

Notas de Lançamento de *Warhammer 40,000 — Commander*

Compiladas por Jess Dunks

Última modificação em 15 de agosto de 2022

As Notas de Lançamento incluem informações sobre o lançamento de uma nova coleção de *Magic: The Gathering*, assim como uma compilação de esclarecimentos e regras relacionadas aos cards da coleção. Seu intuito é facilitar a introdução dos cards novos no jogo, esclarecendo as confusões comuns que inevitavelmente ocorrem com novas mecânicas e interações. Conforme as coleções futuras forem lançadas, as atualizações nas regras de *Magic* podem fazer com que partes dessas informações se tornem obsoletas. Acesse [Magic.Wizards.com/Rules](https://magic.wizards.com/rules) para a versão mais atualizada das regras.

A seção “Notas Gerais” inclui informações sobre a validade dos cards e explica algumas das mecânicas e conceitos da coleção.

A seção “Notas Sobre Cards Específicos” contém respostas às dúvidas mais importantes, mais comuns e que causam mais confusão para os jogadores quanto aos cards da coleção. Os itens da seção “Notas Sobre Cards Específicos” trazem os textos de regras completos para consulta. Nem todos os cards desta coleção estão listados.

NOTAS GERAIS

Validade dos cards

Os cards de *Warhammer 40,000 — Commander* com o código de coleção 40K e numerados de 1 a 176 são permitidos nos formatos Commander, Legado e Vintage. Os cards com o código de coleção 40K e numerados de 181 a 317 e 322 são cards reimpressos válidos em qualquer formato em que um card com o mesmo nome seja válido.

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

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

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

Nova habilidade de palavra-chave: Voraz

Voraz é uma nova habilidade de palavra-chave presente em alguns cards com {X} no custo de mana. “Voraz” significa “Esta permanente entra no campo de batalha com X marcadores +1/+1” e “Quando esta permanente entrar no campo de batalha, se X for igual ou superior a 5, compre um card”.

Zoântropo
{X} {U} {R}
Criatura — Tiranídeo
0/0
Voraz (*Esta criatura entra no campo de batalha com X marcadores +1/+1. Se X for igual ou superior a 5, compre um card quando ela entrar.*)
Voar, salvaguarda {2}
Explosão da Distorção — Quando Zoântropo entra no campo de batalha, ele causa X pontos de dano a qualquer alvo.

Observações gerais sobre voraz:

- Uma criatura com voraz recebe seus marcadores conforme entra no campo de batalha. Ela não entra no campo de batalha primeiro para depois receber os marcadores. Qualquer habilidade desencadeada que verifique se uma criatura com certo poder ou resistência entrou no campo de batalha verá os marcadores para determinar se deve ser desencadeada.
- A habilidade desencadeada que verifica se X é igual ou superior a 5 se refere ao valor de X que foi escolhido quando a mágica foi conjurada, que pode ser diferente do número de marcadores com que ela entra se for afetada por qualquer efeito de substituição. Isso também vale para qualquer outra habilidade que a mágica tenha que se refira ao X e seja desencadeada quando ela entra no campo de batalha.
- Se outra permanente entrar no campo de batalha como cópia de uma criatura com voraz, ela não entrará com nenhum marcador da habilidade voraz.
- Se uma mágica de permanente com voraz for copiada, a cópia terá o mesmo valor de X, e a ficha de permanente que aquela mágica se tornar conforme entrar no campo de batalha entrará com X marcadores.

Nova habilidade de palavra-chave: Esquadrão

Esquadrão é uma habilidade que permite que uma criatura traga seu próprio grupo de apoio. Quando você conjura uma mágica com esquadrão, você pode pagar seu custo de esquadrão qualquer número de vezes. Quando aquela criatura entra no campo de batalha, é desencadeada uma habilidade que cria uma ficha que é uma cópia daquela criatura para cada vez que você pagou o custo de esquadrão.

Arco-flagelante
{2} {B}
Criatura — Humano
3/1
Esquadrão {2} (*Como custo adicional para conjurar esta mágica, você pode pagar {2} qualquer número de vezes. Quando esta criatura entrar no campo de batalha, crie aquela quantidade de fichas que sejam cópias dela.*)
Arco-flagelante não pode bloquear.
Tenaz — Pague 3 pontos de vida: Arco-flagelante ganha indestrutível até o final do turno.

- Você pode pagar o custo de esquadrão qualquer número de vezes. Você receberá uma ficha que seja uma cópia daquela permanente para cada vez que você pagou o custo de esquadrão.
- A habilidade não será desencadeada e as fichas não serão criadas caso a mágica original tenha sido anulada ou removida da pilha de alguma outra forma antes de ser resolvida.

- Se por algum motivo a criatura não tiver a habilidade esquadrão quando estiver no campo de batalha, a habilidade não será desencadeada, mesmo que você tenha pago o custo de esquadrão uma ou mais vezes.

Habilidade de palavra-chave que retorna: Milagre

Milagre é uma mecânica que retorna e que permite que você conjure uma mágica por um custo mais barato se ela tiver sido o primeiro card que você comprou neste turno. Conforme você compra seu primeiro card a cada turno, se ele for um card com milagre, você pode revelá-lo. Quando você faz isso, é colocada na pilha uma habilidade desencadeada que permite que você o conjure por seu custo de milagre conforme ela é resolvida.

Irmã Repentia

{3} {W} {B}

Criatura — Humano Guerreiro

5/1

Martírio — Quando Irmã Repentia morre, você ganha 2 pontos de vida e compra dois cards.

Milagre {W} {B} (*Você pode conjurar este card pagando seu custo de milagre ao comprá-lo se este for o primeiro card que você compra neste turno.*)

- É importante revelar um card que possua a habilidade milagre antes que ele se misture com os demais cards em sua mão.
- Você pode revelar e conjurar um card que possua a habilidade milagre em qualquer turno, e não apenas no seu próprio, se for o primeiro card que você compra naquele turno.
- Compras múltiplas de card são sempre tratadas como uma sequência de compras de card individuais. Por exemplo, se durante um turno você ainda não tiver comprado nenhum card e conjurar uma mágica que instrui você a comprar três cards, você os comprará um de cada vez. Apenas o primeiro card comprado pode ser revelado e conjurado usando-se a habilidade milagre.
- Se um efeito colocar um card em sua mão sem usar o termo “compre” ou “comprar”, o card não é comprado.
- Você não precisa revelar um card comprado que possua a habilidade milagre se não quiser conjurá-lo naquele momento.
- Você só pode conjurar um card pelo custo de milagre quando a habilidade desencadeada pelo milagre for resolvida. Se você não quiser conjurá-lo naquele momento (ou não puder conjurá-lo, por falta de alvos válidos, por exemplo), não poderá conjurá-lo mais tarde pelo custo de milagre.
- Você conjura o card que possui a habilidade milagre durante a resolução da habilidade desencadeada. Ignore quaisquer regras de tempo baseadas no tipo do card.
- Milagre é um custo alternativo para conjurar a mágica com milagre. Ele não pode ser combinado com outros custos alternativos, como conjurar uma mágica “sem pagar seu custo de mana”.
- Para determinar o custo total de uma mágica, comece com o custo de mana ou o custo alternativo que vai pagar (como um custo de milagre), adicione qualquer custo adicional e depois aplique as reduções de custo. O valor de mana da mágica permanece igual, independentemente do custo total para conjurá-la.
- Se o card com milagre deixar sua mão antes da resolução da habilidade desencadeada, você não será capaz de conjurá-lo usando sua habilidade milagre.

