

Notas de lançamento de *Kaldheim*

Compilado por Matt Tabak, com contribuições de Laurie Cheers, Tom Fowler, Carsten Haese, Nathan Long e Thijs van Ommen.

Última modificação em 4 de dezembro de 2020

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 *Kaldheim* passará a ter validade em torneios Construídos sancionados na data de seu lançamento oficial: sexta-feira, 5 de fevereiro 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* e *Kaldheim*.

Os cards dos boosters temáticos e de draft de *Kaldheim* serão incluídos no formato Padrão. Esses cards são numerados 1-285 e têm impresso o código de coleção KHM. Há vinte cards adicionais de *Kaldheim* em boosters da coleção e boosters temáticos que também são válidos no formato Padrão. Esses cards são numerados 374-393 e também têm impresso o código de coleção KHM.

Há dezesseis cards novos impressos nos Decks de Commander de *Kaldheim*. 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 1-16 e têm impresso o código de coleção KHC. Os outros cards nesses decks são válidos em jogos construídos 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 17-119 e têm impresso o código de coleção KHC.

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

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

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

Nova palavra-chave: Profetizar

O futuro lhe reserva muita coisa com a nova mecânica *profetizar*. Nós sabemos. Profetizar é uma habilidade de palavra-chave que permite que você separe cards para usar no futuro.

Ceifadora Vingativa
{3} {B}
Criatura — Anjo Clérigo
2/3
Voar, toque mortífero, ímpeto
Profetizar {1} {B} (*Durante o seu turno, você pode pagar {2} e exilar este card de sua mão voltado para baixo. Conjure-o em um turno posterior pagando seu custo de profetizar.*)

As regras de profetizar são as seguintes:

702.141. Profetizar

702.141a Profetizar é uma palavra-chave que funciona enquanto o card com profetizar está na mão de um jogador. A qualquer momento em que um jogador tem prioridade durante o próprio turno, aquele jogador pode pagar {2} e exilar um card com profetizar da própria mão com a face voltada para baixo. Se o jogador faz isso, ele pode olhar aquele card e conjurá-lo depois que o turno atual tiver terminado pagando qualquer custo de profetizar que ele tenha, em vez de pagar o custo de mana da mágica. A conjuração de uma mágica dessa forma segue as regras do pagamento de custos alternativos 601.2b e 601.2f–h.

702.141b Exilar um card usando sua habilidade profetizar é uma ação especial que não usa a pilha. Veja a regra 116, “Ações Especiais”.

702.141c Se um efeito menciona a ação de profetizar um card, isso significa realizar a ação especial associada à habilidade profetizar. Se um efeito menciona um card ou uma mágica que tenha sido profetizada, isso significa um card colocado na zona do exílio como resultado da ação especial associada à habilidade profetizar, ou uma mágica que foi um card profetizado antes de ser conjurada, mesmo que tenha sido conjurada por um custo que não o de profetizar.

702.141d Se um efeito declara que um card no exílio se torna profetizado, aquele card se torna um card profetizado. Aquele efeito pode dar um custo de profetizar ao card. Aquele card pode ser conjurado, depois que o turno atual tiver terminado, por qualquer custo de profetizar que ele tenha, mesmo que a mágica resultante não tenha profetizar.

702.141e Se um jogador é dono de múltiplos cards profetizados no exílio, ele precisa garantir que aqueles cards possam ser facilmente diferenciados uns dos outros e de quaisquer outros cards exilados com a face voltada para baixo que aquele jogador possua. Isso inclui saber a ordem de entrada no exílio daqueles cards e quaisquer custos de profetizar além dos impressos que eles possam ter.

702.141f Se um jogador deixa o jogo, todos os cards profetizados com a face voltada para baixo que aquele jogador possui precisam ser revelados a todos os jogadores. Ao final de cada jogo, todos os cards profetizados com a face voltada para baixo precisam ser revelados a todos os jogadores.

- Como exilar um card com profetizar da sua mão é uma ação especial, você pode fazer isso a qualquer momento em que você tenha prioridade durante o seu turno, inclusive em resposta a mágicas e habilidades.

Depois que você anuncia que está realizando a ação, nenhum outro jogador pode responder tentando remover o card da sua mão.

- A conjuração de um card profetizado do exílio segue as regras de tempo para aquele card. Se você profetiza um card de magia instantânea, você pode conjurá-lo assim que comece o turno do próximo jogador. Na maior parte dos casos, se o card que você profetiza não é uma magia instantânea (e não tem lampejo), você precisa esperar até seu próximo turno para conjurá-lo.
- Se você conjura um card profetizado do exílio pagando seu custo de profetizar, não é possível escolher conjurá-lo por nenhum outro custo alternativo. Você pode, entretanto, pagar custos adicionais, como custos de reforçar. Se o card tem quaisquer custos adicionais obrigatórios, eles precisam ser pagos para que a magia seja conjurada.

Nova palavra-chave: Vanglória

Que sentido há em arriscar-se em empreitadas quase impossíveis se você não puder tirar onda com os amigos depois? As habilidades de vanglória são habilidades ativadas que você pode ativar uma vez a cada turno, mas somente se a criatura que tem aquela habilidade tiver atacado naquele turno.

Libertador Destemido

{1} {R}

Criatura — Anão Amoque

Vanglória — {2} {R}: Crie uma ficha de criatura Anão

Amoque vermelha 2/1. *(Ative esta habilidade somente se esta criatura atacou neste turno e somente uma vez a cada turno.)*

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

Novo subtipo de encantamento: Runa

As runas são símbolos sagrados que aumentam as habilidades de batalha de qualquer coisa (ou qualquer pessoa) em que sejam gravadas. Runa é um novo subtipo de encantamento encontrado em um ciclo de encantamentos de Aura que podem aprimorar criaturas e Equipamentos. O subtipo Runa não tem nenhum significado especial em termos de regras, mas pode ser mencionado por outras magias ou habilidades.

Runa de Voo
{1}{U}
Encantamento — Aura Runa
Encantar permanente
Quando Runa de Voo entrar no campo de batalha,
compre um card.
Enquanto a permanente encantada for uma criatura, ela
terá voar.
Enquanto a permanente encantada for um Equipamento,
ela terá “A criatura equipada tem voar”.

- As runas podem ter como alvo e ser anexadas a qualquer permanente, mesmo uma que no momento não seja uma criatura nem um Equipamento. Você pode conjurar uma Runa escolhendo um Veículo como alvo, por exemplo. Nesse caso, a habilidade de entrada no campo de batalha da Runa é desencadeada e você compra um card. Enquanto o Veículo não for uma criatura, a Runa não fará nada. Contudo, se ele se tornar uma criatura posteriormente, a habilidade pertinente será aplicada.
- Se o alvo de uma mágica de Aura não for válido conforme a mágica tentar ser resolvida, ela não será resolvida, não entrará no campo de batalha e nenhuma de suas habilidades desencadeadas será desencadeada.

Mecânica que retorna: cards dupla face modais

Os cards dupla face modais, introduzidos na coleção *Renascer de Zendikar*, retornam com algumas surpresas em *Kaldheim*. Os cards dupla face modais proporcionam grande flexibilidade, pois você pode jogar uma face ou outra dependendo da situação. Em *Renascer de Zendikar*, o reverso de um card dupla face modal era sempre um terreno. Na coleção *Kaldheim*, alguns cards dupla face modais têm uma face não de terreno.

Halvar, Deus da Batalha
{2}{W}{W}
Criatura Lendária — Deus
4/4
As criaturas encantadas ou equipadas que você controla
têm golpe duplo.
No início de cada combate, você pode anexar a Aura ou
o Equipamento alvo anexado a uma criatura que você
controla à criatura alvo que você controla.
/////
Espada dos Reinos
{1}{W}
Artefato Lendário — Equipamento
A criatura equipada recebe +2/+0 e tem vigilância.
Toda vez que a criatura equipada morrer, devolva-a para
a mão de seu dono.
Equipar {1}{W}

Jogando com os cards dupla face modais

- Para determinar se é válido jogar um card dupla face modal, considere apenas as características do lado que você estiver jogando e ignore as características do outro lado. Por exemplo, se um efeito impedir que você conjure mágicas de criatura, você não pode conjurar Halvar, Deus da Batalha, mas ainda pode conjurar Espada dos Reinos.

- Se um efeito permitir que você jogue um card dupla face modal específico, você pode conjurá-lo como uma mágica ou jogá-lo como um terreno conforme determinado pelo lado que você escolher jogar. Se um efeito permitir que você conjure (em vez de “jogar”) um card dupla face modal específico, você não poderá jogá-lo como um terreno.
- Se um efeito permitir que você jogue um terreno ou conjure uma mágica dentre um grupo de cards, você pode conjurar ou jogar um card dupla face modal com qualquer lado que satisfaça o critério do efeito. Por exemplo, se um efeito lhe permite conjurar mágicas de artefato de seu cemitério, você pode conjurar Espada dos Reinos, mas não Halvar, Deus da Batalha. (Não se preocupe, Halvar. O seu momento de entrar no campo de batalha vai chegar.)
- Se um efeito permite que você coloque um card com características específicas no campo de batalha, mas não diz que você deve jogá-lo ou conjurá-lo, você considera apenas as características da face frontal de um card dupla face modal para determinar sua elegibilidade. Se o card é elegível, ele entra no campo de batalha com a face voltada para cima. Por exemplo, se um efeito permite que você coloque um card de criatura de seu cemitério no campo de batalha, você pode colocar Halvar, Deus da Batalha, no campo de batalha. (Viu?) Contudo, um efeito que permite que você coloque um card de artefato de seu cemitério no campo de batalha não afeta Espada dos Reinos, pois, enquanto está no cemitério, um card dupla face modal só tem as características da face frontal.
- O custo de mana convertido de um card dupla face modal é baseado nas características do lado que está sendo considerado. Na pilha ou no campo de batalha, considere a face que esteja voltada para cima. Em todas as outras zonas, considere apenas a face. Isso difere de como o custo de mana convertido de um card dupla face que se transforma é determinado.
- Um card dupla face modal não pode ser transformado nem colocado no campo de batalha transformado. Ignore quaisquer instruções para transformar um card dupla face modal ou colocá-lo no campo de batalha transformado.

Informações gerais sobre os cards dupla face

- Cada lado de um card dupla face tem seu próprio conjunto de características: nome, tipos, subtipos, habilidades e assim por diante. Enquanto um card dupla face estiver na pilha ou no campo de batalha, considere apenas as características do lado que estiver voltado para cima. O outro conjunto de características é ignorado.
- Enquanto um card dupla face não está na pilha nem no campo de batalha, considere apenas as características da face. Por exemplo, o card acima tem apenas as características de Halvar, Deus da Batalha, no cemitério, mesmo que fosse Espada dos Reinos no campo de batalha antes de ser colocado no cemitério.
- Se um efeito coloca um card dupla face no campo de batalha, mas a face frontal dele não pode ser colocada no campo de batalha, ele não entra no campo de batalha. Por exemplo, se um efeito exilar um card dupla face modal cuja face frontal seja uma mágica instantânea e devolvê-lo ao campo de batalha, o card permanecerá no exílio porque uma mágica instantânea não pode ser colocada no campo de batalha. (*Kaldheim* não tem nenhum card dupla face modal cuja face frontal seja uma mágica instantânea ou um feitiço.)
- Se um efeito instruir um jogador a escolher o nome de um card, o nome de qualquer lado pode ser escolhido. Se aquele efeito ou uma habilidade vinculada se referir a uma mágica com o nome escolhido sendo conjurada e/ou a um terreno com o nome escolhido sendo jogado, ele só considera o nome escolhido, e não o outro nome.
- Na variante Commander, a identidade de cor de um card dupla face modal é determinada pelos custos de mana e símbolos de mana nos textos de regras da face e do reverso combinados. Se a face e/ou o reverso tiver um indicador de cor ou tipo de terreno básico, esses também serão considerados.
- A face e/ou o reverso de um card dupla face podem incluir uma explicação do que há na outra face. O texto explicativo não tem efeito no jogo.

- Cada card dupla face têm um ícone no canto superior esquerdo de cada face. Para os cards dupla face modais desta coleção, esses ícones são um triângulo simples na face primária e um triângulo duplo no reverso. Esses ícones não têm efeito no jogo.

Usando cards substitutos

- É importante que os cards de seu deck sejam indistinguíveis uns dos outros. Para fazer isso com os cards dupla face, você pode usar os cards substitutos que vêm nos boosters de *Kaldheim*. Um card substituto pode substituir um card dupla face nas zonas ocultas ou toda vez que sua identidade estiver oculta (como no exílio, se ele tiver sido exilado com a face voltada para baixo). Usar cards substitutos é opcional, mas em torneios os jogadores com cards dupla face precisam usar cards substitutos ou protetores de card opacos (ou ambos).
- É necessário que você tenha consigo o card dupla face que o card substituto está representando. O card dupla face deve ser mantido separado do restante do seu deck e de sua reserva.
- Você só pode incluir um card substituto num deck para representar um card dupla face.
- Você precisa anotar claramente no card substituto o nome do card dupla face que ele representa. O nome de ao menos um dos lados precisa estar escrito no card substituto; qualquer outra informação visível na face ou no reverso do card também pode ser anotada. Informações que não estejam disponíveis no card não podem ser anotadas no card substituto.
- Durante o jogo, um card substituto é considerado como sendo efetivamente o card dupla face que ele representa.
- Se um card substituto entrar numa zona pública (campo de batalha, cemitério, pilha ou exílio, a menos que seja exilado com a face voltada para baixo), use o card dupla face e coloque o card substituto de lado. Se o card dupla face for colocado numa zona oculta (mão ou grimório), use o card substituto novamente.
- Se um card dupla face for exilado com a face voltada para baixo ou colocado no campo de batalha com a face voltada para baixo, mantenha sua identidade oculta usando o card substituto com sua face voltada para baixo ou protetores de card opacos (ou ambos).
- Em algumas coleções mais antigas, os cards substitutos eram listas dos cards dupla face modais ou cards de fusão daquelas coleções. Um card substituto de *Kaldheim* pode ser usado para representar aqueles cards dupla face. As mesmas regras sobre quais informações podem ser escritas em um card substituto se aplicam.

Tipo de encantamento que retorna: Saga

Há dez reinos repletos de histórias em Kaldheim, e a experiência de contar essas histórias é quase tão fantástica quanto os eventos que as inspiraram. Vinte desses momentos épicos aparecem na coleção principal como cards de Saga.

Aprisionar os Antigos Deuses

{2} {B} {G}

Encantamento — Saga

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

I — Destrua a permanente não de terreno alvo que um oponente controla.

II — Procure um card de Floresta em seu grimório, coloque-o no campo de batalha virado e depois embaralhe seu grimório.

III — As criaturas que você controla ganham toque mortífero até o final do turno.

As regras das Sagas não mudaram desde seu último aparecimento.

- Conforme uma Saga entra no campo de batalha, seu controlador coloca um marcador de conhecimento nela. Conforme sua fase principal pré-combate se inicia (imediatamente após sua etapa de compra), você coloca outro marcador de conhecimento em cada Saga que você controla. Colocar um marcador de conhecimento de qualquer dessas formas em uma Saga não usa a pilha.
- Cada símbolo à esquerda da caixa de texto de uma Saga representa uma habilidade de capítulo. Uma habilidade de capítulo é uma habilidade desencadeada que se desencadeia quando, ao colocar um marcador de conhecimento numa Saga, a quantidade total desses marcadores naquela Saga passa a ser igual ou superior ao número de capítulo da habilidade. As habilidades de capítulo são colocadas na pilha e podem ser respondidas.
- Uma habilidade de capítulo não é desencadeada se um marcador de conhecimento é colocado em uma Saga que já tenha um número de marcadores de conhecimento igual ou superior ao número do capítulo. Por exemplo, o terceiro marcador de conhecimento colocado em uma Saga faz com que a habilidade do capítulo III seja desencadeada, mas os capítulos I e II não são desencadeados novamente.
- Depois que uma habilidade de capítulo é desencadeada, a habilidade na pilha não é afetada se a Saga ganha ou perde marcadores, nem se a Saga deixa o campo de batalha.
- Se múltiplas habilidades de capítulo forem desencadeadas ao mesmo tempo, seu controlador as coloca na pilha em qualquer ordem. Se qualquer delas exigir alvos, aqueles alvos serão escolhidos conforme você colocar as habilidades na pilha, antes que qualquer daquelas habilidades seja resolvida.
- Remover marcadores de conhecimento não faz com que uma habilidade de capítulo anterior seja desencadeada. Se os marcadores de conhecimento de uma Saga são removidos, as habilidades de capítulo pertinentes são desencadeadas novamente quando a Saga recebe mais marcadores de conhecimento.
- Quando a quantidade de marcadores de conhecimento em uma Saga é maior ou igual ao maior número entre suas habilidades de capítulo, o controlador da Saga a sacrifica assim que sua habilidade de capítulo deixa a pilha, provavelmente por ter sido resolvida ou anulada. Esta ação baseada no estado não usa a pilha.

Supertipo que retorna: da Neve

Em Kaldheim você vai encontrar reinos em conflito, batalhas inimagináveis e uma história muito rica repleta de disputas. Mas o tempo lá é bem frio. Então não esqueça de levar um agasalho. O supertipo "da neve" retorna nesta coleção em diversos tipos de card, inclusive tipos de permanente, mágicas instantâneas e feitiços.

Trol Glaciodérmico

{2} {G}

Criatura da Neve — Trol Guerreiro

2/3

{S} {S}: Trol Glaciodérmico recebe +2/+0 e ganha indestrutível até o final do turno. Vire-o. (*Dano e efeitos que dizem “destrua” não o destroem. {S} pode ser pago com um mana de uma fonte da neve.*)

- Da neve é um supertipo, não um tipo de card. Ele não tem significado em termos de regras nem função em si, mas pode ser mencionado em cards e habilidades.
- O símbolo {S} é um símbolo de mana genérico. Ele representa um custo que pode ser pago com um mana que tenha sido gerado por uma fonte da neve. Aquele mana pode ser de qualquer cor ou incolor. Por exemplo, você pode virar duas Montanhas Nevadas e usar aquele mana vermelho para ativar a última habilidade de Trol Glaciodérmico.
- Da neve não é um tipo de mana. Se um efeito disser que você pode gastar mana como se fosse de qualquer tipo, você não pode pagar {S} com aquele mana se ele não tiver sido gerado por uma fonte da neve.
- Alguns cards têm efeitos adicionais para cada {S} gasto para conjurá-los. Você pode conjurar aquelas mágicas mesmo sem gastar nenhum mana da neve para conjurá-las. Os efeitos adicionais delas simplesmente não acontecem.
- A coleção *Kaldheim* não tem nenhum card com custo de mana que inclua {S}, mas outras coleções anteriores têm. Se um efeito disser que uma mágica custa {1} a menos para ser conjurada, aquela redução não se aplica a custos com {S}. Isso também vale para habilidades ativadas que incluam {S} no custo de ativação e efeitos que reduzam aqueles custos.
- Os terrenos básicos da neve são válidos em formatos em que a coleção *Kaldheim* seja válida. Eles serão válidos no formato Padrão enquanto os outros cards de *Kaldheim* o forem e, a menos que eles sejam reimpressos em uma futura coleção válida no formato Padrão, eles sairão da rotação do formato Padrão com *Kaldheim*. Você pode incluir qualquer número deles em um deck Construído para um formato em que terrenos básicos da neve sejam válidos.
- Em um evento Limitado (geralmente Draft ou Deck Selado), você não pode adicionar terrenos básicos da neve a seu conjunto de cards como faria com outros terrenos básicos. Você só pode jogar com terrenos básicos da neve se abri-los em seu deck selado ou em draft.

Palavra-chave que retorna: Morfoloide

Os metamorfos do reino de Littjara são misteriosos e imperscrutáveis. Eles podem assumir qualquer forma e caminhar, rastejar, voar, cambalear ou flutuar despercebidos por qualquer lugar. Morfoloide é uma habilidade de palavra-chave que retorna e concede todos os tipos de criatura às criaturas que a possuem.

Andarilho da Névoa

{2} {U}

Criatura — Metamorfo

1/4

Morfoloide (*Este card é de todos os tipos de criatura.*)

Voar

{1} {U}: Andarilho da Névoa recebe +1/-1 até o final do turno.

As regras de morfoloide não mudaram desde seu aparecimento anterior.

- Morfoloide é uma habilidade que define características. Ela funciona em todas as zonas, não apenas enquanto um card que a tenha está no campo de batalha.
- O subtipo Metamorfo que aparece na linha de tipo está lá mais para dar um clima. Um card de criatura com morfoloide é Elfo, Anão, Fractius, Bode, Covarde e Zumbi tanto quanto é Metamorfo.
- Se um efeito faz com que uma criatura com morfoloide se torne de um novo tipo de criatura, ela passa a ser somente daquele novo tipo de criatura, mas ela ainda tem morfoloide. O efeito que lhe dá todos os tipos de criatura simplesmente é sobrescrito.
- Se um efeito faz com que uma criatura com morfoloide perca todas as habilidades, ela continua sendo de todos os tipos de criatura, mesmo não tendo mais morfoloide. Isso porque morfoloide se aplica antes do efeito que a remove. (Confie que é melhor assim. Caso contrário, aconteceria muito mais coisas estranhas.)

Tema: Segunda mágica

Diversos cards nesta coleção têm habilidades desencadeadas que se desencadeiam toda vez que você conjura sua segunda mágica no turno.

Amoque do Céu Sangrento

{1} {B}

Criatura — Humano Amoque

1/1

Toda vez que você conjurar sua segunda mágica a cada turno, coloque dois marcadores +1/+1 em Amoque do Céu Sangrento. Ele ganha ameaçar até o final do turno.
(Ele só pode ser bloqueado por duas ou mais criaturas.)

- A habilidade desencadeada pode ser desencadeada apenas uma vez a cada turno. A habilidade será resolvida antes da resolução da segunda mágica. Não importa se a primeira mágica que você conjurou naquele turno foi resolvida, foi anulada ou ainda está na pilha.
- A habilidade desencadeada só é desencadeada se a criatura que a tiver estiver no campo de batalha conforme você conjura sua segunda mágica. As mágicas que você conjurou num turno antes da entrada daquela criatura no campo de batalha serão contadas. Em outras palavras, a habilidade não será desencadeada se a criatura com a habilidade for a segunda mágica que você conjura durante um turno, ou se você já tiver conjurado duas ou mais mágicas no momento em que a criatura entrar no campo de batalha naquele turno.

NOTAS SOBRE CARDS ESPECÍFICOS DA COLEÇÃO PRINCIPAL DE *KALDHEIM*

A Árvore-mundo

Terreno

A Árvore-mundo entra no campo de batalha virada.

{T}: Adicione {G}.

Enquanto você controlar seis terrenos ou mais, os terrenos que você controla terão “{T}: Adicione um mana de qualquer cor.”

{W}{W}{U}{U}{B}{B}{R}{R}{G}{G}, {T},

sacrifique A Árvore-mundo: Procure em seu grimório qualquer número de cards de Deus, coloque-os no campo de batalha e embaralhe seu grimório.

- A terceira habilidade de A Árvore-mundo não faz com que os terrenos que você controla percam nenhuma habilidade. Ela também não fará com que os terrenos que você controla percam nenhum tipo de terreno.

Abala-terra

{3}{R}{R}

Criatura — Gigante Amoque

5/4

Seus oponentes não podem ganhar pontos de vida.

No início de sua manutenção, Abala-terra causa 2 pontos de dano a cada oponente. Esta habilidade só será desencadeada se Abala-terra estiver no campo de batalha ou se estiver em seu cemitério e você controlar um Gigante.

Profetizar {2}{R}{R}

- A entrada de Abala-terra no campo de batalha não desfaz nenhum ganho de pontos de vida que tenha ocorrido anteriormente no turno.
- Se Abala-terra estiver no campo de batalha no início de sua manutenção, a habilidade dele será desencadeada mesmo que ele não seja mais um Gigante e você não controle outro Gigante.

Aegar, a Chama Congelante

{1}{U}{R}

Criatura Lendária — Gigante Mago

3/3

Toda vez que uma criatura ou um planeswalker que um oponente controla sofrer dano excedente, se um Gigante, Mago ou mágica que você controlava causou dano àquela criatura ou àquele planeswalker neste turno, compre um card.

- Considera-se que uma criatura sofreu dano excedente se uma ou mais fontes causaram a ela mais dano do que o mínimo necessário para que o dano fosse letal. Na maioria dos casos, isso significa um dano maior que a resistência da criatura, mas considerando o dano que tenha sido causado a ela naquele turno.
- Um planeswalker sofre dano excedente se sofrer dano maior que sua lealdade atual.
- Até mesmo 1 único ponto de dano causado por uma fonte com toque mortífero é considerado letal, portanto, qualquer quantidade de dano maior que 1 é dano excedente, mesmo que o dano total não seja

maior que a resistência da criatura. Observe que o fato de uma fonte de dano ter toque mortífero não tem nenhum efeito em planeswalkers.

- Não importa se o dano excedente foi causado pelo Gigante, pelo Mago ou pela mágica que você controla. A única coisa que importa é que uma criatura ou um planeswalker que um oponente controla tenha sofrido dano excedente e que um dos três tenha causado dano à criatura ou ao planeswalker em algum momento no turno. Por exemplo, se uma criatura 4/4 que um oponente controla sofre 2 pontos de dano de uma mágica que você controla e posteriormente no turno sofre 3 pontos de dano de uma mágica que outro jogador controla, a habilidade de Aegar é desencadeada.
- Se uma permanente é simultaneamente uma criatura e um planeswalker, a quantidade mínima de dano a ser considerada dano letal é usada para determinar se foi causado dano excedente. Por exemplo, se uma criatura 5/5 que também seja um planeswalker com três marcadores de lealdade sofre 4 pontos de dano, ela sofre 1 ponto de dano excedente e a habilidade de Aegar é desencadeada.

Afundar

{B}

Feitiço

Como custo adicional para conjurar esta mágica, exile um card de criatura de seu cemitério.

A criatura alvo recebe -3/-3 até o final do turno.

- Você precisa exilar exatamente um card de criatura de seu cemitério para conjurar esta mágica. Você não pode conjurá-lo sem exilar um card de criatura nem exilar cards de criatura adicionais.

Alrund, Deus do Cosmos

{3}{U}{U}

Criatura Lendária — Deus

1/1

Alrund recebe +1/+1 para cada card em sua mão e para cada card profetizado seu no exílio.

No início de sua etapa final, escolha um tipo de card e revele os dois cards do topo do seu grimório. Coloque em sua mão todos os cards do tipo escolhido que forem revelados dessa maneira e coloque o resto no fundo de seu grimório em qualquer ordem.

////

Hakka, Corvo Sussurrante

{1}{U}

Criatura Lendária — Ave

2/3

Voar

Toda vez que Hakka, Corvo Sussurrante, causar dano de combate a um jogador, devolva-o para a mão de seu dono e use vidência 2.

