 até o final do turno.

- A habilidade desencadeada de Storvald sobrescreverá quaisquer efeitos anteriores que tenham definido valores específicos para o poder e a resistência da criatura. Efeitos que modificariam o poder e a resistência da criatura alvo de outra forma ainda se aplicarão independentemente de quando tiverem passado a ter efeito. O mesmo vale para marcadores +1/+1.
- Se você escolher ambos os modos, os efeitos acontecerão na ordem listada.
- Você pode escolher a mesma criatura como alvo de ambos os modos se quiser... sei lá... fazer com que ela sinta o gostinho de poderes cósmicos fenomenais antes de encolhê-la para caber dentro de uma lampadazinha?

Suspeita Fervorosa

{6}{B}{R}

Feitiço

Cada oponente exila cards do topo do próprio grimório até exilar um card não de terreno. Você pode conjurar qualquer número de mágicas dentre aqueles cards não de terreno sem pagar seus custos de mana.

Rebote (*Se você conjurar esta mágica da sua mão, exile-a conforme ela for resolvida. No início de sua próxima manutenção, você poderá conjurar este card do exílio sem pagar seu custo de mana.*)

- Você conjura os cards exilados com Suspeita Fervorosa conforme ela está sendo resolvida. Se escolher não conjurá-los, você não poderá conjurá-los depois.
- Você pode conjurar os cards exilados em qualquer ordem, não apenas na ordem em que foram exilados.
- 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 o card tem custos adicionais obrigatórios, você precisa pagá-los para conjurar a mágica.
- Se o card tiver $\{X\}$ no custo de mana, você precisa escolher 0 como valor de X ao conjurá-lo sem pagar seu custo de mana.
- Os cards que você não conjurar dessa forma, incluindo quaisquer cards de terreno exilados, permanecerão no exílio indefinidamente.

Vingadora Sagrada

$\{2\} \{W\}$

Artefato — Equipamento

A criatura equipada tem golpe duplo.

Toda vez que a criatura equipada causa dano de combate, você pode colocar um card de Aura de sua mão no campo de batalha anexado a ela.

Equipar $\{2\} \{W\}$

- Você pode colocar um card de Aura no campo de batalha anexado à criatura equipada se ele puder ser anexado àquela criatura de forma válida.

Vontade de Klauth

$\{X\} \{R\} \{R\} \{G\}$

Mágica Instantânea

Escolha um. Se você controla um comandante conforme conjura esta mágica, você pode escolher ambos.

- *Soprar chamas* — Vontade de Klauth causa X pontos de dano a cada criatura sem voar.
- *Quebrar relíquias* — Destrua até X artefatos e/ou encantamentos alvo.

- O comandante que você controla não precisa ser o seu comandante.
- Depois que você anuncia que está conjurando Vontade de Klauth, os jogadores não podem realizar nenhuma ação até que você tenha terminado de fazê-lo. Em especial, os oponentes não podem tentar remover o seu comandante para alterar quantos modos você pode escolher.
- O fato de você controlar ou não um comandante é determinado uma única vez conforme você escolhe os modos para a mágica. Se, de alguma forma, você perder o controle daquele comandante antes de terminar de conjurar a mágica (talvez por você tê-lo sacrificado para ativar a habilidade de mana), isso não alterará o número de modos escolhido.

Wulfgar do Vale do Vento Gélido
{3}{R}{G}
Criatura Lendária — Humano Bárbaro
4/4

Embate (*Toda vez que esta criatura ataca, ela recebe +1/+1 até o final do turno para cada oponente que você atacou neste combate.*)

Se declarar como atacante uma criatura que você controla for desencadear uma habilidade desencadeada de uma permanente que você controla, aquela habilidade será desencadeada uma vez adicional.

- A última habilidade de Wulfgar do Vale do Vento Gélido só afeta habilidades desencadeadas com condições que estejam diretamente relacionadas a atacar, como "toda vez que esta criatura ataca" ou "toda vez que você atacar com uma ou mais criaturas". Isso não afeta habilidades desencadeadas com outras condições de desencadeamento, como "toda vez que esta criatura se torna virada".
- A última habilidade de Wulfgar fará com que sua habilidade de embate seja desencadeada uma vez adicional.

Magic: The Gathering, Magic, Adventures in the Forgotten Realms, Dungeons & Dragons, Strixhaven: Escola de Magos, Kaldheim, Zendikar, Eldraine, Theros e Ikorra são marcas registradas da Wizards of the Coast LLC nos EUA e em outros países. ©2021 Wizards.