- Você ainda compra o card, independentemente de usar ou não a habilidade milagre. Qualquer habilidade que é desencadeada toda vez que você compra um card, por exemplo, será desencadeada. Se você não conjurar o card usando sua habilidade milagre, ele permanecerá em sua mão.

Habilidade de palavra-chave que retorna: Desenterrar

Desenterrar é uma habilidade que retorna e permite que um card de permanente tenha uma segunda chance no campo de batalha. Se você paga o custo de desenterrar de um card em um cemitério, você devolve aquela permanente ao campo de batalha sob seu controle e ela ganha ímpeto. No início de sua etapa final seguinte, é desencadeada uma habilidade que a exila. Se ela deixaria o campo de batalha e iria para qualquer lugar além da zona do exílio, em vez disso, exila-a.

Destruidor Hexatirador

{4}{B}{B}

Criatura Artefato— Necron

6/6

Eliminador de Multiameaças — Destruidor Hexatirador só pode ser bloqueado por seis ou mais criaturas.

Desenterrar {4}{B}{B} (*{4}{B}{B}*): *Devolva este card de seu cemitério para o campo de batalha. Ele ganha ímpeto. Exile-o no início da próxima etapa final ou se ele for deixado no campo de batalha. Use desenterrar somente como um feitiço.*)

- Se você ativar uma habilidade desenterrar de um card, mas o card for removido de seu cemitério antes que a habilidade seja resolvida, a habilidade desenterrar será resolvida e não fará nada.
- Ativar uma habilidade desenterrar de um card de permanente não é o mesmo que conjurá-lo como uma mágica. A habilidade desenterrar é colocada na pilha, mas o card, não. Mágicas e habilidades que interagem com habilidades ativadas (como Asfixiar) interagem com desenterrar, mas mágicas e habilidades que interagem com mágicas (como Cancelar), não.
- Se a permanente devolvida ao campo de batalha por uma habilidade desenterrar deixaria o campo de batalha por qualquer motivo, ela é, em vez disso, exilada — a menos que a mágica ou habilidade que esteja fazendo com que a criatura saia do campo de batalha esteja tentando exilá-la. Nesse caso, a mágica ou habilidade consegue exilar a permanente. Se a mágica ou habilidade devolver o card ao campo de batalha posteriormente, ele retornará como um novo objeto sem relação com sua existência anterior. O efeito de desenterrar não se aplicará mais a ele.
- No início da etapa final, uma permanente devolvida ao campo de batalha com desenterrar é exilada. A habilidade que exila a permanente é uma habilidade desencadeada retardada, e pode ser anulada por efeitos que anulem habilidades desencadeadas. Se a habilidade for anulada, a permanente permanecerá no campo de batalha e a habilidade desencadeada retardada não será desencadeada novamente. No entanto, o efeito de substituição ainda exilará a permanente se ela deixar o campo de batalha.
- Desenterrar concede ímpeto à permanente que é devolvida ao campo de batalha. No entanto, nenhuma das habilidades de exílio é concedida àquela permanente. Se esta criatura perder todas as suas habilidades, ela ainda será exilada no início da etapa final, e se ela deixaria o campo de batalha, em vez disso, ela será exilada.

Habilidade de palavra-chave que retorna: Cascata

As mágicas com cascata transbordam de energia e você nunca sabe o que vai acontecer quando as conjura. O que você sabe é que conseguirá duas mágicas pelo preço de uma.

Arautos de Tzeentch

{4}{U}

3/3

Voar

Cascata (*Quando conjurar esta mágica, exile cards do topo de seu grimório até exilar um não de terreno com custo inferior. Você pode conjurá-lo sem pagar seu custo de mana. Coloque os cards exilados no fundo de seu grimório em ordem aleatória.*)

- O valor de mana de uma mágica é determinado apenas por seu custo de mana. Ignore quaisquer custos alternativos, custos adicionais, aumentos ou reduções de custo.
- Cascata é desencadeada quando você conjura a mágica, o que significa que ela é resolvida antes daquela mágica. Se você acabar conjurando o card exilado, ele irá para a pilha acima da mágica com cascata.
- Quando a habilidade cascata é resolvida, você precisa exilar cards. A única parte opcional da habilidade é conjurar ou não o último card exilado.
- Se uma mágica com cascata for anulada, a habilidade cascata ainda será resolvida normalmente.
- Você exila os cards com a face voltada para cima. Todos os jogadores poderão vê-los.
- Se você conjura um card “sem pagar seu custo de mana”, você não pode escolher conjurá-lo por nenhum custo alternativo. Você pode, todavia, pagar custos adicionais. Se o card tiver custos adicionais obrigatórios, você precisará pagá-los para conjurá-lo.
- Se o card tem {X} em seu custo de mana, você precisa escolher 0 como valor de X quando o conjura sem pagar seu custo de mana.
- Como consequência de uma alteração nas regras de cascata em 2021, você não só para de exilar cards se exilar um não de terreno com valor de mana inferior ao da mágica com cascata, como a mágica resultante que você conjura também precisa ter um valor de mana inferior. Anteriormente, em casos em que o valor de mana de um card diferia do da mágica resultante, como no caso de alguns cards dupla face modais ou cards com uma Aventura, você podia conjurar uma mágica com valor de mana superior ao do card exilado.
- Dois cards nesta coleção concedem cascata à próxima mágica que você conjurar. Isso significa que a próxima mágica que você conjura ganha cascata conforme você começa a conjurá-la colocando-a na pilha, e a habilidade cascata será desencadeada quando você terminar de conjurar a mágica.

NOTAS SOBRE CARDS ESPECÍFICOS DE *Warhammer 40,000 - Commander*

A Carne É Fraca

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

Encantamento

Quando A Carne É Fraca entrar no campo de batalha, coloque um marcador +1/+1 em cada criatura que você controla.

As criaturas que você controla com marcadores +1/+1 são artefatos além de seus outros tipos.

As criaturas não artefato recebem -1/-1.

- Se A Carne É Fraca entrar no campo de batalha enquanto você controlar uma criatura não artefato com resistência 1 e sem nenhum marcador +1/+1, a última habilidade fará com que sua resistência se torne 0 e ela morrerá antes que a primeira habilidade possa colocar um marcador nela.
- O mesmo acontece se uma criatura não artefato que você controla sem marcadores +1/+1 tiver dano igual à própria resistência menos 1 marcado nela. Por exemplo, se uma criatura 5/5 tiver sofrido 4 pontos de dano em um turno e seu controlador resolver A Carne É Fraca, aquela criatura morrerá antes que o marcador +1/+1 seja colocado nela.

A Guerra dos Céus

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

Encantamento — Saga

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

I — Você compra três cards e perde 3 pontos de vida.

II — Triture três cards.

III — Escolha até três cards de criatura alvo com valor de mana total igual ou inferior a 8 em seu cemitério.

Devolva cada um deles ao campo de batalha com um marcador de necrodermis. Eles são artefatos além de seus outros tipos.

- Se um card em seu cemitério tem {X} no custo, X é zero.

Anraky, o Viajante

{4} {B}

Criatura Artefato Lendária — Necron

4/4

Senhor das Legiões Pyrrhianas — Toda vez que Anraky, o Viajante, ataca, você pode conjurar uma magia de artefato da sua mão ou do seu cemitério pagando uma quantidade de pontos de vida igual ao valor de mana dela, em vez de pagar seu custo de mana.

- Você só pode conjurar uma magia dessa forma pagando a quantidade adequada de pontos de vida. Você não pode pagar o custo normal e não pode pagar nenhum outro custo alternativo. Você ainda pode pagar custos adicionais, como custos de reforço. Se a magia tiver custos adicionais obrigatórios, você precisa pagá-los.
- Se você conjurar uma magia com {X} no custo de mana dessa forma, a única escolha válida para X é 0.