- As palavras "revelados dessa maneira" foram involuntariamente omitidas no card impresso. O texto atual do Oracle é o que consta acima.
- A primeira habilidade de Alrund só se aplica enquanto Alrund está no campo de batalha. Em todas as outras zonas, Alrund é 1/1.

- Você pode escolher qualquer tipo de card, mas os que podem aparecer em seu grimório são artefato, criatura, encantamento, mágica instantânea, terreno, planeswalker, feitiço e tribal (um tipo de card de coleções mais antigas). Supertipos como da neve e básico não podem ser escolhidos. Subtipos como Deus, Aura e Floresta também não podem ser escolhidos.
-

Amoque Draconeo

{1} {R}

Criatura — Humano Amoque

2/2

Iniciativa

As habilidades vanglória que você ativa custam {1} a menos para serem ativadas para cada Dragão que você controla.

Vanglória — {4} {R}: Crie uma ficha de criatura Dragão vermelha 5/5 com voar. *(Ative esta habilidade somente se esta criatura atacou neste turno e somente uma vez a cada turno.)*

- A redução de custo só se aplica ao mana genérico nos custos de ativação das habilidades de vanglória que você ativa. Ela não pode reduzir os requisitos de mana de cores específicas.
 - Uma vez que você anuncie que está ativando uma habilidade de vanglória, nenhum jogador pode realizar ações até que o custo da habilidade seja pago. Em especial, os oponentes não podem tentar alterar o custo de ativação removendo seus Dragões.
-

Amuleto do Gigante

{U}

Artefato — Equipamento

Quando Amuleto do Gigante entra no campo de batalha, você pode pagar {3} {U}. Se fizer isso, crie uma ficha de criatura Gigante Mago azul 4/4 e anexe Amuleto do Gigante a ela.

A criatura equipada recebe +0/+1 e tem “Esta criatura terá resistência a magia enquanto estiver desvirada”. *(Ela não pode ser alvo de mágicas nem de habilidades que seus oponentes controlam.)*

Equipar {2}

- Você decide pagar {3} {U} ou não conforme a habilidade de entrada no campo de batalha é resolvida. Se fizer isso, você cria imediatamente a ficha de criatura Gigante Mago e anexa Amuleto do Gigante a ela. Nenhum jogador pode responder a sua decisão de pagar ou não, e nenhum jogador pode realizar ações durante esse processo.
 - A ficha de criatura Gigante Mago entra no campo de batalha como uma criatura 4/4. Quaisquer habilidades que sejam desencadeadas quando uma criatura com uma determinada resistência entra no campo de batalha verão a ficha entrar no campo de batalha como uma criatura 4/4.
-

Andarilha do Fogo Tuskeri

{2} {R}

Criatura — Humano Amoque

3/2

Vanglória — {1}: Exile o card do topo de seu grimório.

Você pode jogar aquele card neste turno. *(Ative esta habilidade somente se esta criatura atacou neste turno e somente uma vez a cada turno.)*

- O card com a habilidade de vanglória é exilado com a face voltada para cima.
 - Jogar um card desta forma segue as regras normais para jogar o card. Você deve pagar seus custos e respeitar todas as regras de restrições de tempo. Por exemplo, se o card for um card de feitiço, você só poderá conjurá-lo durante sua fase principal enquanto a pilha estiver vazia.
 - Em circunstâncias normais, você só pode jogar um terreno dessa forma se ainda não tiver jogado um terreno naquele turno.
 - Se você não jogar o card até o final do turno, ele permanecerá exilado. Vangloriar-se num turno futuro não permitirá que você jogue aquele card.
-

Andarilho de Icebergs

{4} {U}

Criatura da Neve — Gigante Mago

4/4

Quando Andarilho de Icebergs entrar no campo de batalha, vire o artefato ou a criatura alvo que um oponente controla. Se {S} foi gasto para conjurar esta mágica, aquela permanente não desvirará durante a próxima etapa de desvirar de seu controlador. *({S} é mana de uma fonte da neve.)*

- Gastar mais de um mana da neve para conjurar Andarilho de Icebergs não fará com que o artefato ou a criatura alvo permaneça virado por turnos adicionais.
 - A habilidade de entrada no campo de batalha pode ter como alvo um artefato ou uma criatura que um oponente controla que já esteja virado. Se um mana da neve tiver sido gasto para conjurar Andarilho de Icebergs, o alvo não será desvirado durante a etapa de desvirar de seu controlador.
 - Se Andarilho de Icebergs entrar no campo de batalha sem ser conjurado, nenhum mana terá sido gasto para conjurá-lo. A habilidade de entrada no campo de batalha ainda pode virar o alvo, mas aquela permanente não será impedida de desvirar durante a próxima etapa de desvirar de seu controlador.
 - De modo similar, se um efeito copiar a mágica de criatura que se torna Andarilho de Icebergs, nenhum mana terá sido gasto para conjurar a cópia. O alvo não será impedido de desvirar durante a próxima etapa de desvirar de seu controlador.
-

Andarilho dos Reinos

{2} {G}

Criatura — Metamorfo

2/3

Morfoloide (*Este card é de todos os tipos de criatura.*)

Conforme Andarilho dos Reinos entra no campo de batalha, escolha um tipo de criatura.

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

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

- Você precisa escolher um tipo existente de criatura, como Alce ou Conselheiro. Você não pode escolher tipos de card (como artefato) nem supertipos (como da neve).
- Se de alguma forma Andarilho dos Reinos estiver no campo de batalha sem que uma escolha tenha sido feita para ele, você ainda pode olhar o card do topo de seu grimório a qualquer momento. Você não conseguirá conjurar nenhum card de criatura do topo de seu grimório, mesmo que ele não tenha nenhum tipo de criatura.
- Você pode olhar o card do topo de seu grimório quando quiser (com uma restrição; veja abaixo), mesmo que você não tenha prioridade. Esta ação não usa a pilha. Saber qual card está no topo se torna parte das informações às quais você tem acesso, como quais cards estão na sua mão.
- Se o card do topo do seu grimório muda durante a conjuração de uma mágica ou ativação de uma habilidade, você não pode olhar o novo card do topo até que termine de conjurar a mágica ou ativar a habilidade. Isso significa que se você conjura uma mágica do topo de seu grimório, você não pode olhar o próximo card até que tenha terminado de pagar pela mágica.
- Andarilho dos Reinos não altera o momento em que você pode conjurar mágicas de criatura. Na maioria dos casos, isso significa durante sua fase principal enquanto a pilha está vazia, embora lampejo possa alterar isso.
- Você ainda pagará todos os custos da mágica, inclusive custos adicionais. Você também pode pagar custos alternativos se algum estiver disponível.
- O card no topo do seu grimório não está em sua mão, portanto você não pode profetizá-lo, descartá-lo ou ativar nenhuma de suas habilidades ativadas.

Anel Replicador

{3}

Artefato da Neve

{T}: Adicione um mana de qualquer cor.

No início de sua manutenção, coloque um marcador de noite em Anel Replicador. Depois, se houver oito ou mais marcadores de noite nele, remova todos eles e crie oito fichas de artefato da neve incolores com o nome Anel Replicado com “{T}: Adicione um mana de qualquer cor”.

- A verificação do fato de Anel Replicador ter ou não oito ou mais marcadores só acontece como parte da resolução da habilidade desencadeada. Se Anel Replicador receber seu oitavo marcador de noite em outro momento, você não criará Anéis Replicadores imediatamente. Você terá que esperar até a próxima vez em que a habilidade desencadeada for resolvida.

Apreender os Espólios

{2} {R}

Feitiço

Como custo adicional para conjurar esta mágica, descarte um card.

Compre dois cards e crie uma ficha de Tesouro. *(Ela é um artefato com "{T}, sacrifique este artefato: Adicione um mana de qualquer cor".)*

- Você precisa descartar exatamente um card para conjurar Apreender os Espólios. Não é possível conjurá-lo sem descartar um card, e você não pode descartar cards adicionais.

Aprisionar o Monstro

{U}

Encantamento — Aura

Encantar criatura

Quando Aprisionar o Monstro entrar no campo de batalha, vire a criatura encantada. Ela causa dano igual ao seu poder a você.

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

- A habilidade de entrada no campo de batalha é desencadeada mesmo que a criatura encantada já esteja virada. Aquela criatura ainda causará dano a você.
- Use o poder da criatura encantada quando a habilidade de entrada no campo de batalha for resolvida para determinar quantos pontos de dano serão causados.
- Se Aprisionar o Monstro não estiver mais no campo de batalha conforme a habilidade de entrada no campo de batalha for resolvida, use o poder da criatura que ele encantou pela última vez para determinar a quantidade de dano causada. O dano será causado mesmo que a criatura também não esteja mais no campo de batalha naquele momento.

Arauto de Karfell

{1} {U}

Criatura — Zumbi Mago

1/3

{T}: Adicione {U}. Gaste este mana somente para profetizar um card em sua mão ou para conjurar uma mágica instantânea ou um feitiço.

- O mana pode ser gasto para exilar um card com profetizar de sua mão com a face voltada para baixo, não para conjurar o card exilado diretamente do exílio (a menos que seja um card de mágica instantânea ou de feitiço).
-

Arcanista da Pira Gélida
{4} {U}
Criatura — Gigante Mago
2/5

Esta mágica custa {1} a menos para ser conjurada se você controla um Gigante ou Mago.

Quando Arcanista da Pira Gélida entrar no campo de batalha, procure em seu grimório um card de mágica instantânea ou de feitiço com o mesmo nome que um card em seu cemitério, revele-o, coloque-o em sua mão e embaralhe seu grimório.

- Se você controlar mais de um Gigante e/ou Mago, Arcanista da Pira Gélida ainda custará apenas {1} a menos para ser conjurado.
- Depois que você anuncia que está conjurando Arcanista da Pira Gélida, nenhum jogador pode realizar outras ações até que o custo da mágica seja pago. Em especial, os oponentes não podem tentar alterar o custo removendo seus Gigantes e Magos.

Arco Élfico
{G}
Artefato — Equipamento
Quando Arco Élfico entra no campo de batalha, você pode pagar {2}. Se fizer isso, crie uma ficha de criatura Elfo Guerreiro verde 1/1 e anexe Arco Élfico a ela.
A criatura equipada recebe +1/+2 e tem alcance.
Equipar {3}

- Você decide pagar {2} ou não conforme a habilidade de entrada no campo de batalha é resolvida. Se fizer isso, você cria imediatamente a ficha de criatura Elfo Guerreiro e anexa Arco Élfico a ela. Nenhum jogador pode responder a sua decisão de pagar ou não, e nenhum jogador pode realizar ações durante esse processo.
- A ficha de criatura Elfo Guerreiro entra no campo de batalha como uma criatura 1/1. Quaisquer habilidades que sejam desencadeadas quando uma criatura com um determinado poder ou resistência entra no campo de batalha verão a ficha entrar no campo de batalha como uma criatura 1/1.

Arni Mata o Trol
{R} {G}
Encantamento — Saga
(Conforme esta Saga entra e após sua etapa de compra, adicione um marcador de conhecimento. Sacrifique-a após III.)
I — A criatura alvo que você controla luta com até uma criatura alvo que você não controla.
II — Adicione {R}. Coloque dois marcadores +1/+1 em até uma criatura alvo que você controla.
III — Você ganha vida igual ao maior poder dentre as criaturas que você controla.

- Para a habilidade do capítulo I, se um dos alvos não for válido conforme a habilidade for resolvida, nenhuma criatura causará nem sofrerá dano.

- A habilidade do capítulo II não é uma habilidade de mana. Ela usa a pilha e pode ser respondida.
- Caso não escolha nenhum alvo para a habilidade do capítulo II, simplesmente adicione {R} conforme a habilidade for resolvida. No entanto, se escolher uma criatura alvo que controla e aquela criatura não for um alvo válido conforme a habilidade for resolvida, a habilidade não será resolvida. Você não adicionará {R} nesse caso.
- Para a habilidade do capítulo III, use o maior poder entre os das criaturas que você controla conforme a habilidade é resolvida para determinar quantos pontos de vida você ganha. Se você não controlar nenhuma criatura naquele momento ou todas as criaturas que você controla tiverem poder igual ou inferior a 0, você não ganhará pontos de vida.

Arni Testa Partida

{2} {R}

Criatura Lendária — Humano Amoque

3/3

Ímpeto

Vanglória — {1}: Você pode alterar o poder básico de Arni Testa Partida para 1 mais o maior poder entre outras criaturas que você controla até o final do turno. *(Ative esta habilidade somente se esta criatura atacou neste turno e somente uma vez a cada turno.)*

- O maior poder entre os das criaturas que você controla é determinado conforme a habilidade de vanglória é resolvida. Você escolhe naquele momento se quer alterar o poder básico de Arni Testa Partida. Se você não controlar outra criatura naquele momento, você poderá alterar o poder básico de Arni para 1 até o final do turno. Arni tem objeções em relação a essa opção.
- Quaisquer efeitos que alterem o poder de Arni Testa Partida sem definir valores específicos serão aplicados depois que o poder básico de Arni for definido, independentemente da ordem em que aqueles efeitos foram criados. O mesmo se aplica a marcadores que alterem o poder de Arni.
- O novo poder básico de Arni Testa Partida é definido como 1 mais o poder total da criatura com maior poder entre as que você controla, e não como o poder básico daquela criatura. Se o poder daquela criatura for alterado depois que a habilidade de vanglória tiver sido resolvida, o poder de Arni não será afetado.
- Em alguns casos infelizes, o maior poder entre os das criaturas que você controla pode ser negativo. Por exemplo, se o maior poder for -3, você pode alterar o poder básico de Arni para -2 até o final do turno. Arni tem objeções veementes em relação a essa opção.

Asas do Cosmos

{W}

Mágica Instantânea

A criatura alvo recebe +1/+3 e ganha voar até o final do turno. Desvire-a.

- Asas do Cosmos pode ter como alvo uma criatura que já esteja desvirada. Ela ainda receberá +1/+3 e ganhará voar até o final do turno.

Ascensão da Horda de Marn

{2} {B}

Mágica Instantânea

Crie X fichas de criatura Zumbi Amoque preta 2/2 , sendo X o número de criaturas não ficha que morreram neste turno.

Profetizar {B} *(Durante o seu turno, você pode pagar {2} e exilar este card de sua mão voltado para baixo. Conjure-o em um turno posterior pagando seu custo de profetizar.)*

- O número de criaturas não ficha que morreram naquele turno é contado conforme Ascensão da Horda de Marn está sendo resolvida. Em outras palavras, as criaturas não ficha que morram em resposta a Ascensão da Horda de Marn serão contadas.
- Não importa se os cards que representavam aquelas criaturas ainda estão no cemitério conforme Ascensão da Horda de Marn é resolvida. Elas ainda serão contadas contanto que tenham morrido neste turno.

Ascensão dos Dignos

{1} {W} {B}

Encantamento — Saga

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

I, II — Escolha uma criatura que você controla. Até seu próximo turno, todo o dano que seria causado às criaturas que você controla, em vez disso, é causado àquela criatura.

III — Devolva o card de criatura alvo de seu cemitério para o campo de batalha com um marcador de voar. Aquela criatura é um Anjo Guerreiro além de seus outros tipos.

- Você escolhe uma criatura para a habilidade dos capítulos I e II conforme aquela habilidade é resolvida.
 - Se a criatura escolhida não estiver no campo de batalha no momento em que o dano seria causado às criaturas que você controla, o dano será causado a quaisquer criaturas às quais seria causado normalmente. O dano não será redirecionado.
 - A habilidade dos capítulos I/II não altera o fato de o dano ser de combate ou não. Se um dano de combate seria causado a uma criatura que você controla, o dano que é causado à criatura escolhida em vez disso ainda é dano de combate.
 - Se um outro jogador ganha o controle da criatura escolhida depois que a habilidade dos capítulos I e II é resolvida, mas antes do seu próximo turno, o dano que seria causado às criaturas que você controla ainda será causado àquela criatura.
 - O card de criatura colocado no campo de batalha pela habilidade do capítulo III entra no campo de batalha como um Anjo Guerreiro voador (além de quaisquer outros tipos de criatura que tenha).
-

As Três Estações

{G} {U}

Encantamento — Saga

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

I — Triture três cards.

II — Devolva até dois cards de permanente da neve alvo de seu cemitério para sua mão.

III — Escolha três cards em cada cemitério. Seus donos embaralham aqueles cards em seus grimórios.

- Para a habilidade do capítulo III, se um jogador não tiver cards no próprio cemitério, ele não embaralhará o próprio grimório.
- O card recebeu errata para a versão em português com relação ao capítulo III. Na versão impressa, o card instrui os jogadores a embaralhar os cards “em seus cemitérios”, em vez de “em seus grimórios”. Este documento apresenta a versão correta do texto de regras.

Ataque Duplo

{R} {R}

Mágica Instantânea

Quando você conjurar sua próxima mágica instantânea ou feitiço com custo de mana convertido igual ou inferior a 4 neste turno, copie aquela mágica. Você pode escolher novos alvos para a cópia.

Profetizar {R} *(Durante o seu turno, você pode pagar {2} e exilar este card de sua mão voltado para baixo. Conjure-o em um turno posterior pagando seu custo de profetizar.)*

- Ataque Duplo copiará uma mágica instantânea ou feitiço com custo de mana convertido igual ou inferior a 4, e não apenas uma com alvos.
- Uma cópia é criada mesmo que a mágica que você conjurou tenha sido anulada ou deixado a pilha de alguma outra forma no momento em que a habilidade de cópia for resolvida. A cópia será resolvida antes da mágica original.
- Se você copiar uma mágica com alvos, a cópia ainda terá os mesmos alvos, a menos que você escolha alvos novos. Você pode alterar qualquer número de alvos, incluindo todos ou nenhum deles. Se, para qualquer dos alvos, você não puder escolher um novo alvo válido, ele permanecerá inalterado (mesmo que o alvo atual não seja válido).
- Se a mágica copiada for modal (ou seja, tiver uma lista de modos), as cópias terão o(s) mesmo(s) modo(s). Você não pode escolher modos diferentes.
- Se uma mágica tiver {X} em seu custo de mana, use o valor de X para determinar se o custo de mana convertido é igual ou inferior a 4. Se a mágica for copiada, a cópia terá o mesmo valor de X.
- Se a mágica teve o dano dividido conforme foi conjurada, a divisão não pode ser alterada (embora os alvos a receberem o dano ainda possam). O mesmo vale para mágicas que distribuem marcadores.
- Não é possível escolher pagar quaisquer custos alternativos ou adicionais para a cópia. Porém, os efeitos baseados em custos alternativos ou adicionais que tenham sido pagos pela mágica original serão copiados como se esses mesmos custos tivessem sido pagos para a cópia.

- A cópia é criada na pilha. Portanto, ela não é “conjurada”. As habilidades que são desencadeadas quando um jogador conjura uma magia não serão desencadeadas.

Batalha de Geadas e Fogo

{3}{U}{R}

Encantamento — Saga

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

I — Batalha de Geadas e Fogo causa 4 pontos de dano a cada criatura não Gigante e a cada planeswalker.

II — Use vidência 3.

III — Toda vez que conjurar uma magia com custo de mana convertido igual ou superior a 5 neste turno, compre dois cards e descarte um card.

- A habilidade desencadeada criada pela habilidade do capítulo III pode ser desencadeada múltiplas vezes durante o turno, mesmo que Batalha de Geadas e Fogo provavelmente não esteja mais no campo de batalha.

Batalha por Bretagard

{1}{G}{W}

Encantamento — Saga

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

I — Crie uma ficha de criatura Humano Guerreiro branca 1/1.

II — Crie uma ficha de criatura Elfo Guerreiro verde 1/1.

III — Escolha qualquer número de fichas de artefato e/ou de criatura que você controle com nomes diferentes. Para cada uma delas, crie uma ficha que seja uma cópia dela.

- A habilidade do capítulo III não tem nenhuma das fichas como alvo. Você escolhe quais está copiando conforme a habilidade é resolvida.
- A menos que o efeito que cria a ficha especifique um nome diferente, o nome de uma ficha é o mesmo que seus tipos de criatura. Em especial, uma ficha de criatura Humano Guerreiro tem um nome diferente do de uma ficha de criatura Elfo Guerreiro, e você pode criar uma cópia de cada uma usando a habilidade do capítulo III.
- Cada ficha que você cria copia as características originais da ficha copiada conforme definidas pelo efeito que a criou. A ficha recém-criada não copia o fato de a ficha original estar virada ou desvirada, se tem marcadores, se tem Auras e/ou Equipamentos anexados nem se qualquer efeito que não seja de cópia alterou seu poder, sua resistência, seus tipos, sua cor e assim por diante.
- Se a ficha original estiver copiando outra coisa, a ficha que você cria usará os valores copiáveis da ficha original. Na maioria dos casos, ela será uma cópia do que quer que a ficha original esteja copiando. Se ela estiver copiando uma permanente ou um card com {X} em seu custo de mana, X será 0.
- Quaisquer habilidades de entrada no campo de batalha de fichas que você crie serão desencadeadas quando elas entrarem no campo de batalha. Qualquer habilidade do tipo “conforme [esta permanente] entra no campo de batalha” ou “[esta permanente] entra no campo de batalha com” das fichas também funciona.

Bênção da Gead

{3} {G}

Feitiço da Neve

Distribua X marcadores +1/+1 entre qualquer número de criaturas que você controla, sendo X a quantidade de {S} gasto para conjurar esta mágica. Depois, compre um card para cada criatura que você controla com poder igual ou superior a 4.

- Como Bênção da Gead não tem nenhuma criatura como alvo, você determina como os marcadores +1/+1 serão distribuídos conforme Bênção da Gead é resolvida. Os jogadores podem responder a Bênção da Gead normalmente, e saberão quantos manas da neve você gastou para conjurá-la, mas não saberão necessariamente como os marcadores serão distribuídos.
- Como nenhuma das criaturas foi escolhida como alvo, você pode escolher colocar marcadores +1/+1 em uma criatura com proteção contra o verde, por exemplo.
- Você determina quantas criaturas você controla com poder igual ou superior a 4 conforme Bênção da Gead está sendo resolvida, depois que os marcadores +1/+1 são colocados nas criaturas.
- Se você conjurar Bênção da Gead sem gastar mana da neve, nenhum marcador +1/+1 será distribuído. Você ainda pode comprar cards se suas criaturas forem grandes o suficiente.
- Se Bênção da Gead for copiada, nenhum mana terá sido gasto para conjurá-la, de modo que nenhum marcador +1/+1 será distribuído. Você ainda pode comprar cards se suas criaturas forem grandes o suficiente.

Birgi, Deusa das Histórias

{2} {R}

Criatura Lendária — Deus

3/3

Toda vez que você conjurar uma mágica, adicione {R}. Até o final do turno, você não perde esse mana quando as etapas e fases terminam.

As criaturas que você controla podem usar vanglória duas vezes em cada um de seus turnos, em vez de apenas uma.

////

Harnfel, Chifre da Abundância

{4} {R}

Artefato Lendário

Descarte um card: Exile os dois cards do topo de seu grimório. Você pode jogar aqueles cards neste turno.

- A primeira habilidade de Birgi usa a pilha e pode ser respondida. Ela não é uma habilidade de mana.
- Você ainda precisa atacar com uma criatura que você controla para ativar sua habilidade de vanglória.
- Os cards exilados pela habilidade ativada de Harnfel são exilados com a face voltada para cima.
- Você pode jogar aqueles cards naquele turno mesmo que Harnfel deixe o campo de batalha ou outro jogador ganhe o controle dele.

- Jogar os cards exilados com Harnfel segue as regras normais para jogar aqueles cards. Você precisa pagar os custos, se houver, e respeitar todas as regras de tempo. Por exemplo, se um dos cards for um card de criatura, você só pode conjurar aquele card pagando o custo de mana durante sua fase principal quando a pilha estiver vazia.
- A menos que um efeito permita que você jogue terrenos adicionais naquele turno, você só pode jogar cards de terreno exilados com Harnfel se você ainda não tiver jogado um terreno naquele turno. Na maioria dos casos, se exilar dois cards de terreno com Harnfel, você não conseguirá jogar ambos.
- Quaisquer cards exilados com Harnfel que você não jogar permanecerão exilados.
- O card que você descartou para ativar a habilidade não faz parte “daqueles cards” e não pode ser jogado, mesmo que de alguma forma ele acabe no exílio.

Boi Gigante

{1}{W}

Criatura — Boi

0/6

Boi Gigante tripula Veículos usando sua resistência em vez de seu poder.

- Tripular um Veículo não altera o poder e a resistência de Boi Gigante.

Brutamontes Covarde

{3}{R}

Criatura — Gigante Covarde

4/4

Brutamontes Covarde não pode bloquear sozinho.

- Embora Brutamontes Covarde não possa ser a única criatura que você declara como bloqueadora, ele pode ser a única criatura a bloquear determinada criatura atacante. Outras criaturas bloqueadoras não precisam bloquear a mesma criatura que Brutamontes Covarde.
- Se você controlar mais de um Brutamontes Covarde, todos poderão bloquear, mesmo que nenhuma outra criatura bloqueie.
- Uma vez que Brutamontes Covarde tenha sido declarado como bloqueador, ele permanecerá em combate mesmo que todos os demais bloqueadores deixem o campo de batalha ou sejam removidos do combate de alguma outra forma.
- Se um efeito disser que Brutamontes Covarde bloqueia “se estiver apto” e você controlar ao menos uma outra criatura apta a bloquear, você precisará bloquear com Brutamontes Covarde e ao menos uma outra criatura.

Busca por Glória

{2}{W}

Feitiço da Neve

Procure em seu grimório um card de permanente da neve, lendário ou de Saga, revele-o, coloque-o em sua mão e, depois, embaralhe seu grimório. Você ganha 1 ponto de vida para cada {S} gasto para conjurar esta mágica. (*{S}* é mana de uma fonte da neve.)

- Um card de permanente da neve é qualquer card de artefato, criatura, encantamento, terreno ou planeswalker com o supertipo da neve.
- Se você conjura Busca por Glória sem gastar nenhum mana da neve, você não ganha nenhum ponto de vida. No entanto, você procura em seu grimório do mesmo jeito.
- Se Busca por Glória é copiada, nenhum mana da neve é gasto para conjurar a cópia, portanto, você não ganha nenhum ponto de vida. No entanto, sua busca por glória... continua.

Busca-semelhantes de Littjara

{3}{U}

Criatura — Metamorfo

2/4

Morfoloide (*Este card é de todos os tipos de criatura.*)

Quando Busca-semelhantes de Littjara entrar no campo de batalha, se você controlar três ou mais criaturas que compartilhem um tipo de criatura, coloque um marcador +1/+1 em Busca-semelhantes de Littjara e use vidência 1.