Aparição Canopteca

{3}

Criatura Artefato — Aparição

2/1

Forma de Aparição — Aparição Canopteca não pode ser bloqueada.

Batedor Transdimensional — Quando Aparição Canopteca causa dano de combate a um jogador, você pode pagar {3} e sacrificá-la. Se fizer isso, procure em seu grimório até dois cards de terreno básico com o mesmo nome que um terreno que você controla, coloque-os no campo de batalha virados e depois embaralhe.

- Aparição Canopteca recebeu uma atualização no texto do Oráculo para deixar mais claro que os dois terrenos precisam ter o mesmo nome. Agora o texto da habilidade desencadeada é “Quando Aparição Canopteca causa dano de combate a um jogador, você pode pagar {o3} e sacrificá-la. Se fizer isso, escolha um terreno que você controla. Depois, procure em seu grimório até dois cards de terreno básico com o mesmo nome que o terreno escolhido, coloque-os no campo de batalha virados e depois embaralhe”.

A Primeira Guerra Tirânica

{2} {G} {U} {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 colocar no campo de batalha um card de criatura de sua mão. Se seu custo de mana contiver {X}, ele entrará no campo de batalha com um número de marcadores +1/+1 igual ao número de terrenos que você controla.

II, III — Duplique o número de cada tipo de marcador na criatura alvo que você controla.

- Se o card que você está colocando no campo de batalha com a primeira habilidade de capítulo entraria no campo de batalha como cópia de outra permanente, ela só receberá marcadores +1/+1 dessa forma se a permanente que ela está copiando tiver um custo de mana que contenha {X}, independentemente do custo de mana do card original.

Apóstolo Sombrio

{3} {R}

Criatura — Astartes Bruxo

3/3

Dádiva do Caos — {3}, {T}: A próxima mágica não de criatura que você conjurar neste turno terá cascata.

(Quando conjurar aquela mágica, exile cards do topo de seu grimório até exilar um card não de terreno e que tenha custo inferior. Você pode conjurá-lo sem pagar seu custo de mana. Coloque os cards exilados no fundo de seu grimório em ordem aleatória.)

- Conforme a habilidade ativada de Apóstolo Sombrio é resolvida, ela cria um efeito contínuo que só começará a se aplicar depois que você começar a conjurar uma mágica não de criatura neste turno. Ela se aplica àquela mágica e o selo temporal daquele efeito é o momento em que a mágica foi colocada na pilha.
 - Se você ativar a habilidade de mais de um Apóstolo Sombrio (ou do mesmo mais de uma vez) no mesmo turno, a próxima mágica não de criatura que você conjurar terá aquela quantidade de ocorrências de cascata, cada uma das quais será desencadeada separadamente.
 - Ver também “Habilidade de palavra-chave que retorna: Cascata” na seção Notas Gerais.
-

Arauto de Slaanesh

{2} {R}

Criatura — Demônio

2/2

Locus de Slaanesh — As mágicas de Demônio que você conjura custam {2} a menos para serem conjuradas. Os outros Demônios que você controla têm ímpeto.

- A primeira habilidade de Arauto de Slaanesh só reduz o componente de mana genérico dos custos. Ela não pode reduzir componentes de mana colorido do custo.
-

Arca Fantasma

{4}

Artefato — Veículo

3/3

Voar

Barcaça de Reparos — Toda vez que Arca Fantasma se torna tripulada, cada card de criatura artefato em seu cemitério ganha desenterrar {3} até o final do turno. Tripular 2 (*Vire qualquer número de criaturas que você controla com total de poder igual ou superior a 2: Este Veículo torna-se uma criatura artefato até o final do turno.*)

- A habilidade desencadeada de Arca Fantasma concede desenterrar {3} a cada card de criatura artefato que esteja em seu cemitério conforme ela for resolvida. Os cards de criatura artefato que entrem em seu cemitério depois que ela for resolvida não terão desenterrar, a menos que a habilidade seja desencadeada novamente posteriormente.
 - Ver também “Habilidade de palavra-chave que retorna: Desenterrar” na seção Notas Gerais.
-

Aspirante a Campeão

{3}{R}

Criatura — Astartes Guerreiro

3/3

Ameaçar

Ascensão Ruinosa — Quando Aspirante a Campeão causar dano de combate a um jogador, sacrifique-o. Se fizer isso, revele cards do topo de seu grimório até revelar um card de criatura. Coloque aquele card no campo de batalha e depois embaralhe o restante em seu grimório. Se aquela criatura for um Demônio, ela causará a cada oponente dano igual ao próprio poder.

- Se você ainda controlar Aspirante a Campeão conforme sua habilidade desencadeada for resolvida, você precisará sacrificá-la. Você não pode escolher não sacrificá-la.

Assassina Callidus

{4}{U}{B}

Criatura — Humano Metamorfo Assassino

3/3

Lampejo

Polimorfina — Você pode fazer com que Assassina Callidus entre no campo de batalha virada como cópia de qualquer criatura no campo de batalha, exceto por ter “Quando esta criatura entrar no campo de batalha, destrua até uma outra criatura alvo com o mesmo nome que esta criatura”.

- Assassina Callidus copia exatamente o que está impresso na criatura original (a não ser que a criatura seja uma ficha ou esteja copiando outra coisa; veja abaixo), e ela tem a habilidade desencadeada. Ela não copia informações como se a criatura está virada ou desvirada, se tem ou não marcadores, Auras ou Equipamentos anexados, ou efeitos que não sejam de cópia que tenham alterado seu poder, sua resistência, seus tipos, sua cor e assim por diante.
- A habilidade desencadeada que Assassina Callidus tem é parte de seu efeito de cópia e é um valor copiável por outros efeitos.
- Se a criatura escolhida estiver copiando outra coisa (por exemplo, se a criatura escolhida for outra Assassina Callidus, então Assassina Callidus entrará no campo de batalha como o que quer que a criatura escolhida tenha copiado.
- Se a criatura escolhida for uma ficha, Assassina Callidus copiará as características originais daquela ficha conforme definidas pelo efeito que a criou. Assassina Callidus não será uma ficha.
- Quaisquer habilidades de entrada no campo de batalha da criatura copiada serão desencadeadas quando Assassina Callidus entrar no campo de batalha. Você escolhe a ordem daquelas habilidades e da habilidade desencadeada que ela tem devido a seu efeito de cópia. Qualquer habilidade do tipo “conforme [esta criatura] entra no campo de batalha” ou “[esta criatura] entra no campo de batalha com” da criatura escolhida também funcionará.
- Se, de alguma forma, Assassina Callidus entrar no campo de batalha ao mesmo tempo que outra criatura, Assassina Callidus não poderá ser uma cópia daquela criatura. Você só pode escolher uma criatura que já esteja no campo de batalha.

- Você pode escolher não copiar nada. Nesse caso, Assassina Callidus entra no campo de batalha como uma criatura 3/3. Em especial, ela não tem “Quando esta criatura entrar no campo de batalha, destrua até uma outra criatura alvo com o mesmo nome nesta criatura”.

Batedor Space Marine

{2}{W}

Criatura — Astartes Batedor

2/1

Iniciativa, vigilância

Posição Oculta — Quando Batedor Space Marine entra no campo de batalha, se um oponente controla mais terrenos que você, você pode procurar em seu grimório um card de Planície, colocá-lo no campo de batalha virado e depois embaralhar.

- A habilidade desencadeada de Batedor Space Marine tem uma “oração condicional se”, que significa que ela verifica se um oponente controla ou não mais terrenos que você tanto quando ela é desencadeada quanto quando ela é resolvida. Se isso não for verdade em ambos os casos, você não procurará em seu grimório um card de Planície.

Be'lakor, o Mestre Sombrio

{3}{U}{B}{R}

Criatura Lendária — Demônio Nobre

6/5

Voar

Príncipe do Caos — Quando Be'lakor, o Mestre Sombrio, entra no campo de batalha, você compra X cards e perde X pontos de vida, sendo X o número de Demônios que você controla.

Senhor do Tormento — Toda vez que outro Demônio entra no campo de batalha sob seu controle, ele causa dano igual ao próprio poder a qualquer alvo.

- O número de Demônios que você controla só é contado conforme a habilidade de Be'lakor, o Mestre Sombrio, é resolvida. Se Be'lakor ainda estiver no campo de batalha, ele contará a si mesmo.

Bibliotecário Epistolário

{2}{W}{U}

Criatura — Astartes Mago

3/4

Véu do Tempo — Toda vez que Bibliotecário Epistolário ataca, você pode conjurar uma magia com valor de mana igual ou inferior a X de sua mão sem pagar seu custo de mana, sendo X o número de criaturas atacantes.

- Em Gigante de Duas Cabeças e outros formatos onde múltiplos jogadores possam atacar ao mesmo tempo, a habilidade desencadeada de Bibliotecário Epistolário conta todas as criaturas atacantes, mesmo as controladas por outros jogadores.
-

Biófago

{1}{G}

Criatura — Humano Tiranídeo Mago

1/3

Aperfeiçoamento Genômico — {T}: Adicione um mana de qualquer cor. Se este mana for gasto para conjurar uma mágica de criatura, aquela criatura entra no campo de batalha com um marcador +1/+1 adicional.

- Se a habilidade de Biófago produzir mais de um mana, por exemplo, devido a um efeito como o de Reflexo de Mana, cada criatura conjurada com aquele mana entrará no campo de batalha com um marcador +1/+1 adicional. Se todo aquele mana for gasto na mesma criatura, ela entrará no campo de batalha com aquela quantidade de marcadores +1/+1 adicionais.

Biotitã Hierofante

{10}{G}{G}

Criatura — Tiranídeo

12/12

Metabolismo Frenético — Como custo adicional para conjurar esta mágica, você pode remover qualquer número de marcadores +1/+1 dentre os das criaturas que você controla. Esta mágica custa {2} a menos para ser conjurada para cada marcador removido dessa forma.

Vigilância, alcance, salvaguarda {2}

Titânico — Biotitã Hierofante não pode ser bloqueado por criaturas com poder igual ou inferior a 2.

- A primeira habilidade de Biotitã Hierofante não pode reduzir seu custo a menos de {G}{G}. Você pode remover qualquer número de marcadores, mesmo que eles não reduzam mais o custo.
- Depois que uma criatura com poder igual ou superior a 3 bloqueia esta criatura, alterar o poder da criatura bloqueadora não desbloqueia esta criatura.

Biotransferência

{2}{B}{B}

Encantamento

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

Toda vez que você conjura uma mágica de artefato, você perde 1 ponto de vida e cria uma ficha de criatura artefato Necron Guerreiro preta 2/2.

- Efeitos de substituição que modifiquem artefatos conforme eles entram no campo de batalha se aplicarão depois que você aplicar o efeito de Biotransferência. Por exemplo, se você controlar uma Biotransferência e houver um efeito que diga que artefatos entram no campo de batalha virados, as criaturas que você controla entrarão no campo de batalha viradas.
-

Bruto Infernal
{3}{B}{R}
Criatura Artefato — Astartes Couraçado
5/4
Ímpeto
Sarcófago — Você pode conjurar Bruto Infernal de seu cemitério exilando outro card de criatura de seu cemitério além de pagar seus outros custos.

- Você ainda precisa seguir todas as restrições normais de tempo quando conjurar Bruto Infernal de seu cemitério usando a permissão concedida por sua última habilidade. Geralmente isso significa que você só pode conjurá-lo durante uma de suas fases principais enquanto a pilha está vazia.

Buscador de Slaanesh
{3}{R}
Criatura — Demônio
3/3
Ímpeto
Fascínio de Slaanesh — Cada oponente precisa atacar com ao menos uma criatura a cada combate se estiver apto.

- Se uma criatura não estiver apta a atacar por qualquer motivo (como estar virada conforme a etapa de declaração de atacantes de seu controlador começa ou estar sob o efeito de “enjoo de invocação”), aquela criatura não precisa atacar. Se nenhuma criatura que um jogador controla estiver apta a atacar, o requisito de Buscador de Slaanesh não terá efeito durante aquele combate. Se houver um custo associado a fazer uma criatura atacar, seu controlador não será forçado a pagar aquele custo, de modo que ela não precisará atacar nesse caso.

Celestine, a Santa Viva
{4}{W}
Criatura Lendária — Humano Guerreiro
3/4
Voar, vínculo com a vida
Lágrimas Curativas — No início de sua etapa final, devolva de seu cemitério para o campo de batalha o card de criatura alvo com valor de mana igual ou inferior a X, sendo X a quantidade de pontos de vida que você ganhou neste turno.

- A habilidade desencadeada de Celestine olha a quantidade total de pontos de vida que você ganhou para determinar o valor de X, independentemente de você ter perdido pontos de vida neste turno ou não. Por exemplo, se você ganhou 3 pontos de vida neste turno, X é 3, mesmo que você também tenha perdido pontos de vida no mesmo turno.
 - O card de criatura alvo é escolhido conforme a habilidade desencadeada é colocada na pilha. Ganhar pontos de vida depois daquele momento não permitirá que você escolha um alvo com valor de mana maior.
-

Comissária Severina Raine

{1}{W}{B}

Criatura Lendária — Humano Soldado

2/2

Liderar da Vanguarda — Toda vez que Comissária Severina Raine ataca, cada oponente perde X pontos de vida, sendo X o número de outras criaturas atacantes.

Execução Sumária — {2}, sacrifique outra criatura:

Você ganha 2 pontos de vida e compra um card.

- Em Gigante de Duas cabeças e outros formatos em que múltiplos jogadores possam atacar ao mesmo tempo, a habilidade desencadeada de Comissária Severina Raine conta todas as criaturas atacantes, mesmo as controladas por outros jogadores.

Convergência de Domínio

{3}

Artefato

Nodo de Comando Dinástico — Enquanto você controla seu comandante, as habilidades ativadas dos cards em seu cemitério custam {2} a menos para serem ativadas.

Este efeito não pode reduzir o mana do custo de ativação daquela habilidade a menos de um mana.

Protocolos de Translocação — {3}, {T}: Triture três cards.

- Convergência de Domínio não permite que você ative habilidades de cards em cemitérios, a menos que você já possa ativar aquelas habilidades.

Cripteca

{3}{B}

Criatura Artefato — Necron Mago

3/3

{1}{B}, {T}: Escolha outra criatura artefato alvo que você controla. Quando aquela criatura morrer neste turno, devolva-a ao campo de batalha virada sob seu controle.

- Tudo que a habilidade ativada de Cripteca faz quando é resolvida é criar uma habilidade desencadeada retardada. Se a criatura artefato alvo não for colocada em um cemitério neste turno, aquela habilidade jamais será desencadeada. Se a criatura artefato alvo for colocada em um cemitério dessa forma, aquela habilidade é desencadeada e resolvida como qualquer outra habilidade desencadeada.
-

Defensores da Humanidade

{X}{2}{W}

Encantamento

Quando Defensores da Humanidade entrar no campo de batalha, crie X fichas de criatura Astartes Guerreiro branca 2/2 com vigilância.