- Três criaturas partilham um tipo de criatura se houver ao menos um tipo de criatura que as três possuam, independentemente dos outros tipos que as criaturas tenham. Por exemplo, Busca-semelhantes de Littjara (que tem todos os tipos de criatura), um Elfo Guerreiro e um Elfo Mago partilham um tipo de criatura por serem todos Elfos.
- Se você não controlar três ou mais criaturas que compartilhem um tipo de criatura imediatamente depois que Busca-semelhantes de Littjara entrar no campo de batalha, a habilidade dele não será desencadeada. Se você não controlar três ou mais criaturas conforme a habilidade for resolvida, você não colocará um marcador +1/+1 em Busca-semelhantes de Littjara nem usará vidência 1. As três criaturas com tipo compartilhado que você controla quando a habilidade é resolvida não precisam ser as mesmas três que você controlava quando a habilidade foi desencadeada.
- Você só coloca um marcador +1/+1 em Busca-semelhantes de Littjara e usa vidência 1, independentemente de quantos trios extras de criaturas que compartilhem um tipo de criatura você controle.

Caerne de Crânios de Immersturm

Terreno

Caerne de Crânios de Immersturm entra no campo de batalha virado.

{T}: Adicione {B}.

{1}{B}{R}{R}, {T}, sacrifique Crânios de Immersturm:

Ele causa 3 pontos de dano ao jogador alvo. Aquele jogador descarta um card. Ative esta habilidade somente nos momentos em que poderia conjurar um feitiço.

- Se o jogador alvo não for um alvo válido conforme a última habilidade ativada tentar ser resolvida, a habilidade não será resolvida e nenhum de seus efeitos acontecerá. Nenhum dano será causado e aquele jogador não descartará um card.

Campeão da Forja Rúnica

{2}{W}

Criatura — Anão Guerreiro

2/3

Quando Campeão da Forja Rúnica entra no campo de batalha, você pode procurar em seu grimório e/ou cemitério um card de Runa, revelá-lo e colocá-lo em sua mão. Se procurar em seu grimório desta maneira, embaralhe-o.

Você pode pagar {1} em vez de pagar o custo de mana das mágicas de Runa que você conjura.

- A última habilidade de Campeão da Forja Rúnica oferece um custo alternativo para a conjuração de mágicas de Runa. Você não pode combinar isso com outros custos alternativos aplicáveis. Em raros casos em que a Runa tenha um custo adicional, você o pagará além do {1}. Se aqueles custos adicionais forem obrigatórios, você precisa pagá-los para conjurar a mágica.
- A última habilidade de Campeão da Forja Rúnica não altera o momento em você pode conjurar uma mágica de Runa.
- Conjurar uma mágica de Runa por um custo alternativo não altera seu custo de mana nem seu custo de mana convertido.

Carruagem de Esika

{3}{G}

Artefato Lendário — Veículo

4/4

Quando Carruagem de Esika entrar no campo de batalha, crie duas fichas de criatura Felino verde 2/2.

Toda vez que Carruagem de Esika atacar, crie uma ficha que seja uma cópia da ficha alvo que você controla.

Tripular 4

- A ficha que você cria copia as características originais da ficha copiada conforme definidas pelo efeito que a criou. A ficha recém-criada não copia o fato de a ficha original estar virada ou desvirada, se tem marcadores, se tem Auras e/ou Equipamentos anexados nem se qualquer efeito que não seja de cópia alterou seu poder, sua resistência, seus tipos, sua cor e assim por diante. Em especial, a ficha que você cria não está atacando, mesmo que a ficha original esteja.
 - Se a ficha original estiver copiando outra coisa, a ficha que você cria usará os valores copiáveis da ficha original. Na maioria dos casos, ela será uma cópia do que quer que a ficha original esteja copiando. Se ela estiver copiando uma permanente ou um card com {X} em seu custo de mana, X será 0.
 - Quaisquer habilidades de entrada no campo de batalha da ficha que você crie serão desencadeadas quando ela entrar no campo de batalha. Qualquer habilidade do tipo “conforme [esta permanente] entra no campo de batalha” ou “[esta permanente] entra no campo de batalha com” também funciona.
 - Se a ficha original for uma Aura, a ficha que você criar será colocada no campo de batalha sem ser conjurada. Quem controlará a Aura escolhe o que ela encantar conforme ela entrar no campo de batalha. Uma Aura colocada no campo de batalha dessa forma não tem alvo (portanto, poderia ser anexada à permanente de um oponente com resistência a magia, por exemplo), mas a habilidade encantar da Aura restringe os objetos aos quais ela pode ser anexada. Se uma ficha de Aura não puder ser anexada a nada de forma válida, ela não será criada.
-

Confronto dos Skalds

{2} {R} {W}

Encantamento — Saga

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

I — Exile os quatro cards do topo de seu grimório. Até o final do seu próximo turno, você pode jogar esses cards.

II, III — Toda vez que conjurar uma mágica neste turno, coloque um marcador +1/+1 na criatura alvo que você controla.

- Os cards que você exila devido à habilidade do capítulo I são exilados com a face voltada para cima.
- Jogar um card desta forma segue as regras normais para jogar o card. Você deve pagar seus custos e respeitar todas as regras de restrições de tempo. Por exemplo, se um dos cards for um card de feitiço, você só poderá conjurá-lo durante sua fase principal enquanto a pilha estiver vazia.
- Em circunstâncias normais, você só pode jogar um terreno dentre os cards exilados se não tiver jogado um terreno naquele turno.
- Quaisquer cards que você não jogue até o final de seu próximo turno permanecerão exilados.

Conhecimento Gravado

{3} {U} {U}

Mágica instantânea da Neve

Use vidência X, sendo X a quantidade de {S} gasto para conjurar esta mágica, e depois compre três cards. *({S} é mana de uma fonte da neve.)*

- Se você conjura Conhecimento Gravado gastando mana da neve, você compra três cards.
- Se Conhecimento Gravado for copiado, nenhum mana terá sido gasto para conjurar a cópia, de modo que você simplesmente comprará três cards.

Convocador de Avalanches

{1} {U}

Criatura da Neve — Humano Mago

1/3

{2}: O terreno da neve alvo que você controla se torna uma criatura Elemental 4/4 com resistência a magia e ímpeto até o final do turno. Ele ainda é um terreno. *(Uma criatura com resistência a magia não pode ser alvo de mágicas nem de habilidades controladas por seus oponentes.)*

- Um terreno que se torna uma criatura como consequência da habilidade ativada de Convocador de Avalanches mantém quaisquer outros supertipos, tipos de card, subtipos e habilidades que tinha antes. Em especial, ela será um terreno criatura da neve.
- Na maioria dos casos, o terreno que se torna uma criatura permanece incolor. Se outro efeito tiver feito com que o terreno tenha uma ou mais cores, o terreno criatura resultante manterá aquelas cores.

- A habilidade ativada não faz com que o terreno da neve alvo se torne virado ou desvirado.
-

Corcel de Starnheim

{2} {W}

Criatura — Pégaso

2/2

Voar

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

- Para determinar o custo total de uma mágica, comece com o custo de mana ou o custo alternativo a pagar, adicione qualquer aumento de custo e depois aplique quaisquer reduções de custo (como a de Corcel de Starnheim). O custo de mana convertido da mágica só é determinado pelo custo de mana, independentemente do custo total da conjuração.
 - A redução de custo só se aplica ao mana genérico nos custos de mágicas de artefato e encantamento que você conjura. Ela não pode reduzir os requisitos de mana de cores específicas.
-

Coroa Definhadora

{1} {B}

Encantamento — Aura

Encantar criatura

A criatura encantada tem poder básico 0 e “No início de sua manutenção, você perde 1 ponto de vida, a menos que sacrifique esta criatura”.

- Coroa Definhadora sobrescreve todos os efeitos que definem o poder da criatura encantada para um valor específico. Outros efeitos que determinam valores específicos que começarem a ser aplicados depois que Coroa Definhadora se tornar anexado à criatura sobrescreverão este efeito.
 - Quaisquer efeitos que alterem o poder da criatura encantada sem definir valores específicos serão aplicados depois que o poder básico dela for definido, independentemente da ordem em que aqueles efeitos foram criados. O mesmo se aplica a marcadores que alterem seu poder.
-

Cosima, Deusa da Viagem

{2} {U}

Criatura Lendária — Deus

2/4

No início de sua manutenção, você pode exilar Cosima. Se fizer isso, ela ganhará “Toda vez que um terreno entrar no campo de batalha sob seu controle, se Cosima estiver exilada, você poderá colocar um marcador de viagem nela. Se não fizer isso, devolva Cosima ao campo de batalha com X marcadores +1/+1 e compre X cards, sendo X o número de marcadores de viagem nela”.

////

A Nau-presságio

{1} {U}

Artefato Lendário — Veículo

3/3

Toda vez que um Veículo que você controla causa dano de combate a um jogador, aquele jogador exila aquela quantidade de cards do topo do próprio grimório. Você pode jogar cards de terreno dentre eles enquanto eles permanecerem exilados.

Tripular 1

- A habilidade de Cosima só é desencadeada se Cosima estiver no campo de batalha no início de sua manutenção, e você só pode exilar Cosima se ela ainda estiver no campo de batalha conforme a habilidade for resolvida.
 - Enquanto a habilidade desencadeada que Cosima ganha está sendo resolvida, se você não colocar um marcador de viagem em Cosima, você a devolverá imediatamente ao campo de batalha e comprará uma quantidade de cards igual ao número de marcadores de viagem que Cosima tinha no exílio. Os jogadores não podem responder a essa escolha, e nenhum jogador pode realizar ações durante esse processo.
 - Você pode escolher devolver Cosima ao campo de batalha mesmo sem marcadores de viagem. Se fizer isso, ela entrará sem marcadores +1/+1 e você não comprará nenhum card.
 - Se um terreno entrar no campo de batalha sob seu controle enquanto Cosima estiver exilada e tiver a habilidade desencadeada adicionada a ela, aquela habilidade será desencadeada. Conforme a habilidade tentar ser resolvida, ela verificará se Cosima ainda está no exílio. Se Cosima deixar o exílio antes que a habilidade tente ser resolvida, esta não será resolvida e nenhum de seus efeitos acontecerá. Isso se aplica mesmo que Cosima volte ao exílio antes que a habilidade tente ser resolvida.
 - A Nau-presságio não permite que você jogue terrenos adicionais durante seu turno, muito menos que você jogue terrenos quando normalmente não poderia. Na maioria dos casos, você poderá jogar apenas um terreno dentre os cards exilados com A Nau-presságio durante cada um dos seus turnos.
 - Você pode jogar terrenos dentre os cards exilados com A Nau-presságio desde que permaneçam exilados, mesmo que A Nau-presságio deixe o campo de batalha ou que outro jogador ganhe o controle dela.
-

Corcel do Cosmos

{3} {U}

Criatura — Cavalo Espírito

3/3

Lampejo

Voar

Profetizar cards de sua mão custa {1} a menos e pode ser feito durante o turno de qualquer jogador.

Profetizar {2} {U} (*Durante o seu turno, você pode pagar {2} e exilar este card de sua mão voltado para baixo. Conjure-o em um turno posterior pagando seu custo de profetizar.*)

- Enquanto controlar Corcel do Cosmos, você pode profetizar cards em qualquer momento em que tenha prioridade.
 - A redução de custo se refere ao custo que você paga conforme exila o card de sua mão com a face voltada para baixo, e não ao custo que você paga ao conjurar a mágica do exílio.
 - Se você controla dois Corcéis do Cosmos, você pode profetizar cards de sua mão pagando {0}. Corcel do Cosmos adicionais não afetarão mais esse custo.
 - A terceira habilidade de Corcel do Cosmos só se aplica se ele estiver no campo de batalha. Em especial, ela não afeta o momento em que você pode profetizar o próprio Corcel do Cosmos nem quanto você pagará para fazê-lo.
-

Demônio da Runa Ardente

{4} {B} {B}

Criatura — Demônio Amoque

6/6

Voar

Quando Demônio da Runa Ardente entra no campo de batalha, você pode procurar em seu grimório exatamente dois cards com nomes diferentes que não tenham o nome Demônio da Runa Ardente. Se fizer isso, revele aqueles cards. Um oponente escolhe um deles. Coloque o card escolhido em sua mão e o outro no seu cemitério e depois embaralhe seu grimório.

- Enquanto está em seu grimório, um card dupla face tem sempre apenas o nome de sua face frontal. Não é possível revelar dois do mesmo card dupla face dessa forma.
 - Se você escolhe não procurar em seu grimório, nenhum card é revelado nem colocado em lugar algum e você não embaralha.
-

Devastador de Basalto

{3} {R}

Criatura — Gigante Mago

4/2

Quando Devastador de Basalto entra no campo de batalha, ele causa X pontos de dano a qualquer alvo, sendo X o maior número de criaturas que você controla que compartilham um tipo de criatura.

- A quantidade de dano causada é calculada conforme a habilidade desencadeada é resolvida com base nas criaturas que você controla naquele momento, inclusive o próprio Fanfarrão de Axcgard, se ele ainda estiver sob seu controle. Use sempre o maior número possível. Não é preciso escolher nenhum tipo de criatura. Por exemplo, se você controla um Gigante Mago, um Gigante Guerreiro, um Elfo Guerreiro e um Kor Guerreiro naquele momento, Fanfarrão de Axcgard causa 3 pontos de dano.
-

Devorador de Sonhos

{1} {B}

Criatura — Demônio Clérigo

0/3

Cada card não de terreno sem profetizar em sua mão tem profetizar. Seu custo de profetizar é igual ao seu custo de mana reduzido em {2}. *(Durante o seu turno, você pode pagar {2} e exilá-lo de sua mão voltado para baixo. Conjure-o em um turno posterior pagando seu custo de profetizar.)*

Toda vez que você profetiza um card, Devorador de Sonhos recebe +2/+0 até o final do turno.

- Os cards profetizados pela habilidade de Devorador de Sonhos não continuarão a ter a habilidade profetizar após deixarem sua mão, mas você ainda poderá conjurá-los do exílio num turno posterior pelos custos de profetizar que eles receberam de Devorador de Sonhos.
 - Não importa se Devorador de Sonhos ainda está no campo de batalha nem se ainda está sob seu controle conforme você conjura a mágica do exílio.
 - A redução do custo de profetizar só se aplica ao mana genérico no custo de profetizar. Ela não pode reduzir os requisitos de mana de cores específicas. Por exemplo, se você profetizar um card em sua mão com custo de mana {1} {G} {G}, o custo de profetizar será {G} {G}.
 - Se você profetizar um card dupla face modal, o custo de profetizar será baseado no custo de mana da face que você conjura do exílio. Por exemplo, se profetizar Kolvori, Deusa do Parentesco/O Brasão de Ringhart, você pode conjurar Kolvori pagando {G} {G} ou O Brasão de Ringhart pagando {G} num futuro turno. Se você profetiza um card dupla face modal cuja face não seja um terreno, mas o reverso seja, você não pode jogar aquele card como um terreno.
 - A última habilidade é desencadeada quando você exila um card de sua mão usando profetizar, e não quando você conjura um card profetizado do exílio.
-

Discípula da Presa Ancestral

{1} {B}

Criatura — Elfo Clérigo

1/1

Quando Discípula da Presa Ancestral entra no campo de batalha, cada oponente descarta um card.

- Conforme a habilidade desencadeada é resolvida, o próximo oponente na ordem do turno (ou, se for o turno de um oponente, o oponente de quem for o turno) escolhe e separa um card da própria mão sem revelá-lo. Depois, cada oponente, na ordem dos turnos, faz o mesmo. Por fim, todos os cards escolhidos são revelados e descartados ao mesmo tempo.
-

Disputa na Nevasca

{G}

Feitiço da Neve

Escolha uma criatura alvo que você controla e uma criatura alvo que você não controla. Se você controla três permanentes da neve ou mais, a criatura que você controla recebe +1/+0 e ganha indestrutível até o final do turno. Em seguida, aquelas criaturas lutam uma com a outra. *(Cada uma causa dano igual ao seu poder à outra.)*

- Você só poderá conjurar Disputa na Nevasca se escolher uma criatura que você controla e uma que você não controla como alvos.
 - Verifique se você controla três ou mais permanentes da neve conforme Disputa na Nevasca estiver sendo resolvida para ver se a criatura alvo que você controla recebe +1/+0 e ganha indestrutível. Aquela criatura ainda lutará, mesmo que não receba aqueles bônus.
 - Se qualquer alvo não for válido conforme Disputa na Nevasca tentar ser resolvida, nenhuma criatura lutará e nenhum dano será causado.
 - Se a criatura que você controla ainda for um alvo válido conforme Disputa na Nevasca tentar ser resolvida, mas a criatura alvo que você não controla não for, a criatura que você controla ainda receberá os bônus até o final do turno.
-

Disputa por Skemfar

{3}{G}

Feitiço

Coloque um marcador +1/+1 na criatura alvo que você controla. Depois, ela luta contra até uma criatura alvo que você não controla. *(Cada uma causa dano igual ao seu poder à outra.)*

Profetizar {G} *(Durante o seu turno, você pode pagar {2} e exilar este card de sua mão voltado para baixo. Conjure-o em um turno posterior pagando seu custo de profetizar.)*

- Você pode conjurar Disputa por Skemfar tendo como alvo apenas uma criatura que você controla.
 - Se você escolher duas criaturas alvo e qualquer dos alvos não for válido quando Disputa por Skemfar tentar ser resolvida, nenhuma criatura causará nem sofrerá dano.
 - Se a criatura que você controla não for um alvo válido conforme Disputa por Skemfar tentar ser resolvida, você não colocará um marcador +1/+1 nela. Se aquela criatura for um alvo válido, mas a outra criatura não for, você ainda colocará o marcador +1/+1 na criatura que você controla.
-

Dons Demoníacos

{1}{B}

Mágica Instantânea

Até o final do turno, a criatura alvo recebe +2/+0 e ganha “Quando esta criatura morrer, devolva-a ao campo de batalha virada sob o controle de seu dono”.

- O efeito de reanimação de Dons Demoníacos só funciona uma vez. Uma vez que a criatura morra e volte ao campo de batalha, ela será um novo objeto sem relação com a criatura que foi antes. Se a nova criatura morrer, ela não voltará.

Dragão da Ponte Dourada

{3} {R} {R}

Criatura — Dragão

4/4

Voar, ímpeto

Toda vez que Dragão da Ponte Dourada atacar ou se tornar o alvo de uma mágica, crie uma ficha de Tesouro.

Os Tesouros que você controla têm “{T}, sacrifique este artefato: Adicione dois manas de uma cor à sua escolha”.

- Se uma mágica tem Dragão da Ponte Dourada como alvo mais de uma vez, a habilidade desencadeada é desencadeada uma única vez.
- Uma habilidade que é desencadeada quando uma criatura se torna alvo de uma mágica é resolvida antes da mágica que a desencadeou. A habilidade será resolvida mesmo que a mágica seja anulada.
- Os jogadores podem conjurar mágicas e ativar habilidades após a resolução da habilidade desencadeada, mas antes da resolução da mágica que a desencadeou.

Draugr Sinistra

{2} {B}

Criatura da Neve — Zumbi Amoque

3/2

{1} {S}: Draugr Sinistra recebe +1/+0 e ganha ameaçar até o final do turno. *(Ela só pode ser bloqueada por duas ou mais criaturas. {S} pode ser pago com um mana de uma fonte da neve.)*

- A ativação da habilidade de Draugr Sinistra após seu bloqueio por uma única criatura não desbloqueia Draugr Sinistra.

Egon, Deus da Morte

{2} {B}

Criatura Lendária — Deus

6/6

Toque mortífero

No início de sua manutenção, exile dois cards de seu cemitério. Se não puder, sacrifique Egon e compre um card.

////

Trono da Morte

{B}

Artefato Lendário

No início de sua manutenção, triture um card.

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

Compre um card.

- Você escolhe os cards que vai exilar conforme a habilidade desencadeada de Egon é resolvida. Se houver dois ou mais cards em seu cemitério naquele momento, você precisa exilar dois deles. Você não pode escolher não exilar cards e sacrificar Egon em vez de comprar um card.
- Se houver um único card em seu cemitério, você não o exila. Como você não pode exilar dois cards do seu cemitério, você sacrifica Egon e compra um card.
- Se Egon deixa o campo de batalha antes que sua habilidade desencadeada seja resolvida, você ainda exila dois cards de seu cemitério se puder e compra um card se não puder.
- Embora jogadores possam responder à habilidade ativada de Trono da Morte, eles não podem responder ao pagamento do custo de ativação. O card de criatura já estará exilado no momento em que qualquer um possa responder.

Elixir do Cosmos

{4}

Artefato

No início de sua etapa final, compre um card se seu total de pontos de vida for maior que seus pontos de vida iniciais. Caso contrário, você ganha 2 pontos de vida.

- Você compara seu total de pontos de vida atual com seu total de pontos de vida inicial conforme a habilidade de Elixir do Cosmos é resolvida para determinar se você compra um card ou ganha 2 pontos de vida. Não há nenhuma situação em que você faça os dois.

Elmo de Draugr

{1} {B}

Artefato — Equipamento

Quando Elmo de Draugr entra no campo de batalha, você pode pagar {2} {B}. Se fizer isso, crie uma ficha de criatura Zumbi Amoque preta 2/2 e anexe Elmo de Draugr a ela.

A criatura equipada recebe +2/+2 e tem ameaçar. *(Ela só pode ser bloqueada por duas ou mais criaturas.)*

Equipar {4}

- Você decide pagar {2} {B} ou não conforme a habilidade de entrada no campo de batalha é resolvida. Se fizer isso, você cria imediatamente a ficha de criatura Zumbi Amoque e anexa Elmo de Draugr a ela. Nenhum jogador pode responder a sua decisão de pagar ou não, e nenhum jogador pode realizar ações durante esse processo.
- A ficha de criatura Zumbi Amoque entra no campo de batalha como uma criatura 2/2. Quaisquer habilidades que sejam desencadeadas quando uma criatura com um determinado poder ou resistência entra no campo de batalha verão a ficha entrar no campo de batalha como uma criatura 2/2.

Elmo do Tormentador

{R}

Artefato — Equipamento

A criatura equipada recebe +1/+1.

Toda vez que a criatura equipada é bloqueada, ela causa 1 ponto de dano ao jogador defensor.

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

- A habilidade desencadeada é desencadeada uma única vez, uma vez que a criatura equipada se torne bloqueada, independentemente de quantas criaturas a tenham bloqueado.

Em Busca da Grandeza

{G}{G}

Encantamento

No início de sua manutenção, você pode conjurar uma magia de permanente de sua mão com custo de mana convertido igual a 1 mais o maior custo de mana convertido entre as permanentes que você controla sem pagar seu custo de mana. Se não fizer isso, use vidência 1.

- Uma magia de permanente é uma magia de artefato, uma magia de criatura, uma magia de encantamento ou uma magia de planeswalker.
- Considere as outras permanentes que você controla conforme a habilidade desencadeada é resolvida para determinar qual magia você pode conjurar. Se as únicas outras permanentes que você controla forem terrenos ou na improbabilidade de você não controlar nenhuma outra permanente, você pode conjurar um card de permanente com custo de mana convertido 1 de sua mão.
- Se uma magia é conjurada “sem pagar seu custo de mana”, não é possível escolher conjurá-la por nenhum custo alternativo. Você pode, entretanto, pagar custos adicionais, como custos de reforçar. Se o card tem quaisquer custos adicionais obrigatórios, eles precisam ser pagos para que a magia seja conjurada.
- Se uma permanente tem {X} em seu custo de mana, X é considerado 0.
- Se a magia que você conjura tiver um {X} em seu custo de mana, você precisará escolher 0 como valor de X.

Encalhar na Praia

{4}{U}{U}

Mágica Instantânea

Escolha um ou ambos —

- O dono da permanente alvo não de terreno a coloca no topo ou no fundo de seu grimório.
- Devolva a permanente alvo não de terreno para a mão de seu dono.

- Para o primeiro card, o dono do card escolhe se ele vai para o topo ou para o fundo daquele grimório.
- Se você escolhe ambos os modos, eles acontecem na ordem listada e nada acontece entre eles. Em especial, se o segundo modo tiver como alvo uma Aura que esteja encantando o alvo do primeiro modo, a Aura será

devolvida para a mão de seu dono. (Ela não seria colocada no cemitério como ação baseada no estado até depois que Encalhar na Praia terminasse de ser resolvida.)

Envenenar o Cálice

{1}{B}{B}

Mágica Instantânea

Destrua a criatura alvo. Se esta mágica foi profetizada, use vidência 2.

Profetizar {1}{B} *(Durante o seu turno, você pode pagar {2} e exilar este card de sua mão voltado para baixo. Conjure-o em um turno posterior pagando seu custo de profetizar.)*

- Se a criatura alvo não for um alvo válido conforme Envenenar o Cálice tentar ser resolvido, ele não será resolvido e nenhum de seus efeitos acontecerá. Você não usará vidência 2 se Envenenar o Cálice tiver sido profetizado.
-

Epifania de Alrund

{5}{U}{U}

Feitiço

Crie duas fichas de criatura Ave azul 1/1 com voar.

Jogue um turno extra após este. Exile Epifania de Alrund.

Profetizar {4}{U}{U} *(Durante o seu turno, você pode pagar {2} e exilar este card de sua mão voltado para baixo. Conjure-o em um turno posterior pagando seu custo de profetizar.)*

- Exilar Epifania de Alrund conforme ela é resolvida é parte do efeito. Se Epifania de Alrund não é resolvida, ela é colocada no cemitério de seu dono. Se ela é exilada pela própria habilidade, ela é exilada com a face voltada para cima e não se torna profetizada.
-

Escultora de Invernos

{1}{G}

Criatura da Neve — Elfo Ladino

2/2

{T}: Desvire o terreno da neve alvo.

- A habilidade ativada de Escultora de Invernos não é uma habilidade de mana. Ela não pode ser ativada durante a conjuração de uma mágica nem durante a ativação de uma habilidade. Ela usa a pilha e pode ser respondida.
-

Esika, Deusa da Árvore
{1}{G}{G}
Criatura Lendária — Deus
1/4

Vigilância
{T}: Adicione um mana de qualquer cor.
As outras criaturas lendárias que você controla têm vigilância e “{T}: Adicione um mana de qualquer cor”.
////

A Ponte Prismática
{W}{U}{B}{R}{G}
Encantamento Lendário
No início de sua manutenção, revele cards do topo de seu grimório até revelar um card de criatura ou planeswalker. Coloque aquele card no campo de batalha e o restante no fundo de seu grimório em ordem aleatória.

- Se uma criatura perde vigilância após atacar (por Esika ter deixado o campo de batalha, por exemplo), aquela criatura continua atacando. Ela não é virada.
- Enquanto a habilidade desencadeada da Ponte Prismática estiver sendo resolvida, se não houver cards de criatura nem de planeswalker em seu grimório, você simplesmente revela todo o seu grimório, embaralha todos os cards em ordem aleatória e continua a jogar.
- Se você revelar um card dupla face cuja face frontal seja uma criatura ou planeswalker, você o coloca no campo de batalha com a face voltada para cima.