{X}{2}{W}, exile Defensores da Humanidade: crie X fichas de criatura Astartes Guerreiro branca 2/2 com vigilância. Ative somente se você não controlar nenhuma criatura e somente durante o seu turno.

- O X na primeira habilidade é sempre calculado separadamente do X da segunda habilidade, mesmo que você ative a segunda habilidade em resposta à primeira habilidade.

Defiler do Caos

{3}{B}{R}

Criatura Artefato — Demônio Constructo

5/4

Atropelar

Canhão de Batalha — Quando Defiler do Caos entrar no campo de batalha ou morrer, para cada oponente, escolha uma permanente não de terreno que aquele jogador controla. Destrua uma delas escolhida aleatoriamente.

- Se você escolher uma ou mais permanentes com indestrutível e houver quaisquer permanentes escolhidas que não tenham indestrutível, uma das permanentes sem indestrutível será escolhida aleatoriamente e destruída.

Destruidor Pesado Lokhust

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

Criatura Artefato — Necron

3/2

Voar

Exterminador Inimítico — Quando Destruidor Pesado

Lokhust entra no campo de batalha, cada jogador sacrifica uma criatura.

Desenterrar {5}{B}{B}{B} ({5}{B}{B}{B}: *Devolva este card de seu cemitério para o campo de batalha. Ele ganha ímpeto. Exile-o no início da próxima etapa final ou se ele for deixado no campo de batalha. Use desenterrar somente como um feitiço.*)

- Quando sua habilidade desencadeada é resolvida, você pode sacrificar o próprio Destruidor Pesado Lokhust. Se não controlar nenhuma outra criatura, você terá que sacrificá-lo. Se ele tiver sido desenterrado, ele será exilado.
 - Conforme a habilidade desencadeada de Destruidor Pesado Lokhust é resolvida, primeiro o jogador de quem for o turno escolhe uma criatura para sacrificar; em seguida, cada outro jogador na ordem dos turnos faz o mesmo sabendo das escolhas feitas anteriormente. Depois, todas aquelas criaturas são sacrificadas simultaneamente.
-

Drach’Nyen
{4} {B} {R}
Artefato Lendário — Equipamento
Eco do Primeiro Assassinato — Quando Drach’Nyen entrar no campo de batalha, exile até uma criatura alvo.
Espada Daemoniaca — A criatura equipada tem ameaçar e recebe +X/+0, sendo X o poder do card exilado.
Equipar {2} ({2}: *Anexe este equipamento à criatura alvo que você controla. Equipe somente como um feitiço.*)

- Se o card exilado não tiver um poder impresso, por exemplo, por ser uma permanente não criatura que só seja uma criatura no campo de batalha devido a outro efeito, X será 0.
- Se o poder do card exilado for determinado por uma habilidade que defina características, geralmente denotada por um “*” na caixa de poder/resistência, aquela habilidade se aplicará no exílio e deve ser usada para determinar o valor de X.
- Se mais de um card for exilado por Drach’Nyen, geralmente por sua habilidade desencadeada ter sido copiada uma ou mais vezes, X será o total de poder dos cards exilados.

E Eles Não Conhecerão O Medo
{1} {W}
Mágica Instantânea
Escolha um tipo de criatura. As criaturas que você controla do tipo escolhido recebem +1/+0 e ganham indestrutível até o final do turno.

- Para escolher um tipo de criatura, você precisa escolher um tipo de criatura existente, como Vampiro ou Cavaleiro. Você não pode escolher múltiplos tipos de criatura, como “Vampiro Cavaleiro”. Tipos de card, como artefato, não podem ser escolhidos, nem subtipos que não sejam tipos de criatura, como Jace, Veículo ou Tesouro.

Especialista em Dados da Cybernetica
{1} {U} {B}
Criatura Artefato — Humano Artesão
0/1
Proteção contra Robôs
Reprogramação de Campo — {U}, {T}: O jogador alvo compra um card. Outro jogador alvo cria uma ficha de criatura artefato Robô incolor 4/4 com “Esta criatura não pode bloquear”.

- Ambos os alvos precisam ser escolhidos quando se coloca a habilidade ativada de Especialista em Dados da Cybernetica na pilha. Em especial, isso significa que se você tiver a si como alvo para comprar um card, você não chega a ver o card antes de escolher a qual jogador dará um Robô.
-

Enxame de Escaravelhos Canoptecas

{4}

Criatura Artefato — Inseto

1/1

Voar

Mandíbulas Alimentadoras — Quando Enxame de Escaravelhos Canoptecas entrar no campo de batalha, exile o cemitério do jogador alvo. Para cada card de artefato ou terreno exilado dessa forma, crie uma ficha de criatura artefato Inseto incolor 1/1 com voar.

- Se um card exilado for tanto de artefato quanto de terreno, você criará uma ficha, e não duas.
-

Enxame de Termagantes

{X}{G}

Criatura — Tiranídeo

0/0

Voraz (Esta criatura entra no campo de batalha com X marcadores $+1/+1$. Se X for igual ou superior a 5, compre um card quando ela entrar.)

Frenesi da Morte — Quando Enxame de Termagantes morrer, crie um número de fichas de criatura Tiranídeo verde 1/1 igual ao poder de Enxame de Termagantes.

- Use o poder de Enxame de Termagantes em sua última existência no campo de batalha para determinar o número de fichas que você cria.
 - Ver também “Nova Habilidade de palavra-chave: Voraz” em Notas Gerais.
-

Fera do Vórtice Mutalith

{4}{U}{R}

Criatura — Mutante Besta

6/6

Atropelar

Vórtice da Distorção — Quando Fera do Vórtice Mutalith entrar no campo de batalha, lance uma moeda para cada oponente que você tem. Cada vez que você vencer, compre um card. Cada vez que você perder, Fera do Vórtice Mutalith causará 3 pontos de dano àquele jogador.

- Fera do Vórtice Mutalith causa 3 pontos de dano ao jogador adequado para cada jogada perdida, e não 3 pontos de dano para cada um daqueles jogadores para cada jogada perdida.
-

Fortaleza da Tumba

Terreno

Fortaleza da Tumba entra no campo de batalha virada.

{T}: Adicione {B}.

{2} {B} {B} {B}, {T}, exile Fortaleza da Tumba: Triture quatro cards, depois devolva um card de criatura de seu cemitério para o campo de batalha. Ative somente como um feitiço.

- O card de criatura que você devolve ao campo de batalha não precisa ser o que você triturou. Ele pode ser um card que já estava em seu cemitério antes de você triturar.

Ghyrson Starn, Kelermorfo

{1} {U} {R}

Criatura Lendária — Tiranídeo Humano

3/2

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

Três Autotocos — Toda vez que outra fonte que você controla causar exatamente 1 ponto de dano a uma permanente ou a um jogador, Ghyrson Starn, Kelermorfo, causará 2 pontos de dano àquela permanente ou àquele jogador.

- Se outra fonte causar exatamente 1 ponto de dano a uma permanente ou jogador múltiplas vezes ou causar exatamente 1 ponto de dano a múltiplas permanentes e/ou jogadores simultaneamente, a última habilidade de Ghyrson Starn, Kelermorfo, será desencadeada aquela quantidade de vezes.

Granada de Praga

{4} {B}

Feitiço

Destrua a criatura alvo.

Todas as criaturas recebem -3/-3 até o final do turno.

- Se o alvo de Granada de Praga não for mais válido conforme ela tentar ser resolvida, ela será removida da pilha e nenhuma criatura receberá -3/-3.

Híbrido Acólito

{2} {R}

Criatura — Tiranídeo Humano

2/2

Corta-rochas Pesado — Toda vez que Híbrido Acólito atacar, destrua até um artefato alvo. Se um artefato for destruído dessa forma, seu controlador comprará um card.

- Se o artefato alvo tem indestrutível, ele não é destruído dessa forma e seu controlador não compra um card. Se ele for destruído, mas for colocado em outra zona que não o cemitério, seu controlador comprará um card.

Horda de Hormagautes

{X}{G}

Criatura — Tiranídeo

1/1

Voraz (Esta criatura entra no campo de batalha com X marcadores +1/+1. Se X for igual ou superior a 5, compre um card quando ela entrar.)

Enxame Infundável — Toda vez que um terreno entra no campo de batalha sob seu controle, você pode pagar {2}{G}. Se fizer isso, devolva Horda de Hormagautes de seu cemitério para sua mão.

- A habilidade Enxame Infundável só é desencadeada se Horda de Hormagautes estiver em seu cemitério no momento em que o terreno entrar no campo de batalha.
- Os jogadores podem responder à habilidade desencadeada, mas, uma vez que ela comece a ser resolvida e você decida pagar ou não {2}{G}, será tarde demais para que qualquer um responda.
- A habilidade Enxame Infundável é desencadeada toda vez que um terreno entra no campo de batalha sob seu controle por qualquer motivo. Ela é desencadeada toda vez que você joga um terreno, assim como toda vez que uma mágica ou habilidade coloca um terreno no campo de batalha sob seu controle.

Illuminor Szeras

{2}{B}

Criatura Artefato Lendária — Necron

3/3

Segredos da Alma — {T}, sacrifique outra criatura:

Adicione uma quantidade de {B} igual ao valor de mana da criatura sacrificada.

- Use o valor de mana da criatura sacrificada em sua última existência no campo de batalha para determinar a quantidade de {B} a adicionar.

Imotekh, o Senhor da Tempestade

{2}{B}{B}

Criatura Artefato Lendária — Necron

3/3

Phaeron — Toda vez que um ou mais cards de artefato deixarem seu cemitério, crie duas fichas de criatura artefato Necron Guerreiro preta 2/2.

Grão-estrategista — No início do combate no seu turno, outra criatura artefato alvo que você controla recebe +2/+2 e ganha ameaçar até o final do turno.

- Se múltiplos cards de artefato deixarem seu cemitério ao mesmo tempo, a primeira habilidade só será desencadeada uma vez e você só criará duas fichas.

Inquisidor Eisenhorn

{2} {U} {B}

Criatura Lendária — Humano Inquisidor

2/3

Você pode revelar o primeiro card que comprar em cada turno conforme o compra. Toda vez que você revelar um card de magia instantânea ou de feitiço dessa forma, crie Cherubael, uma ficha de criatura Demônio preta 4/4 lendária com voar.

Toda vez que Inquisidor Eisenhorn causar dano de combate a um jogador, investigue aquela quantidade de vezes. *(Crie uma ficha de Pista. Ela é um artefato com “{2}, sacrifique este artefato: Compre um card”.)*

- É importante revelar o primeiro card que você comprar a cada turno (ou escolher não revelá-lo) antes que ele se misture com os outros cards em sua mão. Você olha o card conforme o compra antes de escolher revelá-lo ou não.
- Você não precisa revelar um card comprado se não quiser criar uma ficha de Cherubael.
- Se você revelar um card dessa forma, ele permanecerá revelado até que a habilidade desencadeada de Inquisidor Eisenhorn termine de ser resolvida.
- Você pode revelar um card de magia instantânea ou de feitiço dessa forma em qualquer turno para criar uma ficha, e não apenas no seu, se ele for o primeiro card que você comprar naquele turno.
- Compras múltiplas de card são sempre tratadas como uma sequência de compras de card individuais. Por exemplo, se durante um turno você ainda não tiver comprado nenhum card e conjurar uma magia que instrui você a comprar três cards, você os comprará um de cada vez. Só o primeiro card comprado dessa forma pode ser revelado com a habilidade de Inquisidor Eisenhorn.
- Se um efeito colocar um card em sua mão sem usar o termo “compre” ou “comprar”, o card não é comprado.
- Se o card deixar sua mão antes que a habilidade desencadeada de Inquisidor Eisenhorn for resolvida, você ainda criará uma ficha de Cherubael.

Insígnia de Inquisidor

{2}

Artefato — Equipamento

Agentes da Inquisição — Toda vez que a criatura equipada atacar, crie uma ficha de criatura Astartes Guerreiro branca 2/2 com vigilância atacando. Em seguida, as criaturas atacantes ganham ameaçar até o final do turno.

Equipar {3} ({3}: *Anexe este equipamento à criatura alvo que você controla. Equipe somente como um feitiço.*)

- Para a habilidade desencadeada, você declara qual jogador ou planeswalker a ficha está atacando conforme a coloca no campo de batalha. Não precisa ser o mesmo jogador nem o mesmo planeswalker que a criatura equipada está atacando.

- Embora as fichas entrem no campo de batalha atacando, elas não são declaradas como atacantes. Habilidades desencadeadas toda vez que uma criatura ataca não serão desencadeadas.
-

Irmã Hospitaleira

{4}{W}{B}

Criatura — Humano Clérigo

3/2

Medicus Ministorum — Quando Irmã Hospitaleira entrar no campo de batalha, devolva o card de criatura alvo de seu cemitério para o campo de batalha. Você ganha uma quantidade de pontos de vida igual ao valor de mana dele.

- Use o valor de mana do card em sua última existência no cemitério para determinar a quantidade de pontos de vida que você ganha.
-

Khârn, o Traidor

{3}{R}

Criatura Lendária — Astartes Amoque

5/1

Berzerker — Khârn, o Traidor, ataca ou bloqueia a cada combate se estiver apto.

Insignia da Corrupção — Quando você perder o controle de Khârn, o Traidor, compre dois cards.

O Traidor — Se algum dano seria causado a Khârn, o Traidor, previna aquele dano e um oponente à sua escolha ganha o controle dele.

- Você perde o controle de Khârn, o Traidor, quando ele deixa o campo de batalha ou outro jogador ganha o controle dele.
 - O ganho do controle dele por um oponente faz parte de seu efeito de substituição e ocorre imediatamente, mesmo que você esteja no meio da resolução de uma mágica ou habilidade e ele tenha mais instruções a cumprir antes de receber o dano.
 - Em contraste, a habilidade *Insignia da Corrupção* é uma habilidade desencadeada, e só irá para a pilha depois que a mágica ou habilidade que tentou causar dano termine de ser resolvida.
 - Em certos casos, uma única mágica ou habilidade causará dano a esta criatura múltiplas vezes durante a resolução. Nesse caso, um jogador diferente ganhará o controle dele a cada vez, a habilidade dele será desencadeada a cada vez e os jogadores adequados controlarão aqueles desencadeamentos. Depois que aquela mágica ou habilidade terminar de ser resolvida, todos aqueles desencadeamentos serão colocados na pilha na ordem dos turnos, a começar pelo jogador ativo (ou o jogador seguinte na ordem dos turnos se o jogador ativo não estiver envolvido). Geralmente isso significa que os cards são comprados numa ordem diferente da ordem em que ocorreram as mudanças de controle.
-

Knight Rampager

{4} {R}

Criatura Artefato — Cavaleiro

6/5

Atropelar

Massacre Frenético — No início do combate no seu turno, escolha um oponente aleatoriamente. Knight Rampager ataca aquele jogador neste combate se estiver apto.