Esmagar os Fracos
{2}{R}
Feitiço
Esmagar os Fracos causa 2 pontos de dano a cada criatura. Se uma criatura que sofreu dano dessa maneira morreria neste turno, em vez disso, exile-a.
Profetizar {R} (*Durante o seu turno, você pode pagar {2} e exilar este card de sua mão voltado para baixo. Conjure-o em um turno posterior pagando seu custo de profetizar.*)

- As criaturas não precisam necessariamente ter sofrido dano letal de Esmagar os Fracos para serem exiladas. Se por alguma razão elas morreriam após sofrer o dano, em vez disso, elas serão exiladas.

Espada da Valquíria
{1}{W}
Artefato — Equipamento
Quando Espada da Valquíria entra no campo de batalha, você pode pagar {4}{W}. Se fizer isso, crie uma ficha de criatura Anjo Guerreiro branca 4/4 com voar e vigilância e anexe Espada da Valquíria a ela.
A criatura equipada recebe +2/+1.
Equipar {3}

- Você decide pagar {4}{W} ou não conforme a habilidade de entrada no campo de batalha é resolvida. Se fizer isso, você cria imediatamente a ficha de criatura Anjo Guerreiro e anexa Espada da Valquíria a ela. Nenhum jogador pode responder a sua decisão de pagar ou não, e nenhum jogador pode realizar ações durante esse processo.
- A ficha de criatura Anjo Guerreiro entra no campo de batalha como uma criatura 4/4. Quaisquer habilidades que sejam desencadeadas quando uma criatura com um determinado poder ou resistência entra no campo de batalha verão a ficha entrar no campo de batalha como uma criatura 4/4.

Espírito Ascendente

{U}

Criatura da Neve — Espírito

1/1

{S}{S}: Espírito Ascendente torna-se um Espírito Guerreiro com poder e resistência básicos 2/3.

{S}{S}{S}: Se Espírito Ascendente é um Guerreiro, coloque um marcador de voar nele e ele se torna um Espírito Guerreiro Anjo com poder e resistência básicos 4/4.

{S}{S}{S}{S}: Se Espírito Ascendente é um Anjo, coloque dois marcadores +1/+1 nele e ele ganha “Toda vez que esta criatura causar dano de combate a um jogador, compre um card”.

- Nenhuma das habilidades de Espírito Ascendente tem duração. Se uma delas for resolvida, ela permanecerá em vigor até que Espírito Ascendente deixe o campo de batalha ou um efeito subsequente altere suas características.
- A primeira e a segunda habilidades fazem com que Espírito Ascendente perca quaisquer outros tipos de criatura que tenha. Ele conserva quaisquer outros tipos ou supertipos que possa ter.
- A primeira e a segunda habilidades sobrescrevem quaisquer efeitos prévios que tenham definido valores específicos para o poder e a resistência básicos de Espírito Ascendente. Quaisquer efeitos que definam o poder e a resistência básicos de Espírito Ascendente e comecem a se aplicar depois de uma dessas habilidades sobrescreverão o efeito da habilidade.
- A ativação da segunda habilidade após o bloqueio válido de Espírito Ascendente por uma criatura sem voar ou alcance não altera nem cancela aquele bloqueio.
- Quaisquer efeitos que alterem o poder ou a resistência de Espírito Ascendente sem definir valores específicos serão aplicados depois que o poder e a resistência básicos da criatura forem definidos, independentemente da ordem em que aqueles efeitos foram criados. O mesmo vale para marcadores que alterem seu poder e sua resistência.
- Qualquer habilidade de Espírito Ascendente pode ser ativada repetidamente. Múltiplos marcadores de voar na mesma permanente não proporcionam nenhum benefício adicional. Porém, cada vez que a última habilidade for resolvida enquanto Espírito Ascendente for um Anjo concederão a Espírito Ascendente dois ou mais marcadores +1/+1 e farão com que ele ganhe outra ocorrência da habilidade desencadeada. Todas aquelas ocorrências são desencadeadas separadamente.

Espremer
{4} {R}
Mágica Instantânea
Esta mágica custa {3} a menos para ser conjurada se
você controla um Gigante.
Espremer causa 6 pontos de dano à criatura ou ao
planeswalker alvo.

- Se você controlar mais de um Gigante, o custo de Espremer só será reduzido em {3}.
 - Após anunciar que está conjurando Espremer, nenhum jogador poderá realizar ações até que a mágica tenha sido paga. Em especial, os jogadores não podem tentar alterar o custo removendo seus Gigantes.
-

Fanfarrão de Axcgard
{3} {W}
Criatura — Anão Guerreiro
3/3
Vanglória — {1} {W}: Desvire Fanfarrão de Axcgard.
Coloque um marcador +1/+1 nela. *(Ative esta habilidade
somente se esta criatura atacou neste turno e somente
uma vez a cada turno.)*

- Você pode ativar a habilidade de vanglória de Fanfarrão de Axcgard mesmo que ele já esteja desvirado. Você coloca um marcador +1/+1 nele mesmo assim.
-

Forma de Corvo
{2} {U}
Feitiço
Exile a criatura ou o artefato alvo. Seu controlador cria
uma ficha de criatura Ave azul 1/1 com voar.
Profetizar {U} *(Durante o seu turno, você pode pagar
{2} e exilar este card de sua mão voltado para baixo.
Conjure-o em um turno posterior pagando seu custo de
profetizar.)*

- Se o artefato ou criatura alvo não for um alvo válido quando Forma de Corvo tentar ser resolvida, a habilidade não será resolvida e nenhum de seus efeitos acontecerá. Nenhum jogador criará uma ficha de criatura Ave.
-

Fumarola da Tundra
{1} {R} {R}
Feitiço da Neve
Fumarola da Tundra causa 4 pontos de dano à criatura ou
ao planeswalker alvo. Adicione {C} para cada {S} gasto
para conjurar esta mágica. Até o final do turno, você não
perde esse mana quando as etapas e fases terminam. *({S}
é mana de uma fonte da neve.)*

- Se a criatura ou o planeswalker alvo não for um alvo válido quando Fumarola da Tundra tentar ser resolvida, a habilidade não será resolvida e nenhum de seus efeitos acontecerá. Você não adicionará mana.

- Se você conjurar Fumarola da Tundra sem gastar nenhum mana da neve, você não adicionará nenhum mana. O dano ainda será causado.
 - Se Fumarola da Tundra for copiada, nenhum mana da neve terá sido gasto para conjurar a cópia, logo você não adicionará nenhum mana. O dano ainda será causado.
-

Fynn, o Portador da Presa

{1}{G}

Criatura Lendária — Humano Guerreiro

1/3

Toque mortífero

Toda vez que uma criatura que você controla com toque mortífero causa dano de combate a um jogador, aquele jogador ganha dois marcadores de veneno. *(Um jogador com dez ou mais marcadores de veneno perde o jogo.)*

- Um jogador (de preferência um oponente) perde o jogo quando tem dez ou mais marcadores de veneno. Isso é uma regra do jogo. Fynn não precisa mais estar no campo de batalha quando alguém (de preferência um oponente) receber o décimo marcador de veneno.
-

Gambito Divino

{W}{W}

Feitiço

Exile o artefato, a criatura ou o encantamento alvo que um oponente controla. Aquele jogador pode colocar no campo de batalha um card de permanente da mão dele.

- Um card de permanente é um card de artefato, de criatura, de encantamento, de terreno ou de planeswalker.
 - Se o artefato, criatura ou encantamento alvo não for um alvo válido quando Gambito Divino tentar ser resolvido, Gambito Divino não será resolvido e nenhum de seus efeitos acontecerá. Nenhum jogador colocará nenhum card no campo de batalha.
 - Se o jogador escolher colocar um card dupla face modal no campo de batalha, ele entrará no campo de batalha com a face voltada para cima. Ele só pode fazer isso se a face frontal do card for um card de permanente.
-

Geadas Brilhantes

{2}{G}

Encantamento da Neve — Aura

Encantar terreno

O terreno encantado torna-se da neve.

Toda vez que o terreno encantado é virado para gerar mana, seu controlador adiciona um mana extra de qualquer cor.

- O terreno encantado manterá quaisquer outros supertipos que possa ter, como básico ou lendário. Ele também manterá quaisquer subtipos que possa ter, como Floresta ou Ilha.
-

Gigante do Coração Ardente

{5}{R}{R}

Criatura — Gigante Amoque

7/6

Atropelar

Quando Gigante do Coração Ardente morre, ele causa 7 pontos de dano a uma criatura que um oponente controla escolhida aleatoriamente.

- A criatura que um oponente controla não é um alvo, e é escolhida conforme a habilidade desencadeada é resolvida. Uma criatura com resistência a magia pode ser escolhida, assim como uma criatura com proteção contra o vermelho, ainda que neste caso o dano seja prevenido.

Ginete Aterrorizante

{5}{B}

Criatura — Espírito Cavaleiro

3/7

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

O oponente alvo perde 3 pontos de vida.

- Embora jogadores possam responder à habilidade ativada, eles não podem responder ao pagamento do custo de ativação. O card de criatura já estará exilado no momento em que qualquer um possa responder.

Golpe Desdenhoso

{1}{U}

Mágica Instantânea

Anule a mágica alvo com custo de mana convertido igual ou superior a 4.

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

Guardião das Clareiras de Littjara

{3}{G}

Criatura — Metamorfo

3/3

Morfoloide (*Este card é de todos os tipos de criatura.*)

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

Coloque dois marcadores +1/+1 na criatura alvo. Ative esta habilidade somente nos momentos em que poderia conjurar um feitiço.

- Depois que você anuncia que está ativando a habilidade ativada, nenhum jogador pode tomar nenhuma ação antes que a habilidade seja paga. Em especial, os oponentes não podem tentar remover cards de criatura de seu cemitério para impedir que você ative a habilidade.
-

Grilhões da Traição

{2}{R}

Feitiço

Ganhe o controle da criatura alvo até o final do turno.

Desvire aquela criatura. Até o final do turno, ela ganha ímpeto e “Toda vez que esta criatura causar dano, destrua o Equipamento alvo anexado a ela”.

- Grilhões da Traição pode ter como alvo qualquer criatura, inclusive uma que já esteja desvirada ou uma que não tenha nenhum Equipamento anexado.
 - Ganhar o controle de uma criatura não faz com que você ganhe o controle de nenhuma Aura nem Equipamento anexado a ela.
 - A habilidade desencadeada ganha pela criatura será desencadeada quando aquela criatura causar qualquer dano, e não apenas dano de combate.
 - Se aquela habilidade for desencadeada, você precisa escolher um alvo válido se houver um alvo disponível. Não importa quem controla o Equipamento anexado à criatura. Se aquele Equipamento não estiver mais anexado à criatura conforme a habilidade tentar ser resolvida, a habilidade não será resolvida e o Equipamento não será destruído.
-

Halvar, Deus da Batalha

{2}{W}{W}

Criatura Lendária — Deus

4/4

As criaturas encantadas ou equipadas que você controla têm golpe duplo.

No início de cada combate, você pode anexar a Aura ou o Equipamento alvo anexado a uma criatura que você controla à criatura alvo que você controla.

////

Espada dos Reinos

{1}{W}

Artefato Lendário — Equipamento

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

Toda vez que a criatura equipada morrer, devolva-a para a mão de seu dono.

Equipar {1}{W}

- Uma criatura que você controla está encantada ou equipada se houver uma Aura ou um Equipamento anexado a ela. Você não precisa controlar aquela Aura ou Equipamento.
- De modo similar, você não precisa controlar a Aura ou Equipamento que você escolhe como alvo da habilidade desencadeada de Halvar, mas ele precisa estar anexado a uma criatura que você controla.
- Se qualquer dos alvos da habilidade desencadeada não for válido quando a habilidade for resolvida, a habilidade não fará nada. Se nenhum alvo for válido, a habilidade não será resolvida. Se a Aura ou Equipamento já estiver anexada à criatura alvo, nada acontece.
- Se a criatura equipada por Espada dos Reinos morrer, mas deixar o cemitério antes que a habilidade desencadeada seja resolvida, ela não será devolvida para a mão de seu dono. Ela simplesmente permanecerá onde estiver.

- Se Espada dos Reinos for anexada a uma ficha de criatura que morrer, a habilidade desencadeada da Espada será desencadeada, mas a ficha deixará de existir depois de ir para o cemitério. Ela não será devolvida para a mão de seu dono.
-

Harald Une os Elfos

{2} {B} {G}

Encantamento — Saga

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

I — Triture três cards. Você pode colocar um card de Elfo ou Tyvar de seu cemitério no campo de batalha.

II — Coloque um marcador +1/+1 em cada Elfo que você controla.

III — Toda vez que um Elfo que você controla ataca neste turno, a criatura alvo que um oponente controla recebe -1/-1 até o final do turno.

- Para a habilidade do capítulo I, o card de Elfo ou Tysar que você coloca no campo de batalha pode ser um dos cards que você acabou de triturar ou um que já estivesse em seu cemitério.
 - Só os Elfos que você controlar conforme a habilidade do capítulo II for resolvida receberão um marcador +1/+1. Os Elfos que passarem para o seu controle mais tarde no turno não serão afetados.
 - Porém, a habilidade desencadeada criada pela habilidade do capítulo III será desencadeada toda vez que qualquer Elfo que você controla atacar naquele turno, mesmo que você não tenha controlado aquele Elfo conforme a habilidade do capítulo III for resolvida.
 - A habilidade desencadeada criada pela habilidade do capítulo III é resolvida antes da declaração de bloqueadores. Ela pode remover criaturas do oponente antes que elas tenham a chance de bloquear.
-

Impostor de Linhagem

{3}

Criatura Artefato — Metamorfo

2/2

Morfoloide *(Este card é de todos os tipos de criatura.)*

Conforme Impostor de Linhagem entrar no campo de batalha, escolha um tipo de criatura.

Toda vez que outra criatura do tipo escolhido entrar no campo de batalha sob seu controle, coloque um marcador +1/+1 em Impostor de Linhagem.

- Você precisa escolher um tipo existente de criatura, como Vampiro ou Druida. Você não pode escolher tipos de card (como artefato) nem supertipos (como da neve).
- Se Impostor de Linhagem entrar no campo de batalha ao mesmo tempo que outra criatura, você pode escolher um dos tipos de criatura daquela criatura e fazer com que a última habilidade de Impostor de Linhagem seja desencadeada para aquela outra criatura.
- Se Impostor de Linhagem de alguma forma estiver no campo de batalha sem um tipo de criatura escolhido, a última habilidade dele não poderá ser desencadeada, mesmo que uma criatura sem tipos de criatura entre no campo de batalha.

Inga Olhos Rúnicos

{3} {U}

Criatura Lendária — Humano Mago

3/3

Quando Inga Olhos Rúnicos entrar no campo de batalha, use vidência 3.

Quando Inga Olhos Rúnicos morrer, compre três cards se três ou mais criaturas morreram neste turno.

- O número de criaturas que morreram naquele turno é verificado conforme a última habilidade é resolvida. Essa contagem inclui Inga Olhos Rúnicos, assim como as criaturas que morram ao mesmo tempo que Inga Olhos Rúnicos e as criaturas que morram enquanto aquela habilidade estiver na pilha, mas ainda não tiver sido resolvida.
- A última habilidade conta qualquer criatura que tenha morrido, independentemente de quem a tenha controlado.

Invasão dos Gigantes

{U} {R}

Encantamento — Saga

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

I — Use vidência 2.

II — Compre um card. Depois, você pode revelar um card de Gigante da sua mão. Quando faz isso, Invasão dos Gigantes causa 2 pontos de dano ao oponente ou planeswalker alvo.

III — A próxima mágica de Gigante que você conjura neste turno custa {2} a menos para ser conjurada.

- A habilidade do capítulo II vai para a pilha sem um alvo. Você escolhe revelar ou não um card de Gigante de sua mão depois de comprar um card. Quando você fizer isso, a habilidade desencadeada reflexiva será desencadeada. Isso difere de efeitos que dizem “se fizer isso”, pois os jogadores podem responder depois de você ter revelado o card de Gigante, mas antes do dano ser causado.
- Para determinar o custo total de uma mágica, comece com o custo de mana ou o custo alternativo a pagar, adicione qualquer aumento de custo e depois aplique quaisquer reduções de custo (como a do efeito da habilidade do capítulo III). O custo de mana convertido da mágica só é determinado pelo custo de mana, independentemente do custo total da conjuração.

Invocar o Divino

{2} {W}

Mágica Instantânea

Destrua o artefato ou encantamento alvo. Você ganha 4 pontos de vida.

- Se o artefato ou encantamento alvo não for um alvo válido quando Invocar o Divino tentar ser resolvido, a habilidade não será resolvida e nenhum de seus efeitos acontecerá. Você não ganhará 4 pontos de vida.

Jorn, Deus do Inverno

{2} {G}

Criatura Lendária da Neve — Deus

3/3

Toda vez que Jorn atacar, desvire todas as permanentes da neve que você controla.

////

Kaldring, o Cajado Gélido

{1} {U} {B}

Artefato da Neve Lendário

{T}: Você pode jogar o card de permanente da neve alvo de seu cemitério neste turno. Se fizer isso, ele entrará no campo de batalha virado.

- A habilidade desencadeada de Jorn desvirará o próprio Jorn.
- Um card de permanente da neve é qualquer card de artefato, criatura, encantamento, terreno ou planeswalker com o supertipo da neve.
- Você não joga o card conforme a habilidade ativada de Kaldring está sendo resolvida. Em vez disso, a habilidade lhe dá permissão para jogar aquele card naquele turno. Você precisa seguir as permissões e restrições normais de tempo do card quando jogá-lo. Para jogar um terreno dessa forma, você precisa ter uma jogada de terreno disponível. Observe que se você ativar a habilidade de Kaldring durante o turno de um oponente, você só poderá conjurar uma mágica dessa forma se ela tiver lampejo. Da mesma forma também não será possível jogar nenhum terreno.
- Ainda será necessário pagar todos os custos para conjurar uma mágica dessa forma, inclusive custos adicionais. Também é possível pagar custos alternativos, se houver algum disponível.
- Mesmo que você possa jogar o card, ele não está em sua mão, de modo que você não pode, por exemplo, descartá-lo nem o profetizar.
- Se você não jogar o card, ele permanecerá em seu cemitério. Você não pode jogá-lo em turnos futuros, a menos que o tenha novamente como alvo da habilidade de Kaldring (ou outra coisa que permita que você o jogue).

Kardur, Flagelo da Colisão

{2} {B} {R}

Criatura Lendária — Demônio Amoque

4/3

Quando Kardur, Flagelo da Colisão, entra no campo de batalha, até seu próximo turno, as criaturas que seus oponentes controlam atacam a cada combate se estiverem aptas e atacam outro jogador que não seja você se estiverem aptas.

Toda vez que uma criatura atacante morre, cada oponente perde 1 ponto de vida e você ganha 1 ponto de vida.

- A primeira habilidade de Kardur afeta todas as criaturas que seus oponentes controlam, inclusive qualquer uma que entre no campo de batalha depois que a habilidade for resolvida.

- Se uma criatura que um oponente controla não puder atacar por algum motivo (como estar virada ou ter passado ao controle de seu controlador naquele turno), ela não atacará. Se houver um custo associado a fazê-la atacar, seu controlador não será forçado a pagar aquele custo, portanto, ela também não precisará atacar naquele caso.
- Se uma criatura que um oponente controla não se enquadrar em nenhuma das exceções acima e puder atacar, ela precisa atacar um jogador que não seja você se estiver apta. Se a criatura não puder atacar nenhum daqueles jogadores ou não houver outros jogadores, ela precisa atacar você ou um planeswalker de um oponente.
- Se uma criatura afetada pela habilidade de Kardur puder atacar de modo válido múltiplos jogadores e/ou planeswalkers, seu controlador escolhe quem ela atacará.
- A última habilidade de Kardur será desencadeada independentemente de quem tenha controlado a criatura atacante e de quem a criatura estava atacando.

Kaya, a Inexorável

{3}{W}{B}

Planeswalker Lendário — Kaya

5

+1: Coloque um marcador de fantasmorfia em até uma criatura alvo não ficha. Ela ganha “Quando esta criatura morrer ou for colocada no exílio, devolva-a para a mão de seu dono e crie uma ficha de criatura Espírito branca 1/1 com voar”.

−3: Exile a permanente alvo não de terreno.

−7: Você recebe um emblema com “No início de sua manutenção, você pode conjurar uma mágica lendária de sua mão, de seu cemitério ou dentre os seus cards no exílio sem pagar seu custo de mana”.

- O marcador de fantasmorfia adicionado pela primeira habilidade não tem nenhuma importância funcional. Ele está lá para lembrar você da habilidade que a criatura ganha. A habilidade desencadeada que ela ganha funciona mesmo que ele seja removido da criatura.
- Se uma criatura não ficha ganhar mais de uma ocorrência daquela habilidade desencadeada, cada uma será desencadeada separadamente. Você só pode devolver o card para a mão de seu dono uma vez, mas criará uma ficha de criatura Espírito para cada uma daquelas habilidades.
- Se você possuir um card com a face voltada para baixo no exílio, o emblema de Kaya só permitirá que você o conjure se você puder olhar aquele card (e somente se ele for lendário). Se você não tiver permissão para olhar aquele card, você não poderá conjurá-lo mesmo que saiba que ele é lendário.
- Se uma mágica é conjurada “sem pagar seu custo de mana”, não é possível escolher conjurá-la por nenhum custo alternativo. Você pode, entretanto, pagar custos adicionais, como custos de reforçar. Se o card tem quaisquer custos adicionais obrigatórios, eles precisam ser pagos para que a mágica seja conjurada.
- Se a mágica tiver um {X} em seu custo de mana, você precisará escolher 0 como valor de X.

Knoll, o Mestre da Forja
{R}{W}
Criatura Lendária — Anão Guerreiro
2/2

Toda vez que outra criatura não ficha que você controla morrer, se ela estava encantada ou equipada, devolva-a para a mão de seu dono.

As fichas de criatura que você controla equipadas ou encantadas recebem +1/+1.

- Uma ficha de criatura que você controla está encantada ou equipada se houver uma Aura ou um Equipamento anexado a ela. Você não precisa controlar aquela Aura ou Equipamento.
- Uma ficha de criatura que você controla que esteja encantada ou equipada só recebe +1/+1 da última habilidade de Koll, independentemente de quantas Auras e/ou Equipamentos estejam anexados àquela criatura.

Kolvori, Deusa do Parentesco
{2}{G}{G}
Criatura Lendária — Deus
2/4

Enquanto você controlar três criaturas lendárias ou mais, Kolvori receberá +4/+2 e terá vigilância.

{1}{G}, {T}: Olhe os seis cards do topo de seu grimório.

Você pode revelar um card de criatura lendária dentre eles e colocá-lo em sua mão. Coloque o restante no fundo de seu grimório em ordem aleatória.

////

O Brasão de Ringhart
{1}{G}

Artefato Lendário

Conforme O Brasão de Ringhart entra no campo de batalha, escolha um tipo de criatura.

{T}: Adicione {G}. Gaste este mana apenas para conjurar uma magia de criatura do tipo escolhido ou uma magia de criatura lendária.

- Como o dano permanece marcado nas criaturas até ser removido conforme o turno termina, um dano não letal causado a Kolvori pode se tornar letal se você controlar três ou mais criaturas lendárias e algumas delas deixarem o campo de batalha naquele turno.
 - Para a primeira habilidade de O Brasão de Ringhart, você precisa escolher um tipo de criatura existente, como Fungo ou Arqueiro. Você não pode escolher tipos de card (como artefato) nem supertipos (como da neve).
 - Se O Brasão de Ringhart de alguma forma estiver no campo de batalha sem um tipo de criatura escolhido, o mana gerado por sua habilidade ativada ainda poderá ser gasto para conjurar uma magia de criatura lendária.
-

Koma, Serpente Cósmica

{3}{G}{G}{U}{U}

Criatura Lendária — Serpente

6/6

Esta mágica não pode ser anulada.

No início de cada manutenção, crie uma ficha de criatura

Serpente azul 3/3 com o nome Espiral de Koma.

Sacrifique outra Serpente: Escolha um —

- Vire a permanente alvo. Suas habilidades ativadas não podem ser ativadas neste turno.
- Koma, Serpente Cósmica, ganha indestrutível até o final do turno.

- Uma mágica ou habilidade que anule mágicas ainda pode ter Koma, Serpente Cósmica, como alvo. Koma não será anulada quando aquela mágica ou habilidade for resolvida, mas os eventuais efeitos adicionais que esta tenha terão efeito.
- As habilidades ativadas usam dois pontos e aparecem no formato "[Custo]: [Efeito]". Algumas palavras-chave, como equipar, são habilidades ativadas e apresentam um sinal de dois pontos em seu texto explicativo. As habilidades de lealdade dos planeswalkers também são habilidades ativadas.
- Você não pode sacrificar a própria Koma para pagar o custo da própria última habilidade, mas pode sacrificar qualquer outra serpente que você controla, inclusive Espiral de Koma.
- Se você escolher o primeiro modo da habilidade ativada de Koma, você pode escolher como alvo uma permanente que já esteja virada. O efeito que a impede de ativar habilidades ainda se aplicará.
- O primeiro modo da habilidade ativada de Koma não impede que habilidades estáticas afetem o jogo, e não impede que habilidades desencadeadas sejam desencadeadas. Diferentemente de efeitos similares, ele impede que habilidades de mana sejam ativadas. A maioria das habilidades ativadas que produzem mana conforme são resolvidas é de habilidades de mana.

Kraken Rompe-gelo

{10}{U}{U}

Criatura da Neve — Kraken

8/8

Esta mágica custa {1} a menos para ser conjurada para cada Cavaleiro que você controla.

Quando Kraken Rompe-gelo entra no campo de batalha, os artefatos e as criaturas que o oponente alvo controla não desviram durante a próxima etapa de desvirar daquele jogador.

Devolva três terrenos da neve que você controla para a mão de seus donos: Devolva Kraken Rompe-gelo para a mão de seu dono.

- Para determinar o custo total de uma mágica, comece com o custo de mana ou o custo alternativo a pagar, adicione qualquer aumento de custo e depois aplique quaisquer reduções de custo (como a de Kraken Rompe-gelo). O custo de mana convertido da mágica só é determinado pelo custo de mana, independentemente do custo total da conjuração.
- A habilidade de entrada no campo de batalha de Kraken Rompe-gelo não vira nenhum artefato nem criatura.

- Nenhum artefato nem criatura controlada pelo jogador afetado pela habilidade de entrada no campo de batalha de Kraken Rompe-gelo será desvirada durante a próxima etapa de desvirar daquele jogador, mesmo que estejam desvirados conforme a habilidade for resolvida ou aquele jogador não as controle naquele momento.
- Uma vez que você anuncie que está ativando a última habilidade, nenhum jogador pode realizar ações até que o custo da habilidade seja pago. Em especial, os oponentes não podem tentar impedir que você a ative removendo seus terrenos da neve.

Ladrão de Catacumba

{1}{R}

Criatura — Anão Ladino

1/3

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

- Depois que você anuncia que está ativando a habilidade ativada, nenhum jogador pode tomar nenhuma ação antes que a habilidade seja paga. Em especial, os oponentes não podem tentar remover um de seus cards de criatura para impedir que você a sacrifique.

Lago Espelhado de Littjara

Terreno

Lago Espelhado de Littjara entra no campo de batalha virado.

{T}: Adicione {U}.

{2}{G}{G}{U}, {T}, sacrifique Lago Espelhado de Littjara: Crie uma ficha que é uma cópia da criatura alvo que você controla, exceto que ela entra no campo de batalha com um marcador +1/+1 adicional. Ative esta habilidade somente nos momentos em que poderia conjurar um feitiço.

- A ficha copia exatamente o que está escrito na criatura original e mais nada (a menos que a criatura seja uma ficha ou esteja copiando outra coisa; ver abaixo). A ficha não copia o fato de a ficha original estar virada ou desvirada, se ela tinha qualquer marcador, se ela tinha Auras e/ou Equipamentos anexados nem se qualquer efeito que não seja de cópia alterou seu poder, sua resistência, seus tipos, sua cor e assim por diante.
- Se a própria criatura copiada for uma ficha, a ficha criada por Lago Espelhado de Littjara copia as características originais da ficha conforme determinadas pelo efeito que a criou.
- Se a criatura alvo estiver copiando outra coisa, a ficha que você cria usará os valores copiáveis da criatura alvo. Na maioria dos casos, ela será uma cópia do que quer que a criatura alvo esteja copiando. Se ela estiver copiando uma permanente ou um card com {X} em seu custo de mana, X é 0.
- Se a criatura copiada tinha {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.

Magda, Criminosa Intrépida

{1}{R}

Criatura Lendária — Anão Amoque

2/1

Os outros Anões que você controla recebem +1/+0.

Toda vez que um Anão que você controla for virado, crie uma ficha de Tesouro.

Sacrifique cinco Tesouros: Procure em seu grimório um card de artefato ou de Dragão, coloque-o no campo de batalha e, depois, embaralhe seu grimório.

- A habilidade desencadeada de Magda não permite que você vire nenhum Anão. Você precisa de outra forma de virá-los. Atacar ainda é uma ótima ideia.
- Para que a habilidade desencadeada seja desencadeada, um Anão que você controla precisa passar de fato de desvirado a virado. Se um efeito tentar virar um Anão que você controla enquanto ele já estiver virado, a habilidade não será desencadeada.

Maja, Protetora de Bretagard

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

Criatura Lendária — Humano Guerreiro

2/3

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

Toda vez que um terreno entrar no campo de batalha sob seu controle, crie uma ficha de criatura Humano

Guerreiro branca 1/1.

- Como o dano permanece marcado em criaturas até ser removido conforme o turno termina, o dano não letal causado a criaturas que você controla pode se tornar letal caso Maja, Protetora de Bretagard, deixe o campo de batalha naquele turno.

Marechala Resplandecente

{1}{W}{W}

Criatura — Anjo Guerreiro

3/3

Voar

Quando Marechala Resplandecente entra no campo de batalha ou morre, você pode exilar outro card de criatura de seu cemitério. Quando fizer isso, coloque um marcador +1/+1 em cada criatura que você controla que não seja Marechala Resplandecente e que compartilhe um tipo de criatura com o card exilado.

- Você não escolhe qual card de criatura exilar, se for o caso, até que a habilidade desencadeada esteja sendo resolvida. Quando você fizer isso, a habilidade desencadeada reflexiva será desencadeada. Os jogadores podem responder a essa habilidade desencadeada reflexiva sabendo os tipos de criatura do card que você exilou e quais criaturas podem receber um marcador +1/+1. Isso difere de efeitos que dizem “se fizer isso” pois os jogadores podem realizar ações depois que você tiver exilado outro card de criatura, mas antes de os marcadores serem colocados em outras criaturas que você controla.

Martelo dos Anões

{2} {R}

Artefato — Equipamento

Quando Martelo dos Anões entra no sampo de batalha, você pode pagar {2}. Se fizer isso, crie uma ficha de criatura Anão Amoque vermelha 2/1 e anexe Martelo dos Anões a ela.

A criatura equipada recebe +3/+0 e tem atropelar.

Equipar {3}

- Você decide pagar {2} ou não conforme a habilidade de entrada no campo de batalha é resolvida. Se fizer isso, você cria imediatamente a ficha de criatura Anão Amoque e anexa Martelo dos Anões a ela. Nenhum jogador pode responder a sua decisão de pagar ou não, e nenhum jogador pode realizar ações durante esse processo.
- A ficha se criatura Anão Amoque entra no campo de batalha como uma criatura 2/1. Quaisquer habilidades que sejam desencadeadas quando uma criatura com um determinado poder entra no campo de batalha verão a ficha entrar no campo de batalha como uma criatura 2/1.

Mamute de Batalha

{3} {G} {G}

Criatura — Elefante

6/5

Atropelar

Toda vez que uma permanente que você controla se torna alvo de uma mágica ou habilidade que um oponente controla, você pode comprar um card.

Profetizar {2} {G} {G} (*Durante o seu turno, você pode pagar {2} e exilar este card de sua mão voltado para baixo. Conjure-o em um turno posterior pagando seu custo de profetizar.*)

- A habilidade desencadeada de Mamute de Batalha é resolvida antes da mágica ou habilidade que fez com que ela fosse desencadeada. Ela será resolvida mesmo que aquela mágica ou habilidade seja anulada.
- Se uma mágica ou habilidade que um oponente controla tiver como alvo mais de uma vez uma única permanente que você controla, a habilidade desencadeada de Mamute de Batalha será desencadeada uma única vez. No entanto, se uma mágica ou habilidade que um oponente controla tiver como alvo múltiplas permanentes que você controla, a habilidade desencadeada de Mamute de Batalha será desencadeada uma vez para cada uma daquelas permanentes.
- Você escolhe comprar ou não um card conforme a habilidade desencadeada de Mamute de Batalha está sendo resolvida.

Medo Debilitante

{2} {B} {B}

Feitiço

Escolha um tipo de criatura. As criaturas que não são do tipo escolhido recebem -3/-3 até o final do turno.

- Você escolhe o tipo de criatura conforme Medo Debilitante é resolvido, e em seguida as criaturas que não são daquele tipo recebem -3/-3. Uma vez que Medo Debilitante comece a ser resolvido, os jogadores não podem responder à escolha nem realizar nenhuma ação até que Medo Debilitante termine de ser resolvido.
- Você precisa escolher um tipo existente de criatura, como Peixe ou Artesão. Você não pode escolher tipos de card (como artefato) nem supertipos (como da neve).
- Medo Debilitante só afeta criaturas que não são do tipo escolhido que estejam no campo de batalha conforme ele é resolvido. Ele não afetará criaturas que entrem no campo de batalha posteriormente no turno, independentemente de seus tipos de criatura. Se os tipos de criatura de uma criatura mudarem posteriormente no turno, Medo Debilitante não começará nem deixará de afetar aquela criatura.

Mestra Skald

{4} {W}

Criatura — Anão Guerreiro

4/4

Quando Mestra Skald entra no campo de batalha, você pode exilar um card de criatura do seu cemitério. Se fizer isso, devolva o card de artefato ou de encantamento alvo de seu cemitério para sua mão.

- Você escolhe o card de artefato ou encantamento alvo em seu cemitério conforme coloca a habilidade desencadeada na pilha. Depois que a habilidade começa a ser resolvida, você escolhe qual card de criatura exilar de seu cemitério, se for o caso. Naquele momento, ninguém pode responder a sua escolha nem realizar nenhuma ação até que a habilidade tenha terminado de ser resolvida.
- Se você escolhe um card de criatura artefato ou de criatura encantamento em seu cemitério como alvo, você pode exilar aquele card conforme a habilidade desencadeada está sendo resolvida, mas, se fizer isso, você não o devolverá para sua mão.

Mestre de Guerra Elfo

{1} {G}

Criatura — Elfo Guerreiro

2/2

Toda vez que um ou mais Elfos entrarem no campo de batalha sob seu controle, crie uma ficha de criatura Elfo Guerreiro verde 1/1. Esta habilidade é desencadeada apenas uma vez a cada turno.

{5} {G} {G}: Os Elfos que você controla recebem +2/+2 e ganham toque mortífero até o final do turno.

- Não importa quantos Elfos entrem no campo de batalha sob seu controle. A habilidade cria uma única ficha de criatura Elfo Guerreiro.
- Uma vez que a habilidade desencadeada tenha sido desencadeada durante um turno, ela não pode ser desencadeada novamente, mesmo que a habilidade desencadeada ainda esteja na pilha, tenha sido anulada ou tenha deixado a pilha de alguma outra forma.
- A habilidade ativada só afeta os Elfos que você controla conforme a habilidade é resolvida. Os Elfos que você comece a controlar posteriormente no turno não receberão os bônus. As criaturas que você controle e se tornem Elfos posteriormente no turno não receberão os bônus, e os Elfos que você controle que tenham recebido os bônus e deixem de ser Elfos posteriormente no turno não perderão os bônus.

Monte Dormente de Gnottvold

Terreno

Monte Dormente de Gnottvold entra no campo de batalha virado.

{T}: Adicione {R}.

{3}{R}{G}{G}, {T}, sacrifique Monte Dormente de Gnottvold: Destrua o terreno alvo. Crie uma ficha de criatura Trol Guerreiro verde 4/4 com atropelar.

- Se o terreno alvo não é um alvo válido no momento em que a última habilidade ativada tenta ser resolvida, a habilidade não é resolvida e nenhum de seus efeitos acontece. Você não cria uma ficha de criatura Trol Guerreiro.

Mordida Gélida

{R}

Mágica instantânea da Neve

Mordida Gélida causa 2 pontos de dano à criatura ou ao planeswalker alvo. Se você controlar três permanentes da neve ou mais, em vez disso, ela causará 3 pontos de dano.

- O fato de você controlar ou não três ou mais permanentes da neve só é verificado conforme Mordida Gélida é resolvida.

Moritte da Geada

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

Criatura Lendária da Neve — Metamorfo

0/0

Morfoloide (*Este card é de todos os tipos de criatura.*)

Você pode fazer com que Moritte da Geada entre no campo de batalha como uma cópia de uma permanente que você controla, exceto que ela é lendária e da neve, além de seus outros tipos e, se for uma criatura, entra com dois marcadores +1/+1 adicionais e tem morfoloide.

- Moritte copia exatamente o que está impresso na permanente original (a não ser que a permanente seja uma ficha ou esteja copiando outra coisa; veja abaixo). Ela não copia informações como se a permanente está virada ou desvirada, se tem ou não quaisquer marcadores, se tem quaisquer Auras e/ou Equipamentos anexados, ou quaisquer efeitos que não sejam de cópia que tenham alterado seu poder, sua resistência, seus tipos, sua cor e assim por diante.
- Se Moritte copiar uma permanente não lendária, você controlará duas permanentes com o mesmo nome, mas apenas uma delas será lendária. Você não colocará nenhuma delas no cemitério de seu dono.
- Se a permanente escolhida tem {X} em seu custo de mana, X é considerado como sendo 0.
- Se a permanente escolhida é uma ficha, Moritte copia as características originais daquela ficha como descritas pelo efeito que criou a ficha. Moritte não se torna uma ficha.

- Se a permanente escolhida estiver copiando alguma outra coisa, Moritte usará os valores copiáveis da ficha escolhida. Na maioria dos casos, a cópia será de qualquer coisa que a permanente escolhida esteja copiando. Se ela estiver copiando uma permanente ou um card com {X} em seu custo de mana, X será 0.
- Quaisquer habilidades de entrada no campo de batalha da permanente copiada são desencadeadas quando Moritte entrar no campo de batalha. Qualquer habilidade do tipo “conforme [esta permanente] entra no campo de batalha” ou “[esta permanente] entra no campo de batalha com” também funciona.
- Se Moritte copia uma criatura, Moritte entra com dois marcadores +1/+1, mais quaisquer marcadores que sejam colocados por habilidades copiadas ou outros efeitos.
- Se a permanente copiada estiver sendo afetada por um efeito de mudança de tipo, Moritte pode entrar no campo de batalha com tipos de permanente diferentes dos que a permanente copiada tem no momento. Use as características de Moritte conforme ela entra no campo de batalha, e não a permanente copiada, para determinar se ela entra com um marcador adicional. Em especial, se Moritte copiar uma permanente que normalmente não seja uma criatura, mas tenha se tornado uma criatura por outro efeito, Moritte entrará como uma permanente não criatura que não recebe marcadores +1/+1 nem tem morfoloide.
- Se, de alguma forma, Moritte entra no campo de batalha ao mesmo tempo que outra criatura, Moritte não poderá ser uma cópia daquela criatura. Você só pode escolher uma permanente que já esteja no campo de batalha.

Narfi, Rei Traidor

{3}{U}{B}

Criatura Lendária da Neve — Zumbi Mago

4/3

As outras criaturas da neve e de Zumbi que você controla recebem +1/+1.

{S}{S}{S}: Devolva Narfi, Rei Traidor, de seu cemitério para o campo de batalha virado. (*{S} pode ser pago com um mana de uma fonte da neve.*)

- Outra criatura Zumbi da neve que você controla só receberá +1/+1 da primeira habilidade de Narfi.

Necromante Draugr

{3}{B}

Criatura da Neve — Zumbi Clérigo

4/4

Se uma criatura não ficha controlada por um oponente morreria, em vez disso, exile aquele card com um marcador de gelo.

Você pode conjurar mágicas dentre os cards exilados com marcadores de gelo que seus oponentes possuem, e pode gastar mana de fontes da neve como se fossem mana de qualquer cor para conjurar aquelas mágicas.

- Se um oponente controla uma criatura não ficha que você possui e aquela criatura morreria, ela será exilada com um marcador de gelo. No entanto, você não conseguirá conjurar aquele card do exílio.
- De modo similar, se um terreno não ficha que um oponente controla e que tenha se tornado uma criatura morrer, aquele card será exilado com um marcador de gelo, mas Necromante Draugr não permitirá que você jogue terrenos do exílio.

- A conjuração de uma mágica do exílio dessa forma segue as regras normais para conjurar aquela mágica. Você deve pagar seus custos e respeitar todas as regras de restrições de tempo.
- Necromante Draugr permite que você conjure mágicas dentre os cards que seus oponentes possuam no exílio com marcadores de gelo, inclusive cards exilados por Necromantes Draugr anteriores.

Nexo do Bosque das Máscaras

{4}

Artefato

As criaturas que você controla são de todos os tipos de criatura. O mesmo vale para mágicas de criatura que você controla e cards de criatura seus que não estejam no campo de batalha.

{3}, {T}: Crie uma ficha de criatura Metamorfo azul 2/2 com morfoloide. *(Ela tem todos os tipos de criatura.)*

- Os efeitos de substituição que modicam como criaturas de um determinado tipo entram no campo de batalha serão aplicados somente depois que você aplicar o efeito de Nexo do Bosque das Máscaras. Por exemplo, se você controlar Nexo do Bosque das Máscaras e um efeito disser que cada Guerreiro que você controla entra no campo de batalha com um marcador +1/+1 adicional, qualquer criatura que entre no campo de batalha sob seu controle receberá aquele marcador.
- Se Nexo do Bosque das Máscaras deixar o campo de batalha, as fichas criadas pela habilidade ativada continuarão a ter todos os tipos de criatura, pois elas têm morfoloide. As outras criaturas que você controla voltarão a ter seus tipos de criatura usuais, a menos que sejam afetadas por outro efeito relevante.

Niko Aris

{X}{W}{U}{U}

Planeswalker Lendário — Niko

3

Quando Niko Aris entrar no campo de batalha, crie X fichas de Fragmento. *(Eles são encantamentos com “{2}, sacrifique este encantamento: Use vidência 1 e compre um card”.)*

+1: Até uma criatura alvo que você controla não pode ser bloqueada neste turno. Toda vez que aquela criatura causar dano neste turno, devolva-a para a mão de seu dono.

-1: Niko Aris causa 2 pontos de dano à criatura virada alvo para cada card que você comprou neste turno.

-1: Crie uma ficha de Fragmento.

- Fragmento é uma nova ficha predefinida, semelhante às de Comida e Tesouro. Uma ficha de Fragmento é um encantamento incolor com “{2}, sacrifique este encantamento: Use vidência 1 e depois compre um card”. Fragmento é um novo subtipo de encantamento.
- Se Niko Aris entrar no campo de batalha sem conjuração, se seu custo de conjuração não era de mana, ou se o valor de X foi 0, a habilidade de entrada no campo de batalha não criará nenhuma ficha de Fragmento.
- A habilidade desencadeada retardada criada pela primeira habilidade de lealdade de Niko será desencadeada toda vez que a criatura alvo causar qualquer dano naquele turno, não apenas dano de combate.

- Niko causa todo o dano de sua segunda habilidade ao mesmo tempo. Por exemplo, se você comprou dois cards neste turno, Niko causará 4 pontos de dano à criatura virada alvo; Niko não causará 2 pontos de dano para depois causar mais 2 pontos de dano.
-

Niko Desafia o Destino

{1}{W}{U}

Encantamento — Saga

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

I — Você ganha 2 pontos de vida para cada card seu profetizado no exílio.

II — Adicione {W}{U}. Gaste este mana apenas para profetizar cards ou conjurar mágicas com profetizar.

III — Devolva o card alvo com profetizar de seu cemitério para sua mão.

- O mana adicionado pela habilidade do capítulo II pode ser gasto para conjurar uma mágica que tenha profetizar, independentemente da origem do card conjurado. Ela não precisa ser o card profetizado que você está conjurando do exílio.
-

O Aviso do Corvo

{1}{W}{U}

Encantamento — Saga

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

I — Crie uma ficha de criatura Ave azul 1/1 com voar. Você ganha 2 pontos de vida.

II — Toda vez que uma ou mais criaturas que você controla com voar causarem dano de combate a um jogador neste turno, olhe a mão daquele jogador e compre um card.

III — Você pode colocar um card seu de fora do jogo no topo do seu grimório.

- Você não precisa revelar o card que você coloca no jogo com a habilidade do capítulo III.
 - Em um jogo informal, um card de fora do jogo vem de sua coleção pessoal. Em um jogo que segue regras de torneio, um card de fora do jogo vem de sua reserva. Você pode olhar sua reserva a qualquer momento.
-

O Massacre do Céu Sangrento

{1} {B} {R}

Encantamento — Saga

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

I — Crie uma ficha de criatura Demônio Amoque vermelha 2/3 com ameaçar.

II — Toda vez que um Amoque atacar neste turno, você compra um card e perde 1 ponto de vida.

III — Adicione {R} para cada Amoque que você controla. Até o final do turno, você não perde esse mana quando as etapas e fases terminam.

- A habilidade do capítulo III não é uma habilidade de mana. Ela usa a pilha e pode ser respondida. Use o número de Amoques que você controla conforme a habilidade é resolvida para determinar quantos {R} adicionar.

Orvar das Formas Infindáveis

{3} {U}

Criatura Lendária — Metamorfo

3/3

Morfoloide

Toda vez que você conjurar uma mágica instantânea ou um feitiço, se ela tiver como alvo uma ou mais permanentes que você controla, crie uma ficha que é uma cópia de uma dessas permanentes.

Quando uma mágica ou habilidade controlada por um oponente fizer com que você descarte este card, crie uma ficha que é uma cópia da permanente alvo.

- A primeira habilidade desencadeada é resolvida (se for resolvida; ver abaixo) antes da mágica ou habilidade que fez com que ela fosse desencadeada.
- Para a primeira habilidade desencadeada, a mágica instantânea ou o feitiço pode ter como alvo outras coisas se também tiver como alvo uma ou mais permanentes que você controla; no entanto, a ficha que você cria só pode copiar permanentes que você controla que sejam alvos da mágica. Se a mágica tiver como alvo mais de uma permanente que você controla, você escolhe qual permanente a ficha está copiando conforme cria a ficha.
- Conforme a primeira habilidade desencadeada tentar ser resolvida, a mágica que fez com que ela fosse desencadeada e os alvos da mágica são verificados novamente. Ignore qualquer alvo da mágica que tenha deixado o campo de batalha naquele momento. Se todas as permanentes que você controlava que eram alvos tiverem deixado o campo de batalha naquele momento, a habilidade desencadeada não fará nada e nenhuma ficha será criada. Se ao menos uma permanente que você controla que seja um alvo ainda estiver no campo de batalha, a habilidade desencadeada será resolvida, mesmo que aquela permanente não seja mais um alvo válido para a mágica.
- Se a própria mágica tiver deixado a pilha naquele momento, use os alvos que ela tinha quando deixou a pilha para fazer a verificação descrita acima.
- Para a segunda habilidade desencadeada, você pode escolher qualquer permanente como alvo, independentemente de quem controle a criatura.

- A ficha copia exatamente o que está escrito na permanente original e mais nada (a menos que a permanente seja uma ficha ou esteja copiando outra coisa; ver abaixo). Ela não copia informações como se a permanente está virada ou desvirada, se tem ou não quaisquer marcadores, se tem quaisquer Auras e/ou Equipamentos anexados, ou quaisquer efeitos que não sejam de cópia que tenham alterado seu poder, sua resistência, seus tipos, sua cor e assim por diante.
- Se a própria permanente copiada for uma ficha, a ficha criada pela última habilidade copia as características originais da ficha conforme determinadas pelo efeito que a criou.
- Se a permanente copiada estiver copiando outra coisa, a ficha que você cria usará os valores copiáveis daquela permanente. Na maioria dos casos, ela será uma cópia do que quer que a permanente esteja copiando. Se ela estiver copiando uma permanente ou um card com {X} em seu custo de mana, X é 0.
- Se a permanente copiada tinha {X} em seu custo de mana, X é 0.
- Quaisquer habilidades de entrada no campo de batalha da permanente copiada serão desencadeadas quando a ficha entrar no campo de batalha. Qualquer habilidade do tipo “conforme [esta permanente] entra no campo de batalha” ou “[esta permanente] entra no campo de batalha com” também funciona.
- Se a mágica ou habilidade que um oponente controla permitir ou instruir você a escolher um card para descartar e você descartar Orvar, a última habilidade de Orvar será desencadeada.

O Roubo do Deus Trapaceiro

{2} {U} {B}

Encantamento — Saga

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

I — Você pode permutar o controle de duas criaturas alvo.

II — Você pode permutar o controle de duas permanentes alvo não de criatura e não básicas que compartilhem um tipo de card.

III — O jogador alvo perde 3 pontos de vida e você ganha 3 pontos de vida.

- Se uma das permanentes alvo da habilidade dos capítulos I ou II não for um alvo válido conforme aquela habilidade for resolvida, a permuta não acontecerá. Se nenhum alvo for válido, a habilidade não será resolvida.
- Para aquelas duas habilidades, você não precisa controlar nenhum dos alvos.
- Se o mesmo jogador controlar ambas as permanentes alvo conforme a habilidade dos capítulos I e II for resolvida, nada acontecerá.
- Ganhar o controle de uma criatura não faz com que um jogador ganhe o controle de nenhuma Aura nem Equipamento anexado a ela.
- Para a habilidade do capítulo II, qualquer dos alvos pode ter tipos de card que o outro não tem. Por exemplo, você pode ter como alvo um terreno artefato e um artefato.

Os Ursos de Littjara

{1}{G}{U}

Encantamento — Saga

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

I — Crie uma ficha de criatura Metamorfo azul 2/2 com morfoloide.

II — Qualquer número de criaturas alvo Metamorfo que você controla tem poder e resistência básicos 4/4.

III — Escolha até uma criatura ou um planeswalker alvo. Cada criatura com poder igual ou superior a 4 que você controla causa dano igual ao seu poder àquela permanente.

- A habilidade do capítulo II substitui todos os efeitos anteriores que determinam valores específicos para o poder e a resistência básicos do Metamorfo. Quaisquer efeitos que definam o poder e a resistência básicos do Metamorfo e comecem a se aplicar depois de uma dessas habilidades sobrescreverão o efeito da habilidade.
- Quaisquer efeitos que modifiquem o poder e a resistência do Metamorfo sem definir valores específicos se aplicarão depois da definição do poder e da resistência básicos, independentemente da ordem em que os efeitos foram criados. O mesmo vale para marcadores que alterem seu poder e sua resistência.
- O efeito da habilidade do capítulo II dura indefinidamente. Ele não expira no final do turno.

Pastora do Cosmos

{4}{W}{W}

Criatura — Anjo Guerreiro

3/3

Voar

Quando Pastora do Cosmos entrar no campo de batalha, devolva o card de permanente alvo com custo de mana convertido igual ou inferior a 2 de seu cemitério para o campo de batalha.

Profetizar {3}{W} *(Durante o seu turno, você pode pagar {2} e exilar este card de sua mão voltado para baixo. Conjure-o em um turno posterior pagando seu custo de profetizar.)*

- Um card de permanente é um card de artefato, de criatura, de encantamento, de terreno ou de planeswalker.
 - Se o custo de mana de um card em seu cemitério incluir {X}, X é considerado como 0.
 - Se você devolve uma Aura dessa forma, você escolhe o que a Aura encantar logo antes de entrar no campo de batalha. Uma Aura que volte ao campo de batalha dessa forma não tem como alvo o jogador ou a permanente que ela encantar, portanto, é possível escolher permanentes ou jogadores com resistência a magia. Contudo, o objeto a encantar precisa estar apto a ser encantado pela Aura, de modo que um jogador ou uma permanente com proteção contra uma das qualidades da Aura não poderá ser escolhido dessa forma. Se não houver nada válido para ser encantado pela Aura, ela permanecerá no cemitério.
-

Pedra Rúnica Desbotada

{2}

Artefato

Os cards de permanente não de terreno em cemitérios ou grimórios não podem entrar no campo de batalha.

Os jogadores não podem conjurar mágicas de cemitérios nem de grimórios.

- Os jogadores ainda podem jogar terrenos de cemitérios se um efeito permitir. De modo similar, efeitos podem colocar cards de terreno no campo de batalha de qualquer zona.
 - Se um efeito exilar um card de um cemitério ou grimório e permitir que um jogador o conjure, aquele jogador pode fazê-lo. A mágica é conjurada do exílio.
 - Olhe o card como ele existe em seu cemitério ou grimório para determinar se ele pode ou não entrar no campo de batalha. Se ele for um card dupla face, use somente as características de sua face frontal.
-

Pira dos Heróis

{2}

Artefato

{2}, {T}, sacrifique uma criatura: Procure em seu grimório um card de criatura que compartilhe um tipo com a criatura sacrificada e tenha custo de mana convertido igual a 1 mais o custo de mana convertido daquela criatura. Coloque aquele card no campo de batalha e depois embaralhe seu grimório. Ative esta habilidade somente nos momentos em que poderia conjurar um feitiço.