Quando Knight Rampager morre, ele causa 4 pontos de dano ao oponente alvo escolhido aleatoriamente.

- Se múltiplos requisitos de atacar se aplicarem a Knight Rampager, geralmente por ele também ter sido atizado, você precisa obedecer tantos requisitos quanto possível sem violar qualquer restrição (como efeitos que dizem que ele “não pode atacar”) que possa se aplicar. Por exemplo, se o jogador escolhido aleatoriamente também tiver atizado Knight Rampager, Knight Rampager precisa atacar, mas lhe será permitido atacar qualquer jogador.

Lucius, o Eterno

{3} {B} {R}

Criatura Lendária — Astartes Guerreiro

5/3

Ímpeto

Armadura de Almas Ululantes — Quando Lucius, o Eterno, morrer, exile-o e escolha uma criatura alvo que um oponente controla. Quando aquela criatura deixar o campo de batalha, devolva Lucius, o Eterno, do exílio ao campo de batalha sob o controle de seu dono.

- Se a criatura alvo deixar o campo de batalha antes que a habilidade de Lucius, o Eterno, seja resolvida, Lucius permanecerá em seu cemitério e não será exilado nem devolvido ao campo de batalha.

Magus Lucea Kane

{1} {G} {U} {R}

Criatura Lendária — Humano Tiranídeo Mago

1/1

Líder Espiritual — No início do combate no seu turno, coloque um marcador +1/+1 na criatura alvo.

Estímulo Psíquico — {T}: Adicione {C}{C}. Na próxima vez em que você conjurar uma magia com {X} no custo de mana ou ativar uma habilidade com {X} no custo de ativação neste turno, copie aquela magia ou habilidade. Você pode escolher novos alvos para a cópia.

(Uma cópia de uma magia de permanente torna-se uma ficha.)

- As magias com custos adicionais que incluam {X} não serão afetadas por Magus Lucea Kane. O {X} precisa estar no custo de mana da magia.
- Uma magia ou habilidade com um custo que inclua X, mas que não tenha o símbolo de mana {X}, não será copiada.

- As habilidades ativadas possuem um sinal de dois pontos. Geralmente, elas seguem a estrutura “[Custo]: [Efeito]”. Algumas habilidades de palavras-chave são habilidades ativadas e têm um sinal de dois pontos em seu texto explicativo. Habilidades desencadeadas (que começam com “quando”, “toda vez que” ou “em/no/na”) que peçam que um jogador pague {X} não são copiadas.
 - A habilidade de Magus Lucea Kane copiará qualquer mágica ou habilidade ativada cujo custo de mana ou custo de ativação contenha {X}, e não somente uma com alvos.
 - Os {C}{C} criados pela habilidade de mana não precisam ser gastos na mágica ou habilidade com {X} no custo de mana seguinte para copiá-la. Aquela mágica ou habilidade será copiada mesmo que aquele mana seja gasto em alguma outra coisa ou não seja gasto em nada.
 - Uma cópia é criada mesmo que a mágica ou habilidade que desencadeou a habilidade desencadeada retardada tenha sido anulada no momento em que esta é resolvida. A cópia é resolvida antes da mágica original.
 - A cópia terá os mesmos alvos que a mágica ou habilidade que está copiando, a menos que você escolha novos alvos. Você pode alterar qualquer número de alvos, incluindo todos ou nenhum deles. Se a mágica for uma mágica de permanente com alvos, como uma Aura, você também poderá escolher um novo alvo para aquela mágica. Os novos alvos precisam ser válidos. Se, para qualquer alvo, você não puder escolher um novo alvo válido, o alvo não será alterado (mesmo que o alvo atual não seja válido).
 - A cópia é criada na pilha. Portanto, ela não é “conjurada”, “desencadeada” nem “ativada”. Criar a cópia não fará com que habilidades que são desencadeadas quando um jogador conjura uma mágica ou ativa uma habilidade sejam desencadeadas.
 - A cópia será resolvida antes da mágica ou habilidade original.
 - Se a mágica ou habilidade que for copiada for modal (ou seja, se ela disser “Escolha um —” ou algo assim), a cópia terá o(s) mesmo(s) modo(s). Você não pode escolher modos diferentes.
 - A cópia tem o mesmo valor de X.
 - Não é possível escolher pagar quaisquer custos adicionais para uma mágica copiada. Entretanto, os efeitos baseados em custos adicionais que foram pagos para a mágica original serão copiados como se aqueles mesmos custos também fossem pagos para a cópia.
 - Se a mágica ou habilidade teve o dano dividido conforme foi colocada na pilha, a divisão não pode ser alterada, embora os alvos a receberem o dano ainda possam. O mesmo vale para mágicas e habilidades que distribuem marcadores.
 - Qualquer escolha feita quando a mágica ou habilidade for resolvida ainda não terá sido feita quando ela for copiada. Qualquer escolha dessa natureza será feita separadamente quando a cópia for resolvida.
 - Se uma mágica de permanente for copiada, a cópia é colocada no campo de batalha como ficha conforme a mágica é resolvida. As regras que se aplicam a uma mágica de permanente (que se torna uma permanente) se aplicam à cópia da mágica de permanente (que se torna uma ficha).
 - A ficha que uma cópia de uma mágica se torna ao ser resolvida não conta como tendo sido “criada”.
-

Magnus, o Vermelho
{3}{U}{R}
Criatura Lendária — Demônio Primarca
4/5
Voar
Poder Sobrenatural — As mágicas instantâneas e os feitiços que você conjura custam {1} a menos para serem conjurados para cada ficha de criatura que você controla.
Lâmina de Magnus — Toda vez que Magnus, o Vermelho, causar dano de combate a um jogador, crie uma ficha de criatura Prole vermelha 3/3.

- O custo total para conjurar uma mágica é determinado antes que você pague aquele custo. Por exemplo, se você controlar três fichas de criatura, inclusive uma que você possa sacrificar e adicionar {C}, o custo total para conjurar uma mágica instantânea com custo de mana {4}{R} é {1}{R}. Em seguida, você pode sacrificar a criatura quando ativar habilidades de mana imediatamente antes de pagar o custo.

Mawloc
{X}{R}{G}
Criatura — Tiranídeo
2/2
Voraz (Esta criatura entra no campo de batalha com X marcadores +1/+1. Se X for igual ou superior a 5, compre um card quando ela entrar.)
Terror das Profundezas — Quando Mawloc entra no campo de batalha, ele luta com até uma criatura alvo que um oponente controla. Se aquela criatura morreria neste turno, em vez disso, exile-a.

- A criatura com que Mawloc luta será exilada em vez de ir para o cemitério se ela morreria no mesmo turno por qualquer motivo, e não apenas pelo dano da luta com Mawloc. Isso se aplica mesmo que Mawloc já tenha deixado o campo de batalha naquele momento.

Mortarion, Primarca Daemônio
{5}{B}
Criatura Lendária — Demônio Primarca
5/6
Voar
Primarca da Guarda da Morte — No início de sua etapa final, você pode pagar {X}. Se fizer isso, crie X fichas de criatura Astartes Guerreiro preta 2/2 com ameaçar. X não pode ser maior que a quantidade de pontos de vida que você perdeu neste turno.