- Use os tipos de criatura e o custo de mana convertido da criatura que você sacrificou na última existência dela no campo de batalha para determinar que card de criatura você encontrará. Em especial, se você sacrificar uma criatura que seja um card dupla face com o reverso voltado para cima, você usará as características do reverso, não da face frontal.
 - Se uma permanente ou um card em seu grimório tem {X} no custo de mana, X é considerado 0.
 - Depois que você anuncia que está ativando a habilidade ativada, nenhum jogador pode tomar nenhuma ação antes que a habilidade seja paga. Em especial, os oponentes não podem tentar remover uma de suas criaturas para impedir que você a sacrifique.
-

Portador de Calamidades

{2} {R} {R}

Criatura — Gigante Amoque

3/4

Se uma fonte do tipo Gigante que você controla for causar dano a uma permanente ou a um jogador, em vez disso, ela causará o dobro daquele dano àquela permanente ou àquele jogador.

- O dano é causado pela mesma fonte do dano original. O dano dobrado não é causado por Portador de Calamidades, a menos que ele tenha sido a fonte original do dano.

- Se outros efeitos alterarem a quantidade de dano que sua fonte Gigante causaria (prevenindo parte dele, por exemplo), o jogador que sofre o dano ou o controlador da permanente que sofre o dano escolhe a ordem em que tais efeitos (inclusive o de Portador de Calamidades) se aplicam. Se todo o dano for prevenido, o efeito de Portador de Calamidades não se aplicará mais.
- Se o dano causado por uma fonte Gigante que você controla estiver sendo dividido ou atribuído a múltiplas permanentes e/ou jogadores, aquele dano será dividido e atribuído antes de ser dobrado. Por exemplo, se você atacar com um Gigante 5/5 com atropelar e ele for bloqueado por uma criatura 2/2, você pode atribuir 2 pontos de dano à bloqueadora e 3 pontos de dano ao jogador defensor. Essas quantidades são dobradas, respectivamente, para 4 e 6.

Porto de Karfell

Terreno

Porto de Karfell entra no campo de batalha virado.

{T}: Adicione {U}.

{3}{U}{B}{B}, {T}, sacrifique Porto de Karfell: Triture quatro cards e depois devolva ao campo de batalha, virado, um card de criatura do seu cemitério. *(Para triturar um card, coloque o card do topo de seu grimório em seu cemitério.)*

- A última habilidade ativada não tem como alvo nenhum card de criatura nos cemitérios. Você pode devolver um card de criatura que acabou de ser triturado ou um que já estava lá.

Predador de Immersturm

{2}{B}{R}

Criatura — Vampiro Dragão

3/3

Voar

Toda vez que Predador de Immersturm for virado, exile até um card alvo de um cemitério e coloque um marcador +1/+1 em Predador de Immersturm.

Sacrifique outra criatura: Predador de Immersturm ganha indestrutível até o final do turno. Vire-o.

- A habilidade desencadeada de Predador de Immersturm não permite que você vire Predador de Immersturm. Você precisa de outra forma de virá-lo. Se nos permite, sugerimos um ataque.
- Para que a habilidade desencadeada seja desencadeada, Predador de Immersturm precisa passar de fato de desvirado a virado. Se um efeito permitir que você o vire enquanto ele já estiver virado, a habilidade não será desencadeada.
- Você pode colocar a habilidade desencadeada na pilha sem um alvo. Conforme ela for resolvida, você simplesmente colocará um marcador +1/+1 em Predador de Immersturm. No entanto, se você escolher um alvo e aquele card não for um alvo válido conforme a habilidade tentar ser resolvida, a habilidade não será resolvida e nenhum de seus efeitos acontecerá. Nesse caso, você não colocará um marcador +1/+1 em Predador de Immersturm.
- Você pode ativar a última habilidade de Predador de Immersturm mesmo que ele já esteja virado.

Preso com Ouro

{2}{W}

Encantamento — Aura

Encantar permanente

A permanente encantada não pode atacar, bloquear nem tripular Veículos e suas habilidades ativadas não podem ser ativadas, a menos que sejam habilidades de mana.

- Uma criatura que "não pode tripular Veículos" não pode ser virada para pagar o custo de tripular de um Veículo.
- As habilidades ativadas usam dois pontos e aparecem no formato "[Custo]: [Efeito]". Algumas palavras-chave (como equipar) são habilidades ativadas e apresentam um sinal de dois pontos em seu texto explicativo. As habilidades de lealdade dos planeswalkers também são habilidades ativadas.
- Jaula de Ouro não impede que habilidades estáticas afetem o jogo e não impede que habilidades desencadeadas sejam desencadeadas. Ele também não impedirá que habilidades de mana sejam ativadas. A maioria das habilidades ativadas que produzem mana conforme são resolvidas é de habilidades de mana.

Protetora Gloriosa

{2}{W}{W}

Criatura — Anjo Clérigo

3/4

Lampejo

Voar

Quando Protetora Gloriosa entra no campo de batalha, você pode exilar qualquer número de criaturas não Anjo que você controle até que Protetora Gloriosa deixe o campo de batalha.

Profetizar {2}{W}

- A habilidade de entrada no campo de batalha de Protetora Gloriosa não tem nenhuma criatura como alvo. Você escolhe as criaturas não Anjo que quer exilar conforme a habilidade é resolvida.
- Se Protetora Gloriosa deixa o campo de batalha antes da habilidade desencadeada ser resolvida, nenhuma criatura é exilada.
- As Auras anexadas às permanentes exiladas são colocadas nos cemitérios de seus donos, os Equipamentos são soltos e permanecem no campo de batalha e os marcadores deixam de existir. Quando os cards retornarem ao campo de batalha, eles serão novos objetos, sem conexão com os cards que foram exilados.
- As fichas exiladas dessa forma deixam de existir e não voltam ao campo de batalha.

Queda do Impostor

{1}{G}{W}

Encantamento — Saga

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

I, II — Coloque um marcador +1/+1 em até uma criatura alvo.

III — Exile uma criatura com o maior poder dentre as criaturas que o oponente alvo controla.

- Para determinar qual é o maior poder dentre os das criaturas que o oponente alvo controla verifique apenas as criaturas que aquele jogador controla naquele momento. As criaturas controladas por outros jogadores não são levadas em consideração.
 - Se o jogador alvo controlar mais de uma criatura com o maior poder dentre os das que ele controla, você escolhe qual delas será exilada.
 - A habilidade do capítulo III não tem nenhuma criatura como alvo. Por exemplo, uma criatura com proteção contra o branco pode ser exilada dessa forma.
-

Raide Craniano

{3} {B}

Feitiço

O oponente alvo descarta dois cards. Se menos de dois cards forem descartados desta forma, você compra uma quantidade de cards igual à diferença.

Profetizar {1} {B} *(Durante o seu turno, você pode pagar {2} e exilar este card de sua mão voltado para baixo. Conjure-o em um turno posterior pagando seu custo de profetizar.)*

- O oponente precisa descartar dois cards se tiver dois ou mais cards na mão. Se ele só tiver um card na mão, ele descartará aquele card e você comprará um card. Se ele não tiver nenhum card na mão, ele não poderá descartar nenhum, de modo que você comprará dois cards.
-

Raízes de Sabedoria

{1} {G}

Feitiço

Triture três cards e depois devolva um card de terreno ou de Elfo de seu cemitério para sua mão. Se não puder, compre um card. *(Para triturar um card, coloque o card do topo de seu grimório em seu cemitério.)*

- Raízes de Sabedoria não tem como alvo nenhum card em cemitérios. Você pode devolver um card de terreno ou um card de Elfo que acabou de ser triturado ou um que já estava lá.
 - Se houver um card de terreno ou um card de Elfo em seu cemitério, você precisa devolver um. Você não pode escolher não devolver para comprar um card.
-

Reflexo Místico

{1} {U}

Mágica Instantânea

Escolha a criatura alvo não lendária. A próxima vez que uma ou mais criaturas ou planeswalkers entrarem no campo de batalha neste turno, eles entram como cópias da criatura escolhida.

Profetizar {U} *(Durante o seu turno, você pode pagar {2} e exilar este card de sua mão voltado para baixo. Conjure-o em um turno posterior pagando seu custo de profetizar.)*

- Na maioria dos casos, os valores copiáveis da criatura alvo não serão alterados no espaço de tempo entre o momento em que Reflexo Místico é resolvido e a próxima vez em que uma ou mais criaturas ou planeswalkers entrem no campo de batalha. É possível que esses valores mudem em alguns casos incomuns. Caso isso ocorra, use os valores copiáveis da criatura no momento que as permanentes entraram no campo de batalha.
- Se Reflexo Místico for resolvido, mas a criatura alvo deixar o campo de batalha antes da próxima vez em que uma ou mais criaturas ou planeswalkers entrarem no campo de batalha, use os valores copiáveis da criatura alvo em sua última existência no campo de batalha para determinar o que as permanentes que estão entrando copiam.
- As permanentes que entram não copiam o fato de a criatura alvo estar virada ou desvirada, se ela tinha qualquer marcador, se ela tinha Auras e/ou Equipamentos anexados nem se qualquer efeito que não seja de cópia alterou seu poder, sua resistência, seus tipos, sua cor e assim por diante.
- Quaisquer habilidades de entrada no campo de batalha da criatura copiada serão desencadeadas quando as permanentes entrarem no campo de batalha. Quaisquer habilidades do tipo “conforme [esta permanente] entra no campo de batalha” ou “[esta permanente] entra no campo de batalha com” da criatura alvo também funcionarão.
- Os efeitos de substituição que alterem a forma como uma criatura entra no campo de batalha são aplicados na seguinte ordem: primeiro efeitos de alteração de controle (como Reunir Espécimes), depois efeitos de cópia (como as habilidades de Reflexo Místico e Clone) e depois todos os outros efeitos.
- Se uma criatura como Clone estiver entrando no campo de batalha sob seu controle, haverá dois efeitos de cópia a aplicar: o da própria criatura e o de Reflexo Místico. Independentemente da ordem em que esse efeitos se apliquem, a criatura será uma cópia da criatura alvo quando entrar no campo de batalha.
- Quaisquer outras habilidades de substituição que alterem o modo de entrada no campo de batalha que estejam impressas nas criaturas que entram no campo de batalha não poderão ser aplicadas, pois aquelas permanentes já serão cópias da criatura alvo naquele momento e, portanto, não terão aquelas habilidades. Habilidades externas ainda podem afetar a forma como aquelas permanentes entram no campo de batalha. Por exemplo, se outro efeito disser que “A criatura entra no campo de batalha virada”, as permanentes entrarão no campo de batalha como cópias viradas da criatura alvo.
- Se mais de um Reflexo Místico se aplicar à mesma permanente que está entrando no campo de batalha, o controlador daquela permanente escolhe a ordem daqueles efeitos de cópia. O efeito de cópia aplicado por último determinará qual criatura a permanente que está entrando copiará.

Reflexos de Littjara

{4} {U}

Encantamento

Conforme Reflexos de Littjara entra no campo de batalha, escolha um tipo de criatura.

Toda vez que você conjurar uma mágica do tipo escolhido, copie aquela mágica. *(Uma cópia de uma mágica de permanente torna-se uma ficha.)*

- Você precisa escolher um tipo existente de criatura, como Zumbi ou Anjo. Você não pode escolher tipos de card (como artefato) nem supertipos (como da neve).
- A habilidade desencadeada e a cópia que ela cria serão resolvidas antes da mágica que fez com que a habilidade fosse resolvida.

- Conforme uma cópia de uma mágica de permanente é resolvida, ela é colocada no campo de batalha como uma ficha, em vez de uma cópia da permanente. As regras que se aplicam a uma mágica de permanente (que se torna uma permanente) se aplicam à cópia da mágica de permanente (que se torna uma ficha).
- A ficha que a cópia da mágica de permanente que está sendo resolvida se torna não é "criada". As habilidades que verificam a criação de uma cópia não interagem com a resolução dessa cópia.
- Se uma mágica tiver o tipo de card tribal e o tipo de criatura escolhido, Reflexos de Littjara a copiará. (Tribal é um tipo de card encontrado em cards antigos.)

Refúgio sem Rosto

Terreno da Neve

{T}: Adicione {C}.

{S} {S} {S}: Refúgio sem Rosto torna-se uma criatura 4/3 com vigilância e todos os tipos de criatura até o final do turno. Ele ainda é um terreno. (*{S} pode ser pago com um mana de uma fonte da neve.*)

- Embora tenha todos os tipos de criatura depois que sua última habilidade ativada for resolvida, Refúgio sem Rosto não terá a habilidade de palavra-chave morfoloide.
- Se Refúgio sem Rosto se tornar uma criatura, mas não tiver estado sob seu controle desde o início de seu turno mais recente, ele não poderá atacar nem ser virado para gerar mana.

Reidane, Deusa dos Dignos

{2} {W}

Criatura Lendária — Deus

2/3

Voar, vigilância

Os terrenos da neve que seus oponentes controlam entram no campo de batalha virados.

As mágicas não de criatura com custo de mana convertido igual ou superior a 4 que seus oponentes conjuram custam {2} a mais para serem conjuradas.

////

Valkmira, Escudo da Protetora

{3} {W}

Artefato Lendário

Se uma fonte que um oponente controla for causar dano a você ou a uma permanente que você controla, previna 1 ponto daquele dano.

Toda vez que você ou outra permanente que você controla se tornar alvo de uma mágica ou habilidade que um oponente controla, anule aquela mágica ou habilidade, a menos que seu controlador pague {1}.

- Para determinar o custo total de uma mágica, comece com o custo de mana ou o custo alternativo que vai pagar, adicione qualquer custo adicional (como o de Reidane, Deusa dos Dignos) e depois aplique as reduções de custo. O custo de mana convertido da mágica só é determinado pelo custo de mana, independentemente do custo total da conjuração.

- Se uma mágica tiver {X} em seu custo de mana, use o valor de X para determinar se o custo de mana convertido é igual ou superior a 4. Se for, a última habilidade de Reidane se aplicará. Se não for, ela não se aplicará.
 - A primeira habilidade de Valkmira previne 1 ponto de dano de cada fonte que um oponente controla cada vez que aquela fonte causaria dano a você. Ela previne 1 ponto de dano de qualquer tipo, não apenas dano de combate.
 - A última habilidade de Valkmira afeta cada mágica (inclusive mágicas de Aura), habilidades ativadas e habilidades desencadeadas controladas por um oponente que tenham como alvo você ou outra permanente que você controla.
-

Ressuscitar os Draugr

{1} {B}

Mágica Instantânea

Escolha um —

- Devolva o card de criatura alvo de seu cemitério para sua mão.
 - Devolva de seu cemitério para sua mão dois cards de criatura alvo que compartilham um tipo de card de criatura.
- Se você escolher o segundo modo, os cards precisam compartilhar ao menos um tipo de criatura, como Cavaleiro ou Gênio. Tipos de card, como artefato, e supertipos, como lendário ou da neve, não são tipos de criatura.
 - Se você escolher o segundo modo e um dos dois cards deixar o campo de batalha, você ainda devolverá o outro card para sua mão enquanto ele tiver um tipo de criatura que o outro card tinha conforme deixou seu cemitério.
-

Retornar com a Maré

{4} {B}

Feitiço

Devolva o card de criatura alvo de seu cemitério para o campo de batalha. Se for um Elfo, crie duas fichas de criatura Elfo Guerreiro verde 1/1.

Profetizar {3} {B} *(Durante o seu turno, você pode pagar {2} e exilar este card de sua mão voltado para baixo. Conjure-o em um turno posterior pagando seu custo de profetizar.)*

- Você verifica se a criatura é um Elfo quando ela está no campo de batalha. Se a criatura é um Elfo, você cria as fichas, mesmo se o card de criatura alvo no seu cemitério não era um card de Elfo.
 - Os jogadores não podem realizar nenhuma ação entre o momento em que o card volta ao campo de batalha e a criação de fichas de Elfo Guerreiro.
-

Retorno Cruel de Kardur

{2} {B} {R}

Encantamento — Saga

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

I — Você pode sacrificar uma criatura. Quando faz isso, Retorno Cruel de Kardur causa 3 pontos de dano a qualquer alvo.

II — Cada jogador descarta um card.

III — Devolva o card de criatura alvo de seu cemitério para o campo de batalha. Coloque um marcador +1/+1 nela. Ela ganha ímpeto até seu próximo turno.

- A habilidade do capítulo I vai para a pilha sem um alvo. Enquanto aquela habilidade está sendo resolvida, você pode sacrificar uma criatura. Quando sacrifica uma criatura, a habilidade desencadeada reflexiva é desencadeada e você escolhe um alvo ao qual atribuir dano. Isso difere de efeitos que dizem “se fizer isso”, pois os jogadores podem realizar ações depois que você tiver sacrificado a criatura, mas antes de o dano ser causado.
- Conforme a habilidade do capítulo II é resolvida, primeiro o jogador de quem for o turno escolhe e separa um card na mão sem revelá-lo e, em seguida, cada outro jogador na ordem dos turnos faz o mesmo. Depois, todos os cards escolhidos são descartados ao mesmo tempo.

Retribuição de Firja

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

Encantamento — Saga

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

I — Crie uma ficha de criatura Anjo Guerreiro branca 4/4 com voar e vigilância.

II — Até o final do turno, os Anjos que você controla ganham “{T}: Destrua a criatura alvo com poder menor que o desta criatura”.

III — Os Anjos que você controla ganham golpe duplo até o final do turno.

- Somente os Anjos que você controla conforme a habilidade do capítulo II é resolvida ganham a habilidade ativada. De modo similar, só os Anjos que você controla conforme a habilidade do capítulo III é resolvida ganham golpe duplo. Em ambos os casos, os Anjos que passam ao seu controle posteriormente no turno não ganham a habilidade.
 - O poder da criatura alvo precisa ser inferior ao poder do Anjo conforme você ativa a habilidade. Conforme a habilidade tentar ser resolvida, os poderes serão comparados novamente. Se o poder da criatura alvo não for mais inferior ao poder do Anjo, a habilidade não será resolvida. Se o Anjo não estiver mais no campo de batalha naquele momento, use o poder do Anjo em sua última existência no campo de batalha para determinar se a habilidade será resolvida.
-

Reunir as Fileiras

{1}{W}

Encantamento

Conforme Reunir as Fileiras entrar no campo de batalha, escolha um tipo de criatura.

As criaturas que você controla do tipo escolhido recebem +1/+1.

- Você precisa escolher um tipo existente de criatura, como Hipopótamo ou Averal. Você não pode escolher tipos de card (como artefato) nem supertipos (como da neve).
- Como o dano permanece marcado em criaturas até ser removido conforme o turno termina, o dano não letal causado a criaturas que você controla pode se tornar letal caso Reunir as Fileiras, deixe o campo de batalha naquele turno.

Ritos da Vila

{B}

Mágica Instantânea

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

Compre dois cards.

- Você deve sacrificar exatamente uma criatura para conjurar esta mágica. Você não pode conjurá-la sem sacrificar uma criatura, nem sacrificar criaturas adicionais.

Sacerdote da Fronteira Assombrada

{1}{B}

Criatura da Neve — Zumbi Clérigo

0/4

{T}, sacrifique Sacerdote da Fronteira Assombrada: A criatura alvo recebe -X/-X até o final do turno, sendo X o número de terrenos da neve que você controla. Ative esta habilidade somente nos momentos em que poderia conjurar um feitiço.

- Use o número de terrenos da neve que você controla conforme a habilidade é resolvida para determinar o valor de X.

Salão dos Anciões de Skemfar

Terreno

Salão dos Anciões de Skemfar entra no campo de batalha virado.

{T}: Adicione {G}.

{2}{B}{B}{G}, {T}, sacrifique Salão dos Anciões de Skemfar: Até uma criatura alvo que você não controla recebe -2/-2 até o final do turno. Crie duas fichas de criatura Elfo Guerreiro verde 1/1. Ative esta habilidade somente nos momentos em que poderia conjurar um feitiço.

- Se você ativa a última habilidade sem escolher um alvo, você simplesmente cria fichas de Elfo Guerreiro conforme a habilidade é resolvida. No entanto, se você escolhe um alvo e aquela criatura não é um alvo válido conforme a habilidade tentar ser resolvida, a habilidade não é resolvida e nenhum de seus efeitos acontece. Nesse caso, você não cria fichas de Elfo Guerreiro.

Salteador Frenético

{1} {R}

Criatura — Demônio Amoque

2/2

Toda vez que você ativar uma habilidade vanglória, coloque um marcador +1/+1 em Salteador Frenético.

- A habilidade desencadeada de Salteador Frenético será resolvida antes da habilidade de vanglória que fez com que ela fosse desencadeada.

Sangue na Neve

{4} {B} {B}

Feitiço da Neve

Escolha um —

- Destrua todas as criaturas.
- Destrua todos os planeswalkers.

Depois, devolva um card de criatura ou planeswalker com custo de mana convertido igual ou inferior a X de seu cemitério ao campo de batalha, sendo X a quantidade de {S} gasto para conjurar esta mágica. (*{S} é mana de uma fonte da neve.*)

- Você escolhe um modo para Sangue na Neve conforme o conjura. A última parte do efeito (devolver um card ao campo de batalha) acontece independentemente do modo escolhido.
- Sangue na Neve não tem como alvo nenhum card de criatura ou planeswalker em seu cemitério. Você escolhe qual devolver ao campo de batalha, se for o caso, conforme Sangue na Neve é resolvido. Em especial, você pode devolver uma das criaturas ou planeswalkers que acabaram de ser destruídos por Sangue na Neve.
- Se um card em um cemitério tem {X} no custo de mana, X é considerado 0.
- Se você conjurar Sangue na Neve sem gastar mana da neve, você só pode devolver um card de criatura ou de planeswalker com custo de mana convertido 0. (Cards de planeswalker com custo de mana convertido 0 não devem aparecer tão cedo...)
- Se Sangue na Neve for copiado, nenhum mana terá sido gasto para conjurar a cópia, de modo que você só poderá devolver um card de planeswalker com custo de mana convertido 0.

Santuário de Tyríta

Terreno

{T}: Adicione {C}.

{2}, {T}: A criatura lendária alvo torna-se um Deus além de seus outros tipos. Coloque um marcador +1/+1 nela.

{4}, {T}, sacrifique Santuário de Tyríta: Coloque um marcador de indestrutível no Deus alvo.

- Você pode ativar a segunda habilidade tendo como alvo uma criatura lendária que já seja um Deus. Você colocará um marcador +1/+1 nela.
 - Um marcador de indestrutível em uma permanente concede indestrutível àquela permanente.
-

Sarulf, Devorador de Reinos

{1}{B}{G}

Criatura Lendária — Lobo

3/3

Toda vez que uma permanente que um oponente controla for colocada em um cemitério vinda do campo de batalha, coloque um marcador +1/+1 em Sarulf, Devorador de Reinos.

No início de sua manutenção, se Sarulf tiver um ou mais marcadores +1/+1, você poderá remover todos eles. Se fizer isso, exile todas as permanentes não de terreno com custo de mana convertido igual ou menor que o número de marcadores removidos desta forma.

- Não importa em qual cemitério a permanente é colocada, contanto que um oponente a controlasse em sua última existência no campo de batalha.
 - Se Sarulf não tiver nenhum marcador conforme sua manutenção começar, a última habilidade dele não será desencadeada. Se a habilidade for desencadeada, a condição será verificada novamente conforme ela tentar ser resolvida. Se Sarulf não tiver nenhum marcador naquele momento, a habilidade não fará nada. Nenhuma outra permanente será exilada.
 - Se Sarulf não estiver no campo de batalha conforme a última habilidade tentar ser resolvida você não poderá remover nenhum marcador +1/+1 dele, mesmo que ele tivesse marcadores +1/+1 em sua última existência no campo de batalha. Nenhuma outra permanente será exilada.
 - Escolher remover todos os marcadores +1/+1 de Sarulf não afetará outros marcadores que ele possa ter.
 - Se remover marcadores +1/+1, você precisará remover todos eles. Você não pode fazer um ajuste fino do dano removendo apenas parte deles.
 - Você escolhe se removerá ou não os marcadores +1/+1 conforme a última habilidade é resolvida. Se fizer isso, as permanentes pertinentes serão exiladas. Ninguém pode responder à sua escolha nem realizar ações durante esse processo.
 - Você pode escolher remover os marcadores +1/+1 de Sarulf mesmo que isso marque dano letal em Sarulf. Se fizer isso, Sarulf morrerá depois que a última habilidade terminar de ser resolvida. Ele morre, mas leva o inimigo com ele! Uma verdadeira lenda.
-

Sentinela da Jaspera

{G}

Criatura — Elfo Ladino

1/2

Alcance

{T}, vire uma criatura desvirada que você controla:

Adicione um mana de qualquer cor.

- Você pode virar qualquer criatura desvirada que você controla, incluindo uma que você não tenha controlado continuamente desde o início de seu turno mais recente, para pagar o custo da habilidade ativada de Sentinela da Jaspera. Entretanto, é necessário que Sentinela da Jaspera tenha estado sob seu controle de modo contínuo desde o início de seu turno mais recente.

Sigrid, Favorecida pelos Deuses

{1}{W}{W}

Criatura Lendária — Humano Guerreiro

2/2

Lampejo

Iniciativa, Proteção contra criaturas Deus

Quando Sigrid, Favorecida pelos Deuses, entrar no campo de batalha, exile até uma criatura alvo atacante ou bloqueadora até que Sigrid deixe o campo de batalha.

- Se Sigrid deixar o campo de batalha antes que a própria habilidade desencadeada seja resolvida, a criatura alvo não será exilada. Ela permanecerá uma criatura atacante ou bloqueadora.
- As Auras anexadas à criatura exilada serão colocadas nos cemitérios de seus donos. Os Equipamentos anexados à criatura exilada serão soltos e permanecerão no campo de batalha. Quaisquer marcadores na criatura exilada deixarão de existir.
- Uma ficha de criatura exilada dessa forma deixa de existir e não volta ao campo de batalha.
- Alguns Deuses de outras coleções têm habilidades que dizem que eles não são criaturas em determinadas condições. Se um deles não for uma criatura (e, portanto, não for um Deus), Sigrid não terá proteção contra ele.

Sombra de Tergrid

{3}{B}{B}

Mágica Instantânea

Cada jogador sacrifica duas criaturas.

Profetizar {2}{B}{B} (*Durante o seu turno, você pode pagar {2} e exilar este card de sua mão voltado para baixo. Conjure-o em um turno posterior pagando seu custo de profetizar.*)

- Conforme Sombra de Tergrid é resolvida, primeiro o jogador de quem for o turno escolhe duas criaturas que ele controla; em seguida, cada outro jogador na ordem dos turnos faz o mesmo sabendo das escolhas feitas anteriormente. Depois, todas as criaturas escolhidas são sacrificadas ao mesmo tempo.
 - Se um jogador controlar duas ou menos criaturas, aquele jogador sacrifica todas as criaturas que ele controla.
-

Starnheim Liberado

{2}{W}{W}

Feitiço

Crie uma ficha de criatura Anjo Guerreiro branca 4/4 com voar e vigilância. Se esta mágica tiver sido profetizada, em vez disso, crie X dessas fichas.

Profetizar {X}{X}{W} (*Durante o seu turno, você pode pagar {2} e exilar este card de sua mão voltado para baixo. Conjure-o em um turno posterior pagando seu custo de profetizar.*)

- Você escolhe o valor de X no custo de profetizar conforme conjura a mágica. Você pagará {2}{W} por uma ficha de Anjo Guerreiro, {4}{W} por duas, {6}{W} por três e assim por diante.
-

Svella, Moldadora de Gelo

{1}{R}{G}

Criatura Lendária da Neve — Trol Guerreiro

2/4

{3}, {T}: Crie uma ficha de artefato da neve incolor com o nome Manalito de Gelo com “{T}: Adicione um mana de qualquer cor”.

{6}{R}{G}, {T}: Olhe os quatro cards do topo de seu grimório. Você pode conjurar um mágica dentre eles sem pagar seu custo de mana. Coloque o restante no fundo de seu grimório em ordem aleatória.

- A mágica que você conjura com a última habilidade de Svella é conjurada diretamente do seu cemitério.
 - Se você conjurar uma mágica usando a habilidade de Svella, você a conjurará como parte da resolução daquela habilidade. Você não pode esperar para conjurá-la posteriormente no turno. As permissões de tempo baseadas no tipo do card são ignoradas.
 - Se uma mágica é conjurada “sem pagar seu custo de mana”, não é possível escolher conjurá-la por nenhum custo alternativo. Você pode, entretanto, pagar custos adicionais, como custos de reforçar. Se o card tem quaisquer custos adicionais obrigatórios, eles precisam ser pagos para que a mágica seja conjurada.
 - Se a mágica tiver um {X} em seu custo de mana, você precisará escolher 0 como valor de X.
 - Em alguns raros casos, a ordem de seu grimório fará diferença quando você conjurar a mágica dentre os cards revelados. Lembre-se de que olhar o card do topo de seu grimório não altera a ordem dos cards nem permite que você altere a ordem dos cards. Você não coloca os cards no fundo de seu grimório até ter terminado de conjurar a mágica.
 - Você colocará os cards que você não conjurou no fundo de seu grimório antes da resolução da mágica que você conjurar.
-

Titã do Doomskar

{4}{R}{R}

Criatura — Gigante Amoque

4/4

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

Profetizar {4}{R} *(Durante o seu turno, você pode pagar {2} e exilar este card de sua mão voltado para baixo. Conjure-o em um turno posterior pagando seu custo de profetizar.)*

- A habilidade desencadeada só afeta as criaturas que você controla no momento em que ela é resolvida, incluindo provavelmente o próprio Titã do Doomskar. As criaturas que você começa a controlar mais tarde no turno não ganham os bônus.
-

Traição do Rei Narfi

{1}{U}{B}

Encantamento — Saga

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

I — Cada jogador tritura quatro cards. Em seguida, você pode exilar um card de criatura ou de planeswalker de cada cemitério.

II, III — Até o final do turno, você pode conjurar mágicas dentre os cards exilados com Traição do Rei Narfi e pode gastar mana como se fosse de qualquer cor para conjurar essas mágicas.

- A habilidade do capítulo I não tem como alvo nenhum card nos cemitérios. Para cada cemitério, você pode exilar um card de criatura ou planeswalker que tenha acabado de ser triturado ou um que já estivesse lá. Você escolhe quais cards são exilados.
 - A habilidade dos capítulos II/III não altera o momento em que você pode conjurar os cards exilados. Na maioria dos casos, isso quer dizer durante sua fase principal enquanto a pilha está vazia, embora lampejo possa alterar isso.
 - Se você conjurar uma mágica com a habilidade dos capítulos II/III, ela se torna um novo objeto. Se ela retornar ao exílio, não estará mais exilada com Traição do Rei Narfi, e você não conseguirá conjurá-la dessa forma novamente.
 - Os “cards exilados com Traição do Rei Narfi” são só os cards exilados com aquela Traição do Rei Narfi, e não com quaisquer outras Traições que você tenha controlado anteriormente.
-

Tergrid, Deusa do Pavor
{3} {B} {B}
Criatura Lendária — Deus
4/5

Ameaçar

Toda vez que um oponente sacrifica uma permanente não ficha ou descarta um card de permanente, você pode colocar aquele card de um cemitério no campo de batalha sob seu controle.

////

Lanterna de Tergrid

{3} {B}

Artefato Lendário

{T}: O jogador alvo perde 3 pontos de vida, a menos que ele sacrifique uma permanente não de terreno ou descarte um card.

{3} {B}: Desvire Lanterna de Tergrid.

- Um card de permanente é um card de artefato, de criatura, de encantamento, de terreno ou de planeswalker.
 - Se um oponente sacrificar uma permanente não ficha, não importa para que cemitério ela vá. A habilidade de Tergrid será desencadeada.
 - Se o card deixar o cemitério antes que a habilidade de Tergrid seja resolvida, você não poderá colocá-lo no campo de batalha mesmo que ele volte ao cemitério antes que a habilidade seja resolvida.
 - Se um oponente descartar uma permanente não ficha ou descartar um card de permanente como parte do pagamento do custo de uma mágica ou habilidade, a habilidade de Tergrid será desencadeada e irá para a pilha acima daquela mágica ou habilidade. A habilidade de Tergrid será resolvida antes daquela mágica ou habilidade.
 - Se você colocar uma Aura no campo de batalha usando a habilidade de Tergrid, você escolhe o que a Aura encantar logo antes de ela entrar no campo de batalha. Uma Aura colocada no campo de batalha dessa forma não tem como alvo o jogador ou a permanente a encantar, portanto, é possível escolher permanentes ou jogadores com resistência a magia; contudo, o jogador ou a permanente precisa poder ser encantado de forma válida pela Aura, de modo que não será possível escolher um jogador ou uma permanente com proteção contra uma das qualidades da Aura dessa forma. Se não houver nada válido para ser encantado pela Aura, ela permanecerá no cemitério.
 - O jogador alvo da primeira habilidade de Lanterna de Tergrid pode escolher perder 3 pontos de vida mesmo que tenha permanentes para sacrificar ou cards para descartar. Ele não pode escolher sacrificar uma permanente não de terreno se não controlar nenhuma, nem pode escolher descartar um card se não tiver nenhum na mão.
-

Toralf, Deus da Fúria
{2} {R} {R}
Criatura Lendária — Deus
5/4

Atropelar

Toda vez que uma criatura ou um planeswalker que um oponente controla sofre dano excedente não de combate, Toralf causa uma quantidade de dano igual ao excedente a qualquer alvo que não seja aquela permanente.

////

Martelo de Toralf

{1} {R}

Artefato Lendário — Equipamento

A criatura equipada tem “{1} {R}, {T}, solte Martelo de Toralf: Ele causa 3 pontos de dano a qualquer alvo.

Devolva Martelo de Toralf para a mão de seu dono”.

A criatura equipada receberá +3/+0 enquanto for lendária.

Equipar {1} {R}

- Considera-se que uma criatura sofreu dano excedente se uma ou mais fontes causaram a ela mais dano do que o mínimo necessário para que o dano fosse letal. Na maioria dos casos, isso significa um dano maior que a resistência da criatura, mas considerando qualquer dano que tenha sido causado a ela naquele turno.
- Um planeswalker sofre dano excedente se sofrer dano maior que sua lealdade atual.
- Até mesmo 1 único ponto de dano causado por uma fonte com toque mortífero é considerado letal, portanto, qualquer quantidade de dano maior que 1 é dano excedente, mesmo que o dano total não seja maior que a resistência da criatura. Observe que o fato de uma fonte de dano ter toque mortífero não tem nenhum efeito em planeswalkers.
- Se uma permanente é simultaneamente uma criatura e um planeswalker, a quantidade mínima de dano a ser considerada dano letal é usada para determinar se foi causado dano excedente. Por exemplo, se uma criatura 5/5 que também seja um planeswalker com três marcadores de lealdade sofrer 4 pontos de dano não de combate, ela sofrerá 1 ponto de dano excedente e a habilidade de Toralf será desencadeada.
- Não importa se uma criatura ou um planeswalker que um oponente controla sofreu dano de combate anteriormente no turno. A única coisa que importa é que o dano causado àquela permanente que foi classificado como dano excedente não tenha sido de combate.
- A habilidade de Toralf não afeta o dano causado à criatura ou ao planeswalker que um oponente controla. Aquele dano ainda será causado normalmente.
- O dano que Toralf causa com a própria habilidade desencadeada não é dano de combate. Esse dano pode fazer com que a habilidade de Toralf seja desencadeada.
- A criatura equipada com o Martelo de Toralf é a fonte da habilidade ativada, mas Martelo de Toralf é a fonte do dano. Por exemplo, se a criatura equipada for verde, aquela habilidade não poderá ter como alvo uma permanente com proteção contra o verde. Ela poderia ter como alvo uma permanente com proteção contra o vermelho, ainda que o dano fosse ser prevenido por ser causado por uma fonte vermelha (o Martelo de Toralf).
- Se o alvo não for um alvo válido conforme a habilidade tentar ser resolvida, a habilidade não será resolvida e nenhum de seus efeitos acontecerá. Você não devolverá Martelo de Toralf para a mão de seu dono.
- Você solta o Martelo de Toralf como parte do custo de ativação da habilidade. Se a habilidade não for resolvida, Martelo de Toralf não será reanexo.

Toski, Portador dos Segredos

{3} {G}

Criatura Lendária — Esquilo

1/1

Esta mágica não pode ser anulada.

Indestrutível

Toski, Portador dos Segredos, ataca a cada turno se estiver apto.

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

- Uma mágica ou habilidade que anule mágicas ainda pode ter Toski como alvo. Quando a mágica ou a habilidade for resolvida, Toski não será anulado, mas quaisquer efeitos adicionais que a mágica tiver ainda acontecerão.
- Se, por alguma razão, Toski não puder atacar (por estar virado ou ter passado ao controle daquele jogador naquele turno, por exemplo), ele não ataca. Se o ataque tem um custo, você não é obrigado a pagá-lo, portanto, ela não precisa atacar naquele caso.

Trapaça de Tibalt

{1} {R}

Mágica Instantânea

Anule a mágica alvo. Escolha 1, 2 ou 3 aleatoriamente.

Seu controlador tritura aquela quantidade de cards e, depois, exila cards do topo do próprio grimório até exilar um card não de terreno com nome diferente daquela mágica. Ele pode conjurar aquele card sem pagar seu custo de mana. Depois, ele coloca os cards exilados no fundo do próprio grimório em ordem aleatória.

- Se não houver nenhum card não de terreno em seu grimório com um nome diferente do da mágica anulada, o jogador exilará todos os cards do próprio grimório, revelando todos eles e colocando-os no fundo do próprio grimório em qualquer ordem.
 - Se um jogador conjura "sem pagar seu custo de mana", ele não pode escolher conjurá-la por nenhum custo alternativo. Ele pode, entretanto, pagar custos adicionais, como custos de reforçar. Se o card tem quaisquer custos adicionais obrigatórios, eles precisam ser pagos para que a mágica seja conjurada.
 - Se a mágica tiver um {X} em seu custo de mana, ele precisará escolher 0 como valor de X.
 - Se a mágica que foi anulada era o reverso de um card dupla face modal, nenhum card no grimório de jogador terá o mesmo nome que aquela mágica, pois tais mágicas usam apenas as características da face frontal quando estão no grimório. No entanto, se o primeiro card com um nome diferente do da mágica anulada que o jogador exilar for um card dupla face modal, ele poderá conjurar qualquer face, mesmo que o reverso tenha o mesmo nome que a mágica anulada.
 - Trapaça de Tibalt pode ter como alvo uma mágica que não pode ser anulada. Se Trapaça de Tibalt for resolvida, a mágica alvo não será anulada, mas todos os seus outros efeitos ainda acontecerão.
-

Trilha para a Árvore-mundo

{1}{G}

Encantamento

Quando Trilha para a Árvore-mundo entrar no campo de batalha, procure um card de terreno básico em seu grimório, revele-o, coloque-o na sua mão e depois embaralhe seu grimório.

{2}{W}{U}{B}{R}{G}, sacrifique Trilha para a Árvore-mundo: Você ganha 2 pontos de vida e compra dois cards. O oponente alvo perde 2 pontos de vida.

Trilha para a Árvore-mundo causa 2 pontos de dano a até uma criatura alvo. Crie uma ficha de criatura Urso verde 2/2.

- A última habilidade de Trilha para a Árvore-mundo tem sempre um oponente como alvo e pode ter uma criatura como alvo. Conforme a habilidade tentar ser resolvida, se seus alvos não forem válidos, a habilidade não será resolvida e nenhum de seus efeitos acontecerá. Você não fará nenhuma das coisas legais que a habilidade lhe diz para fazer.

Tripulação Imprudente

{3}{R}

Feitiço

Crie X fichas de criatura Anão Amoque vermelha 2/1, sendo X o número de Veículos que você controla mais o número de Equipamentos que você controla. Para cada uma dessas fichas, você pode anexar um Equipamento que você controle.

- Conte o número de Veículos e Equipamentos que você controla conforme Tripulação Imprudente é resolvida para determinar quantas fichas de Anão Amoque criar.
- Todos os Equipamentos que você resolver anexar a criaturas se tornam anexados ao mesmo tempo.
- Você não pode fazer com que mais de um Equipamento se torne anexado à mesma ficha.

Trol Glaciodérmico

{2}{G}

Criatura da Neve — Trol Guerreiro

2/3

{S}{S}: Trol Glaciodérmico recebe +2/+0 e ganha indestrutível até o final do turno. Vire-o. (*Dano e efeitos que dizem “destrua” não o destroem. {S} pode ser pago com um mana de uma fonte da neve.*)

- Você pode ativar a última habilidade de Trol Glaciodérmico mesmo que ele já esteja virado.
-

Trol Vetusto
{G}{G}{G}
Criatura — Trol Guerreiro
4/4

Atropelar

Quando Trol Vetusto morrer, se ele era uma criatura, devolva-o ao campo de batalha. Ele é um encantamento Aura com encantar Floresta que você controla e “A Floresta encantada tem ‘{T}: Adicione {G}{G}’ e ‘{1},{T}, sacrifique este terreno: Crie uma ficha de criatura Trol Guerreiro verde 4/4 com atropelar virada””.

- Se você controlar, mas não possuir Trol Vetusto, você (e não o dono) o devolverá ao campo de batalha quando ele morrer. Você escolherá qual Floresta que você controla ele encantará conforme retornar ao campo de batalha.
- Se não houver nada que Trol Vetusto possa encantar de modo válido, ele permanecerá no cemitério de seu dono.
- Se uma ficha é uma cópia de Trol Vetusto, ela não volta do cemitério de seu dono.
- Se uma permanente não ficha que seja uma cópia de Trol Vetusto morre enquanto é uma criatura, ela volta para o campo de batalha como uma Aura com tanto suas próprias habilidades normais como as duas habilidades novas concedidas por Trol Vetusto. A permanente resultante também mantém seu nome, suas cores e seus supertipos, mas será um encantamento Aura sem nenhum outro tipo ou subtipo.

Tyvar Kell
{2}{G}{G}
Planeswalker Lendário — Tyvar
3

Os Elfos que você controla têm “{T}: Adicione {B}”.

+1: Coloque um marcador +1/+1 em até um Elfo alvo.
Desvire-o. Ele ganha toque mortífero até o final do turno.

0: Crie uma ficha de criatura Elfo Guerreiro verde 1/1.

-6: Você recebe um emblema com “Toda vez que você conjura uma mágica de Elfo, ela ganha ímpeto até o final do turno e você compra dois cards”.

- Tyvar pode parecer um Elfo, mas não é uma criatura com o tipo de criatura Elfo, de modo que não concede a si mesmo a habilidade de mana que ele concede aos Elfos que você controla e não pode ser alvo da própria primeira habilidade de lealdade.
 - A primeira habilidade de lealdade pode ter como alvo um Elfo que já esteja desvirado.
 - O emblema fará com que a mágica de Elfo ganhe ímpeto. Essa alteração persiste na permanente que aquela mágica se torna.
-

Umbrosábia de Skemfar

{3} {B}

Criatura — Elfo Clérigo

2/5

Quando Umbrosábia de Skemfar entrar no campo de batalha, escolha um —

- Cada oponente perde X pontos de vida, sendo X o maior número de criaturas que você controla que compartilham um tipo.
- Você ganha X pontos de vida, sendo X o maior número de criaturas que você controla que compartilham um tipo.

- Você escolhe qual modo a habilidade desencadeada tem conforme coloca aquela habilidade na pilha. Você não pode alterar os modos posteriormente.
- A quantidade de pontos de vida ganha ou perdida conforme a habilidade desencadeada é resolvida com base nas criaturas que você controla naquele momento, inclusive a própria Umbrosábia de Skemfar se ela ainda estiver sob seu controle. Use sempre o maior número possível. Não é preciso escolher nenhum tipo de criatura. Por exemplo, se você controlar um Gigante Mago, um Gigante Guerreiro, um Elfo Guerreiro e um Kor Guerreiro, cada oponente perderá 3 pontos de vida e você ganhará 3 pontos de vida.

Valki, Deus das Mentiras

{1} {B}

Criatura Lendária — Deus

2/1

Quando Valki entra no campo de batalha, cada oponente revela a própria mão. Para cada oponente, exile um card de criatura revelado desta forma até que Valki deixe o campo de batalha.

{X}: Escolha um card de criatura exilado por Valki com custo de mana convertido X. Valki torna-se uma cópia daquele card.

////

Tibalt, Impostor Cósmico

{5} {B} {R}

Planeswalker Lendário — Tibalt

5

Conforme Tibalt entra no campo de batalha, você recebe um emblema com “Você pode jogar cards exilados por Tibalt, Impostor Cósmico, e pode gastar mana como se fosse de qualquer cor para conjurar aquelas mágicas”.

+2: Exile o card do topo do grimório de cada jogador.

-3: Exile a criatura ou o artefato alvo.

-8: Exile todos os cards de todos os cemitérios. Adicione

{R} {R} {R}.

- Se Valki deixar o campo de batalha antes da habilidade de entrada no campo de batalha ser resolvida, cada oponente revelará a própria mão, mas nenhum card será exilado.
- Você não escolhe de qual dos cards de criatura exilados Valki se tornará cópia até que aquela habilidade seja resolvida. (Em muitos casos, o valor que você escolher para X revelará suas intenções.)

- Se não houver nenhum card de criatura exilado com Valki com custo de mana convertido igual ao valor de X conforme a habilidade ativada de Valki seja resolvida, nada acontecerá. Deus das Mentiras, com certeza.
- Se Valki se tornar uma cópia de uma criatura durante o mesmo turno em que Valki entra no campo de batalha, você não pode atacar com ele nem usar nenhuma habilidade de {T} que ele ganhe.
- Valki copia os valores impressos do card de criatura exilado. Em especial, observe que uma vez que Valki se torne uma cópia de outro card de criatura, ele não terá a própria habilidade ativada.
- Você pode ativar a habilidade de Valki múltiplas vezes em resposta uma à outra. Isso pode permitir que, brevemente, Valki copie diferentes cards de criatura. Você ganhará prioridade para conjurar mágicas ou ativar habilidades entre cada uma das habilidades ativadas de Valki.
- Se um efeito começa a se aplicar a Valki antes dele se tornar uma cópia, o efeito continua a se aplicar.
- Se outro objeto se tornar uma cópia de Valki, ele se tornará o que quer que Valki esteja copiando. Aquele objeto permanecerá uma cópia mesmo que Valki deixe o campo de batalha.
- O emblema concedido a você por Tibalt permite que você jogue cards exilados com aquele Tibalt, Impostor Cósmico, específico mesmo depois que aquele Tibalt deixar o campo de batalha. Se um Tibalt, Impostor Cósmico, diferente passar ao seu controle, ele será um novo objeto (mesmo que seja representado pelo mesmo card). Claro que o novo Tibalt também lhe dará um emblema para que você possa jogar os cards que ele exilar.
- Os cards exilados pelas habilidades de lealdade de Tibalt são todos exilados com a face voltada para cima.
- Jogar os cards exilados com Tibalt segue as regras normais para jogar aqueles cards. Você precisa pagar os custos, se houver, e respeitar todas as regras de tempo. Por exemplo, se um dos cards for um card de feitiço, você só pode conjurar aquele card pagando o custo de mana durante sua fase principal quando a pilha estiver vazia.
- A menos que um efeito permita que você jogue terrenos adicionais naquele turno, você só pode jogar cards de terreno exilados com Tibalt se você ainda não tiver jogado um terreno naquele turno.
- Enquanto estiver resolvendo a última habilidade de Tibalt, você adicionará {R}{R}{R} mesmo que não exile nenhum card.

Valquíria Erradicadora

{2}{B}{B}

Criatura — Anjo Amoque

4/3

Voar, vínculo com a vida, resistência à magia de planeswalker

Vanglória — {1}{B}, sacrifique uma criatura: Cada oponente sacrifica uma criatura ou planeswalker. *(Ative esta habilidade somente se esta criatura atacou neste turno e somente uma vez a cada turno.)*

- Valquíria Erradicadora não pode ser alvo de habilidades cuja fonte seja um planeswalker que um oponente controla.
- Conforme a habilidade de vanglória é resolvida, primeiro o oponente seguinte escolhe uma criatura ou um planeswalker que ele controla. Depois, cada outro oponente na ordem dos turnos escolhe uma criatura ou um planeswalker que ele controla sabendo das escolhas feitas anteriormente. Depois, todas as criaturas e/ou planeswalkers escolhidos são sacrificados ao mesmo tempo.

Valquíria Justa
{2}{W}
Criatura — Anjo Clérigo
2/4

Voar

Toda vez que outro Anjo ou Clérigo entra no campo de batalha sob seu controle, você ganha uma quantidade de pontos de vida igual à resistência daquela criatura.

Enquanto você tiver ao menos 7 pontos de vida a mais que seu total inicial, as criaturas que você controla receberão +2/+2.

- A quantidade de pontos de vida que você ganha é igual à resistência do Anjo ou Clérigo conforme a habilidade desencadeada é resolvida. Se o Anjo ou Clérigo não estiver mais no campo de batalha naquele momento, use a resistência de sua última existência no campo de batalha.
- Como o dano permanece marcado em criaturas até ser removido conforme o turno termina, o dano não letal causado a criaturas que você controla pode se tornar letal caso Valquíria Justa deixe o campo de batalha naquele turno.

Valquíria Resoluta
{3}{W}
Criatura — Anjo Guerreiro
3/2

Você pode pagar {1}{W} e exilar um card de criatura de seu cemitério, em vez de pagar o custo de mana desta mágica.

Voar

- Conjurando Valquíria Resoluta por seu custo alternativo não altera o momento em que você pode conjurá-la.
- Após anunciar que está conjurando Valquíria Resoluta pelo custo alternativo, nenhum jogador poderá realizar ações até que o custo da mágica tenha sido pago. Em especial, os jogadores não podem tentar remover cards de criatura de seu cemitério para impedir que você conjure a mágica.
- Valquíria Resoluta tem custo de mana convertido 4, independentemente de quanto você gaste para conjurá-la.

Vândalo Mascarado
{1}{G}
Criatura — Metamorfo
1/3

Morfoloide (*Este card é de todos os tipos de criatura.*)

Quando Vândalo Mascarado entra no campo de batalha, você pode exilar um card de criatura do seu cemitério. Se fizer isso, exile o artefato ou encantamento alvo que um oponente controla.

- Você escolhe o artefato ou encantamento alvo que um oponente controla conforme coloca a habilidade desencadeada na pilha. Depois que a habilidade começa a ser resolvida, você escolhe qual card de criatura exilar de seu cemitério, se for o caso. Naquele momento, ninguém pode responder a sua escolha nem realizar nenhuma ação até que a habilidade tenha terminado de ser resolvida.

Vanguardeira Boreal

{2} {G}

Criatura da Neve — Elfo Guerreiro

3/2

Toda vez que você conjurar uma mágica de criatura, se {S} de qualquer uma das cores daquela mágica foi gasto para conjurá-la, aquela criatura entra no campo de batalha com um marcador +1/+1 adicional. (*{S} é mana de uma fonte da neve.*)

- Diferentemente de efeitos que só verificam se você gastou ou não mana da neve para conjurar uma mágica, Vanguardeira Boreal verifica a cor do mana da neve. Não importa em que parte do custo total para conjurar a mágica de criatura o mana da neve foi gasto, só que o mana da neve gasto tenha uma das cores da mágica de criatura. Por exemplo, se uma mágica de criatura vermelha tiver um custo adicional para ser conjurada e você gastar mana vermelho de uma fonte da neve para pagar aquele custo, a habilidade de Vanguardeira Boreal será desencadeada.
- A criatura afetada pela habilidade desencadeada de Vanguardeira Boreal entrará com um único marcador +1/+1 adicional, mesmo que você gaste mais de um mana da neve da(s) cor(es) pertinente(s) para conjurá-la.
- Se você controlar múltiplas Vanguardeias Boreais, cada uma das habilidades desencadeadas será desencadeada separadamente. Uma criatura pode entrar com múltiplos marcadores +1/+1 dessa forma, mesmo que você tenha gasto um único mana da neve de uma cor pertinente para conjurar a mágica de criatura.

Vega, o Vigia

{1} {W} {U}

Criatura Lendária — Ave Espírito

2/2

Voar

Toda vez que você conjurar uma mágica de qualquer lugar que não seja sua mão, compre um card.

- A última habilidade de Vega será resolvida antes da mágica que a desencadeou. Ela será resolvida mesmo que aquela mágica seja anulada.

Viagem Assombrante

{4} {B} {B}

Feitiço

Escolha um tipo de criatura. Devolva até dois cards de criatura daquele tipo de seu cemitério para o campo de batalha. Se esta mágica foi profetizada, em vez disso, devolva todos os cards de criatura daquele tipo de seu cemitério para o campo de batalha.

Profetizar {5} {B} {B} (*Durante o seu turno, você pode pagar {2} e exilar este card de sua mão voltado para baixo. Conjure-o em um turno posterior pagando seu custo de profetizar.*)

- Viagem Assombiante não tem nenhum card de criatura como alvo. Você escolhe o tipo de criatura conforme Viagem Assombiante é resolvida, em seguida, escolhe até dois cards de criatura daquele tipo para devolver (ou todos eles, se Viagem Assombiante tiver sido profetizada).
 - Você precisa escolher um tipo existente de criatura, como Boi ou Covarde. Você não pode escolher tipos de card (como artefato), supertipos (como da neve) nem subtipos (como Aura).
-

Vingança do Rei Harald

{2}{G}

Feitiço

Até o final do turno, a criatura alvo recebe +1/+1 para cada criatura que você controla e ganha atropelar. Ela deve ser bloqueada neste turno se estiver apta.

- Use o número de criaturas que você controla conforme Vingança do Rei Harald é resolvida para determinar o tamanho do bônus de poder e resistência.
 - Se a criatura atacar, o jogador defensor precisa atribuir ao menos um bloqueador para ela se aquele jogador controlar alguma criatura que possa bloqueá-la. Outras criaturas também podem bloqueá-la, bloquear outras criaturas ou simplesmente não bloquear.
-

Vislumbre do Cosmos

{1}{U}

Feitiço

Olhe os três cards do topo de seu grimório. Coloque um deles na sua mão e os restantes no fundo do seu grimório em qualquer ordem.

Enquanto você controlar um Gigante, você poderá conjurar Vislumbre do Cosmos do seu cemitério pagando {U} em vez de pagar seu custo de mana. Se você conjurou Vislumbre do Cosmos desta maneira e ele seria colocado em seu cemitério, em vez disso, exile-o.

- Conjurar Vislumbre do Cosmos do seu cemitério usando a última habilidade não altera os momentos em que você pode conjurá-lo.
 - Se você conjura Vislumbre do Cosmos do seu cemitério usando uma permissão diferente, a última habilidade não se aplica. Você paga qualquer custo que aquela permissão estipule e segue as instruções daquela permissão quanto a exilar Vislumbre do Cosmos, se houver.
 - Se Vislumbre do Cosmos é resolvido durante o seu turno e colocado em seu cemitério, você recebe prioridade antes de qualquer outro jogador. Você pode conjurar Vislumbre do Cosmos novamente do seu cemitério usando a última habilidade antes que qualquer jogador possa tentar removê-lo de seu cemitério.
 - Vislumbre do Cosmos tem custo de mana convertido 2, independentemente de quanto você gaste para conjurá-lo.
-

Vorinlex, Salteador Monstruoso
{4}{G}{G}
Criatura Lendária — Phyrexiano Pretor
6/6

Atropelar, ímpeto

Se você for colocar um ou mais marcadores em uma permanente ou um jogador, em vez disso, coloque o dobro de cada um daqueles tipos naquela permanente ou naquele jogador.

Se um oponente for colocar um ou mais marcadores em uma permanente ou um jogador, em vez disso, ele coloca a metade de cada um daqueles tipos naquela permanente ou naquele jogador, arredondada para baixo.

- Diferentemente de muitos efeitos similares, Vorinlex verifica quem está colocando os marcadores na permanente ou no jogador para determinar qual de suas últimas habilidades se aplica.
- Se uma permanente entrar no campo de batalha com marcadores, o efeito que faz com que a permanente receba marcadores pode especificar qual jogador coloca aqueles marcadores. Se o efeito não especificar um jogador, o controlador do objeto coloca os marcadores.
- Se dois ou mais efeitos tentarem modificar a quantidade de marcadores que será colocada em uma permanente que você controla, você escolhe a ordem na qual aplicar aqueles efeitos, independentemente de quem controle as fontes daqueles efeitos.

Yeti do Monte Gélido

{3}{U}

Criatura da Neve — Yeti

3/3

{1}{S}: Yeti do Monte Gélido não pode ser bloqueado neste turno. (*{S}* pode ser pago com um mana de uma fonte da neve.)

- A ativação da habilidade de Yeti do Monte Gélido após o bloqueio não faz com que ele seja desbloqueado.

OBSERVAÇÕES ADICIONAIS SOBRE CARDS ESPECÍFICOS DE BOOSTERS TEMÁTICOS E DA COLEÇÃO *KALDHEIM*

Absorver Identidade

{1}{U}

Mágica Instantânea

Devolva a criatura alvo para a mão de seu dono. Você pode fazer com que os Metamorfos que você controla se tornem cópias daquela criatura até o final do turno.

- Se a criatura alvo não for um alvo válido conforme Absorver Identidade tentar ser resolvido, ele não será resolvido e nenhum de seus efeitos acontecerá. Os Metamorfos que você controla não se tornarão cópias da criatura.
- Ou todos os Metamorfos que você controla se tornarão cópias da criatura, ou nenhum.

- Se os Metamorfos que você controla se tornarem cópias da criatura, eles usarão os valores copiáveis da criatura na última existência dela no campo de batalha. Eles não copiam informações como se a criatura estava virada ou desvirada, se tinha ou não quaisquer marcadores, se tinha quaisquer Auras e/ou Equipamentos anexados nem quaisquer efeitos que não sejam de cópia que tenham alterado seu poder, sua resistência, seus tipos, sua cor e assim por diante.
- Se a criatura que foi devolvida estava copiando outra coisa, os Metamorfos que se tornam cópias daquela criatura usarão os valores copiáveis daquela criatura. Na maioria dos casos, elas serão cópias do que quer que aquela criatura estivesse copiando. Se ela estiver copiando uma permanente ou um card com {X} em seu custo de mana, X é 0.

Armados e Blindados

{1} {W}

Mágica Instantânea

Os Veículos que você controla se tornam criaturas artefato até o final do turno. Escolha um Anão que você controla. Anexe qualquer número de Equipamentos que você controla a ele.

- Você pode conjurar Armados e Blindados mesmo que não controle nenhum Veículo nem Anão. Qualquer parte do efeito que possa acontecer acontecerá e o restante será ignorado.
- O conjunto dos veículos afetados por Armados e Blindados é determinado conforme a mágica é resolvida. Os veículos que você comece a controlar posteriormente no turno não se tornarão criaturas automaticamente.

Arremessador de Surtland

{3} {R} {R}

Criatura — Gigante Amoque

4/6

Toda vez que Arremessador de Surtland ataca, você pode sacrificar outra criatura. Quando faz isso, Arremessador de Surtland causa dano igual ao poder da criatura sacrificada a qualquer alvo. Se a criatura sacrificada era um Gigante, em vez disso, Arremessador de Surtland causa o dobro desse dano.

- A habilidade desencadeada de Arremessador de Surtland vai para a pilha sem alvo. Enquanto aquela habilidade está sendo resolvida, você pode sacrificar outra criatura. Quando sacrifica uma criatura, a habilidade desencadeada reflexiva é desencadeada e você escolhe um alvo ao qual atribuir dano. Isso difere de efeitos que dizem "se fizer isso" pois os jogadores podem realizar ações depois que você tiver sacrificado a criatura, mas antes de o dano ser causado.
 - Use o poder da criatura no estado em que ela foi sacrificada para determinar a quantidade de dano causada. O dano será causado antes que os bloqueadores sejam declarados.
-

Aspirante de Starnheim

{2} {W}

Criatura — Humano Clérigo

2/2

As mágicas de Anjo que você conjura custam {2} a menos para serem conjuradas.

- Para determinar o custo total de uma mágica, comece com o custo de mana ou o custo alternativo a pagar, adicione qualquer aumento de custo e depois aplique quaisquer reduções de custo (como a de Aspirante de Starnheim). O custo de mana convertido da mágica só é determinado pelo custo de mana, independentemente do custo total da conjuração.
- A redução de custo só se aplica ao mana genérico nos custos de mágicas de Anjo que você conjura. Ela não pode reduzir os requisitos de mana de cores específicas.
- Uma mágica de Anjo é uma mágica de criatura com o tipo de criatura Anjo. Mágicas instantâneas, feitiços e encantamentos que podem criar fichas de Anjo não são mágicas de Anjo.

Ceifadora Carniceira

{3} {B} {B}

Criatura — Anjo Amoque

5/3

Voar, atropelar

Pague 3 pontos de vida: Devolva Ceifadora Carniceira de seu cemitério para sua mão. Ative esta habilidade apenas se um Anjo ou Amoque entrou no campo de batalha sob seu controle neste turno.

- O Anjo ou Amoque não precisa mais estar sob seu controle para que a habilidade de Ceifadora Carniceira seja ativada. Além disso, o Anjo ou Amoque que você controla pode ter entrado no campo de batalha sob seu controle a qualquer momento no turno, mesmo antes de Ceifadora Carniceira ser colocada no cemitério.

Elementalista de Surtland

{5} {U} {U}

Criatura — Gigante Mago

8/8

Como custo adicional para conjurar esta mágica, revele um card de Gigante da sua mão ou pague {2}.

Toda vez que Elementalista de Surtland ataca, você pode conjurar uma mágica instantânea ou um feitiço de sua mão sem pagar seu custo de mana.

- Um card de Gigante é um card de criatura com o tipo de criatura Gigante. Presume-se que ele tenha o mesmo tamanho que seus outros cards.
- Se você conjurar uma mágica usando a habilidade desencadeada de Elementalista de Surtland, você a conjurará como parte da resolução daquela habilidade. Você não pode esperar para conjurar a mágica posteriormente no turno. Permissões de tempo baseadas no tipo do card são ignoradas, e a mágica é resolvida antes que os bloqueadores sejam declarados.
- Se uma mágica é conjurada “sem pagar seu custo de mana”, não é possível escolher conjurá-la por nenhum custo alternativo. Você pode, entretanto, pagar custos adicionais, como custos de reforçar. Se o card tem quaisquer custos adicionais obrigatórios, eles precisam ser pagos para que a mágica seja conjurada.

- Se a mágica tiver um {X} em seu custo de mana, você precisará escolher 0 como valor de X.
-

Emboscada Élfica

{3} {G}

Mágica Instantânea

Crie uma ficha de criatura Elfo Guerreiro verde 1/1 para cada Elfo que você controla.

- Use o número de Elfos que você controla conforme Emboscada Élfica é resolvida para determinar quantas fichas de Elfo Guerreiro criar.
-

Estrategista do Dossel

{3} {G}

Criatura — Elfo Guerreiro

3/3

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

{T}: Adicione {G} {G} {G}.

- Como o dano permanece marcado em criaturas até ser removido conforme o turno termina, o dano não letal causado aos Elfos que você controla pode se tornar letal caso Estrategista do Dossel deixe o campo de batalha naquele turno.
-

Fúria das Valquírias

{3} {W} {B}

Encantamento

Quando Fúria das Valquírias entrar no campo de batalha, crie uma ficha de criatura Anjo branca 4/4 com voar e vigilância.

Toda vez que um Anjo que você controla morre, cada outro jogador sacrifica uma criatura.

- A última habilidade de Fúria das Valquírias será desencadeada toda vez que qualquer Anjo que você controla morrer, e não apenas um criado pela primeira habilidade.
 - Conforme a última habilidade é resolvida, se não for o seu turno, o primeiro jogador a escolher uma criatura que ele controla será o jogador de quem for o turno. Se for o seu turno, o próximo jogador na ordem dos turnos escolherá primeiro. Em ambos os casos, cada outro jogador na ordem dos turnos escolhe uma criatura que ele controla sabendo das escolhas feitas anteriormente. Depois, todas as criaturas escolhidas são sacrificadas ao mesmo tempo.
-

Fúria do Gigante de Fogo

{1} {R}

Feitiço

O Gigante alvo que você controla recebe +2/+2 e ganha atropelar até o final do turno. Toda vez que ele causar dano de combate a um jogador neste turno, exile uma quantidade equivalente de cards do topo de seu grimório. Até o final do seu próximo turno, você pode jogar esses cards.

- Os cards exilados pela habilidade desencadeada criada por Fúria do Gigante de Fogo são exilados com a face voltada para cima.
- Você pode jogar aqueles cards naquele turno mesmo que o Gigante deixe o campo de batalha ou outro jogador ganhe o controle dele.
- Jogar os cards exilados segue as regras normais para jogar aqueles cards. Você precisa pagar os custos, se houver, e respeitar todas as regras de tempo. Por exemplo, se um dos cards for um card de feitiço, você só pode conjurar aquele card pagando o custo de mana durante sua fase principal quando a pilha estiver vazia.
- A menos que um efeito permita que você jogue terrenos adicionais naquele turno, você só pode jogar cards de terreno exilados dessa forma se você ainda não tiver jogado um terreno naquele turno.
- Quaisquer cards exilados que você não jogue até o final de seu próximo turno permanecerão exilados.

Golpeador do Manto Espinhoso

{4} {B}

Criatura — Elfo Ladino

4/3

Quando Golpeador do Manto Espinhoso entrar no campo de batalha, escolha um—

- Remova X marcadores da permanente alvo, sendo X o número de Elfos que você controla.
 - A criatura alvo que um oponente controla recebe -X/-X até o final do turno, sendo X o número de Elfos que você controla.
- Para cada modo, use o número de Elfos que você controla conforme a habilidade de entrada no campo de batalha é resolvida, inclusive o próprio Golpeador do Manto Espinhoso se ele ainda estiver sob seu controle.
 - Para o primeiro modo, você escolhe quais marcadores são removidos conforme a habilidade é resolvida. Se a permanente tiver menos marcadores que o número de Elfos que você controla, você removerá todos eles.
 - Um planeswalker sem nenhum marcador de lealdade será colocado no cemitério de seu dono.

Machado Barbado

{2} {R}

Artefato — Equipamento

A criatura equipada recebe +1/+1 para cada Anão,

Equipamento e/ou Veículo que você controla.

Equipar {2}

- O bônus concedido por Machado Barbado é constantemente atualizado conforme o número de Anões, Equipamentos e Veículos que você controla se altera.
 - Machado Barbado contará a si mesmo, de modo que na maioria dos casos ele concederá pelo menos +1/+1.
-

Mãozada do Gigante

{2}{U}{U}

Encantamento — Aura

Encantar Gigante que você controla

Quando Mãozada do Gigante entrar no campo de batalha, ganhe o controle da permanente alvo não de terreno enquanto Mãozada do Gigante permanecer no campo de batalha.

- Se Mãozada do Gigante deixar o campo de batalha antes que sua habilidade desencadeada seja resolvida, você não ganhará o controle da permanente não de terreno alvo.
 - O efeito de alteração de controle não expira se outro jogador ganhar o controle de Mãozada do Gigante (embora isso provavelmente faça com que ela deixe o campo de batalha, já que só pode encantar um Gigante controlado pelo controlador de Mãozada do Gigante). O efeito só expira uma vez que Mãozada do Gigante não esteja mais no campo de batalha.
 - Ganhar o controle de uma permanente não de terreno não faz com que você ganhe o controle de nenhuma Aura nem Equipamento anexado a ela.
-

Ritualista Passa-clareiras

{2}{G}

Criatura — Metamorfo

3/3

Morfoloide (*Este card é de todos os tipos de criatura.*)

Toda vez que outra criatura com o nome Ritualista Passa-clareiras entrar no campo de batalha sob seu controle, compre um card.

- Se múltiplas criaturas chamadas Ritualista Passa-clareiras entrarem no campo de batalha sob seu controle ao mesmo tempo, cada uma de suas habilidades será desencadeada uma vez para cada uma das outras.
-

Skald Cantador de Guerra

{2}{W}

Criatura — Anão Clérigo

2/3

Toda vez que Skald Cantador de Guerra é virado, se ele estiver encantado ou equipado, crie uma ficha de criatura

Anão Amoque vermelha 2/1.

- A habilidade desencadeada de Skald Cantador de Guerra não permite que você o vire. Você precisa de outra forma de virá-lo. Você pode atacar com ele, né?
- Para que a habilidade desencadeada seja desencadeada, Skald Cantador de Guerra precisa passar de fato de desvirado a virado. Se um efeito tentar virá-lo enquanto ele já estiver virado, a habilidade não será desencadeada.

- Se Skald Cantador de Guerra não estiver encantado nem equipado no momento em que se tornar virado, a habilidade não será desencadeada. Se a habilidade for desencadeada, ela verificará novamente conforme tentar ser resolvida para garantir que Skald Cantador de Guerra permanece encantado ou equipado. Se ele não estiver, a habilidade não fará nada. (Naquele momento, porém, as Auras e/ou Equipamentos anexados a Skald Cantador de Guerra podem ser diferentes.)

Valquíria Anunciadora

{4}{W}{W}

Criatura — Anjo Clérigo

4/5

Voar, vínculo com a vida

No início de cada etapa final, se você ganhou 4 ou mais

pontos de vida neste turno, crie uma ficha de criatura

Anjo branca 4/4 com voar e vigilância.

- Você só cria uma ficha de Anjo, independentemente de quantos pontos de vida você ganhou além de 4.
- A habilidade de Valquíria Anunciadora verifica quantos pontos de vida você ganhou no turno, mesmo se não estava no campo de batalha quando você os ganhou. Ela não verifica se você também perdeu pontos de vida, mesmo que você tenha perdido mais do que ganhou.
- Se você não tiver ganho 4 pontos de vida até o início de uma etapa final, a habilidade de Valquíria Anunciadora não será desencadeada.

NOTAS SOBRE CARDS ESPECÍFICOS DE *COMMANDER DE KALDHEIM*

Coroa de Skemfar

{2}{G}{G}

Encantamento — Aura

Encantar criatura

A criatura encantada recebe +1/+1 para cada Elfo que você controla e tem alcance.

{2}{G}: Devolva Coroa de Skemfar de seu cemitério para sua mão.

- O bônus de poder/resistência concedido por Coroa de Skemfar muda de acordo com o número de Elfos que você controla.

Ginetes de Carcajus

{4}{G}{G}

Criatura — Elfo Guerreiro

4/4

No início de cada manutenção, crie uma ficha de criatura

Elfo Guerreiro verde 1/1.

Toda vez que outro Elfo entra no campo de batalha sob seu controle, você ganha uma quantidade de pontos de

vida igual a sua resistência.

- Use a resistência da criatura conforme a última habilidade é resolvida para determinar quantos pontos de vida você ganha. Se o Elfo não estiver mais no campo de batalha naquele momento, use sua resistência quando ele esteve pela última vez no campo de batalha.

Heroína de Bretagard

{2} {W}

Criatura — Humano Guerreiro

1/1

Toda vez que você exilar um ou mais cards de sua mão e/ou permanentes do campo de batalha, coloque aquela quantidade de marcadores +1/+1 em Heroína de Bretagard.

Enquanto Heroína de Bretagard tiver cinco ou mais marcadores, ela terá voar e será um Anjo além de seus outros tipos.

Enquanto Heroína de Bretagard tiver dez ou mais marcadores, ela terá indestrutível e será um Deus além de seus outros tipos.

- A primeira habilidade de Heroína de Bretagard é desencadeada se você exila uma ficha de permanente, assim como uma permanente que você não controla.
- Nem a segunda nem a terceira habilidades de Heroína de Bretagard se referem a um tipo específico de marcador. Qualquer marcador servirá.
- Com dez ou mais marcadores, Heroína de Bretagard terá voar e indestrutível, além de ser um Anjo e um Deus (e também um Humano e um Guerreiro, é claro, mas esses não empolgam tanto).

Intervenção Cósmica

{3} {W}

Mágica Instantânea

Se uma permanente que você controla seria colocada em um cemitério do campo de batalha neste turno, em vez disso, exile-a. Devolva-a ao campo de batalha sob o controle de seu dono no início da próxima etapa final.

Profetizar {1} {W} (*Durante o seu turno, você pode pagar {2} e exilar este card de sua mão voltado para baixo. Conjure-o em um turno posterior pagando seu custo de profetizar.*)

- Cada permanente que é exilada em vez de colocada no cemitério diretamente do campo de batalha cria a própria habilidade desencadeada para devolver a si mesma. Todas aquelas habilidades serão desencadeadas no início da próxima etapa final, e você escolhe a ordem em que aquelas habilidades vão para a pilha. Os cards serão devolvidos ao campo de batalha um por vez conforme aquelas habilidades forem resolvidas.
- Depois que Intervenção Cósmica for resolvida, quaisquer habilidades do tipo "Quando [esta criatura] morre(r)" de permanentes que você controla não serão desencadeadas pelo restante do turno porque aquelas permanentes não serão colocadas no cemitério.
- Se uma ficha de permanente seria colocada em um cemitério, ela será exilada e deixará de existir. Ela não voltará ao campo de batalha.

- Se você devolve uma Aura dessa forma, você escolhe o que a Aura encantar \acute{a} logo antes de entrar no campo de batalha. Uma Aura que volte ao campo de batalha dessa forma n \tilde{a} o tem como alvo o jogador ou a permanente que ela encantar \acute{a} , portanto, \acute{e} poss \acute{i} vel escolher permanentes ou jogadores com resist \acute{e} ncia a magia. Contudo, o objeto a encantar precisa estar apto a ser encantado pela Aura, de modo que um jogador ou uma permanente com prote \tilde{c} o \tilde{c} o contra uma das qualidades da Aura n \tilde{a} o poder \acute{a} ser escolhido dessa forma. Se n \tilde{a} o houver nada v \acute{a} lido para ser encantado pela Aura, ela permanecer \acute{a} no ex \acute{i} lio.
-

Inunda \tilde{c} o \tilde{c} o Espectral

{4} {U} {U}

Feiti \tilde{c} o

Devolva cada criatura que seus oponentes controlam com resist \acute{e} ncia igual ou inferior a X para as m \tilde{a} os de seus donos, sendo X o n \acute{u} mero de Ilhas que voc \acute{e} controla.

Profetizar {1} {U} {U} (*Durante o seu turno, voc \acute{e} pode pagar {2} e exilar este card de sua m \tilde{a} o voltado para baixo. Conjure-o em um turno posterior pagando seu custo de profetizar.*)

- Use o n \acute{u} mero de Ilhas que voc \acute{e} controla conforme Inunda \tilde{c} o \tilde{c} o Espectral \acute{e} resolvida para determinar o valor de X.
-

Jarro da Alma da Serpente

{2} {B}

Artefato

Toda vez que um Elfo que voc \acute{e} controla morrer, exile-o. {T}, pague 2 pontos de vida: At \acute{e} o final do turno, voc \acute{e} pode conjurar uma m \acute{a} gica de criatura dentre os cards exilados com Jarro da Alma da Serpente.

- Os jogadores podem responder \acute{a} habilidade desencadeada que exila o card de seu cemit \acute{e} rio removendo-o de alguma forma. Se o card deixar o campo de batalha antes que a habilidade de Jarro da Alma da Serpente o exile, Jarro da Alma da Serpente n \tilde{a} o permitir \acute{a} que voc \acute{e} o conjure.
 - A habilidade desencadeada n \tilde{a} o altera o momento em que voc \acute{e} pode conjurar a m \acute{a} gica de criatura. Na maioria dos casos, isso quer dizer durante sua fase principal enquanto a pilha est \acute{a} vazia, embora lampejo possa alterar isso.
-

Lathril, Espada dos Elfos

{2} {B} {G}

Criatura Lend \acute{a} ria — Elfo Nobre

2/3

Amea \tilde{c} ar

Toda vez que Lathril, Espada dos Elfos, causar dano de combate a um jogador, crie aquela quantidade de fichas de criatura Elfo Guerreiro verde 1/1.

{T}, vire dez Elfos desvirados que voc \acute{e} controla: Cada oponente perde 10 pontos de vida e voc \acute{e} ganha 10 pontos de vida.

- Você pode virar quaisquer Elfos desvirados que você controle, incluindo os que você não tenha controlado de modo contínuo desde o início de seu turno mais recente, para pagar aquela parte do custo da habilidade ativada de Lathril. Entretanto, é necessário que Lathril tenha estado sob seu controle de modo contínuo desde o início de seu turno mais recente. Lathril não conta como um dos dez.
-

Pacto da Serpente

{1}{B}{B}

Feitiço

Escolha um tipo de criatura. O jogador alvo compra X cards e perde X pontos de vida, sendo X o número de criaturas do tipo escolhido que ele controla.

- Você escolhe o jogador alvo conforme conjura Pacto da Serpente, mas não escolhe o tipo de criatura até que a mágica seja resolvida.
 - Você precisa escolher um tipo existente de criatura, como Esquilo ou Cavaleiro. Você não pode escolher tipos de card (como artefato) nem supertipos (como da neve).
 - O valor de X é baseado no número de criaturas do tipo escolhido que o jogador controla conforme Pacto da Serpente é resolvido.
-

Ranar, O Vigilante Eterno

{2}{W}{U}

Criatura Lendária — Espírito Guerreiro

2/3

Voar, vigilância

O custo de profetizar do primeiro card que você profetiza a cada turno é {0}.

Toda vez que você exilar um ou mais cards de sua mão e/ou permanentes do campo de batalha, crie uma ficha de criatura Espírito branca 1/1 com voar.

- "O primeiro card que você profetiza" se refere ao primeiro que você exila de sua mão como parte da ação especial profetizar. Isso não se refere a uma mágica profetizada que você conjure do exílio.
 - A habilidade desencadeada de Ranar só é desencadeada uma vez para cada vez que você exila cards de sua mão e/ou permanentes do campo de batalha, independentemente de quantos objetos tenham sido exilados ao mesmo tempo.
 - Exilar uma ficha de permanente fará com que a habilidade desencadeada de Ranar seja desencadeada, assim como exilar uma permanente que você não controla.
-

Sábio do Além
{5}{U}{U}
Criatura — Espírito Gigante
5/5

Voar

As mágicas que você conjurar de qualquer lugar que não seja sua mão custam {2} a menos para serem conjuradas.

Profetizar {4}{U} (*Durante o seu turno, você pode pagar {2} e exilar este card de sua mão voltado para baixo. Conjure-o em um turno posterior pagando seu custo de profetizar.*)

- Para determinar o custo total de uma mágica, comece com o custo de mana ou o custo alternativo a pagar, adicione qualquer aumento de custo e depois aplique quaisquer reduções de custo (como a de Sábio do Além). O custo de mana convertido da mágica só é determinado pelo custo de mana, independentemente do custo total da conjuração.
- A redução de custo só se aplica ao mana genérico nos custos de mágicas que você conjura de qualquer outro lugar que não sua mão. Ela não pode reduzir os requisitos de mana de uma cor específica.

Valquíria Etérea
{4}{W}{U}
Criatura — Espírito Anjo
4/4

Voar

Toda vez que Valquíria Etérea entrar no campo de batalha ou atacar, compre um card e depois exile um card de sua mão voltado para baixo. Ele se torna profetizado. Seu custo de profetizar é igual ao seu custo de mana reduzido em {2}. (*Em um turno posterior, você poderá conjurá-lo pagando seu custo de profetizar, mesmo que esta criatura tenha deixado o campo de batalha.*)

- Como o card no exílio se torna profetizado, você pode olhá-lo no exílio. (A maioria dos efeitos que fazem você exilar um card não permite que você olhe o card no exílio.)
 - A redução do custo de profetizar só se aplica ao mana genérico no custo de profetizar. Ela não pode reduzir os requisitos de mana de cores específicas. Por exemplo, se você profetizar um card em sua mão com custo de mana {1}{G}{G}, o custo de profetizar será {G}{G}.
 - Se o card que você exila tiver profetizar, ele terá dois custos de profetizar: o impresso nele e o concedido por Valquíria Etérea. Você pode conjurar aquele card por qualquer de seus custos de profetizar.
 - Se você profetizar um card dupla face modal, o custo de profetizar será baseado no custo de mana da face que você conjura do exílio. Por exemplo, se profetizar Kolvori, Deusa do Parentesco/O Brasão de Ringhart, você pode conjurar Kolvori pagando {G}{G} ou O Brasão de Ringhart pagando {G} num futuro turno. Se você profetiza um card dupla face modal cuja face não seja um terreno, mas o reverso seja, você não pode jogar aquele card como um terreno.
 - Embora o card que você exila se torne profetizado, você não o profetizou. Portanto, as habilidades que são desencadeadas toda vez que você profetiza um card não são desencadeadas.
-

Magic: The Gathering, Magic, Kaldheim, Zendikar, Trono de Eldraine, Theros e Ikorra são marcas registradas da Wizards of the Coast LLC nos EUA e em outros países. ©2021 Wizards.