- A habilidade de Mortarion, Primarca Daemônio, verifica somente a quantidade de pontos de vida que você perdeu neste turno, independentemente de quantos pontos de vida você possa ter ganho. Por exemplo, se você perdeu 3 pontos de vida devido a dano de combate, mas ganhou 2 pontos de vida posteriormente no turno, X pode ser até 3 para esta habilidade.
- Se uma mágica ou habilidade definir valores específicos para o total de pontos de vida, aquele jogador ganha ou perde a quantidade de pontos de vida adequada. Por exemplo, se seu total de pontos de vida for 20 e um efeito definir seu total de pontos de vida como 15, você perderá 5 pontos de vida.

Mutação do Caos

{3}{U}{R}

Mágica Instantânea

Exile qualquer número de criaturas alvo controladas por jogadores diferentes. Para cada criatura exilada dessa forma, seu controlador revela cards do topo do próprio grimório até revelar um card de criatura, coloca aquele card no campo de batalha e depois coloca o restante no fundo do próprio grimório em ordem aleatória.

- A expressão “criaturas alvo controladas por jogadores diferentes” significa que não pode haver mais de um alvo controlado pelo mesmo jogador.

Nexos

{1}{G}

Criatura — Humano Tiranídeo Conselheiro

2/2

Coordenador Estratégico — Os terrenos básicos que você controla têm “{T}: Adicione {C}{C}. Gaste este mana somente em custos que contenham {X}.”

- Um “custo que contenha {X}” pode ser o custo total de uma mágica, o custo de uma habilidade ativada, um custo para realizar uma ação especial ou um custo que você tenha que pagar como parte da resolução de uma mágica ou habilidade (como *Condescender*). O custo total de uma mágica inclui seu custo de mana (impresso no canto superior direito) ou seu custo alternativo (como *recapitular*), assim como quaisquer custos adicionais (como *reforçar*). Se você pode gastar mana com alguma coisa, aquilo é um custo. Se aquele custo inclui o símbolo {X}, você pode gastar naquele custo mana gerado pela habilidade concedida.
- Você pode gastar mana gerado pela habilidade concedida em qualquer parte de um custo que contenha {X}. Você não tem a limitação de gastar somente com a parte {X}.
- Você pode gastar mana gerado pela habilidade concedida em uma habilidade que inclua {X} mesmo que você tenha escolhido 0 como X, ou que o card especifique que você só pode gastar mana colorido no X. (Você terá que gastar os {C}{C} numa parte diferente do custo, é claro.)
- Você não tem que gastar todo o mana no mesmo custo.

Neyam Shai Murad

{2}{W}{B}

Criatura Lendária — Humano Ladino

3/3

Merciante Independente — Toda vez que Neyam Shai Murad causar dano de combate a um jogador, você pode fazer com que aquele jogador devolva o card de permanente alvo do próprio cemitério para a própria mão. Se você fizer isso, aquele jogador escolhe um card de permanente em seu cemitério e depois você o coloca no campo de batalha sob seu controle.

- Você escolhe o card alvo no cemitério de um oponente conforme coloca a habilidade desencadeada na pilha. Aquele oponente escolhe o card em seu cemitério conforme a habilidade é resolvida.
 - Se o card no cemitério de seu oponente não for um alvo válido conforme a habilidade tentar ser resolvida, ela será removida da pilha e seu oponente não chegará a escolher um card de permanente em seu cemitério.
-

Noise Marine

{4} {R}

Criatura — Astartes Guerreiro

3/2

Cascata (Quando conjurar esta mágica, exile cards do topo de seu grimório até exilar um não de terreno com custo inferior. Você pode conjurá-lo sem pagar seu custo de mana. Coloque os cards exilados no fundo de seu grimório em ordem aleatória.)

Destruidor Sônico — Quando Noise Marine entra no campo de batalha, ele causa dano igual ao número de mágicas que você conjurou neste turno a qualquer alvo.

- A mágica que você conjura devido a cascata é resolvida antes de Noise Marine, de modo que quando sua habilidade de entrada no campo de batalha for resolvida ela contará aquela mágica como uma mágica que você conjurou neste turno.
-

O Número Deles é Legião

{X} {B} {B} {B} {B}

Feitiço

Crie X fichas de criatura artefato Necron Guerreiro preta 2/2 viradas e, depois, você ganha uma quantidade de pontos de vida igual ao número de artefatos que você controla. Exile O Número Deles é Legião.

Você pode conjurar O Número Deles é Legião do seu cemitério.

- Você ainda precisa pagar seu custo normal e seguir as regras normais de tempo quando conjurar O Número Deles é Legião de seu cemitério usando a permissão concedida pela última habilidade dele.
-

Orbe da Ressurreição

{2}

Artefato — Equipamento

A criatura equipada tem vínculo com a vida.

Toda vez que a criatura equipada morrer, devolva aquele card ao campo de batalha sob o controle de seu dono no início da próxima etapa final.

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

- A habilidade desencadeada de Orbe da Ressurreição cria uma habilidade desencadeada retardada que será desencadeada no início da etapa final seguinte. Ela será desencadeada mesmo que Orbe da Ressurreição não esteja mais no campo de batalha naquele momento.

Ordens de Abaddon

{3} {B}

Feitiço

Escolha a criatura alvo que você controla. Destrua todas as criaturas com poder inferior ao poder daquela criatura.

- Se a criatura escolhida não for um alvo válido conforme Ordens de Abaddon tentar ser resolvida, ela será removida da pilha e nenhuma criatura será destruída.

Os Poderes Ruinosos

{2} {B} {R}

Encantamento

No início de sua manutenção, escolha um oponente aleatoriamente. Exile o card do topo do grimório daquele jogador. Até o final do turno, você pode jogar aquele card e pode gastar mana como se fosse de qualquer cor para conjurá-lo. Quando você conjura uma mágica dessa forma, o dono dela perde uma quantidade de pontos de vida igual a seu valor de mana.

- Você precisa seguir todas as restrições normais de tempo quando conjurar uma mágica ou jogar um terreno usando a permissão concedida por Os Poderes Ruinosos.
- Use o valor da mágica em sua última existência na pilha para determinar a quantidade de pontos de vida perdida. Se houver um {X} no custo daquela mágica, inclua o valor escolhido para X para determinar seu valor de mana.

O Trono Dourado

{4}

Artefato Lendário

Suporte de Vida Arcano — Se você perderia o jogo, em vez disso, exile O Trono Dourado e seu total de pontos de vida se torna 1.

Mil Almas Morrem Todos Os Dias — {T}, sacrifique uma criatura: Adicione três manas em qualquer combinação de cores.

- Se uma mágica ou habilidade destruir O Trono Dourado e causar dano suficiente a você para reduzir seu total de pontos de vida a zero ou menos, você ainda perderá o jogo. Isso porque a ação baseada no estado que faz com que um jogador perca o jogo por ter zero ou menos pontos de vida só será realizada depois que a mágica ou habilidade termine de ser resolvida. Naquele momento, O Trono Dourado não estará mais no campo de batalha para aplicar seu efeito de substituição.
- Se um efeito disser que você não pode perder o jogo, a habilidade de O Trono Dourado não se aplicará.
- A habilidade de O Trono Dourado se aplica a qualquer momento em que você perderia o jogo enquanto ele está no campo de batalha, mesmo que não esteja perdendo devido a seu total de pontos de vida se tornar igual ou inferior a 0. Se você teria perdido o jogo por ter tentado comprar de um grimório vazio, seu total de pontos de vida se tornará 1 e você não perderá novamente até tentar comprar novamente e ainda não conseguir. Se você teria perdido o jogo por ter dez ou mais marcadores de veneno, seu total de pontos de

vida se tornará 1, mas você perderá o jogo imediatamente depois disso porque você ainda terá dez ou mais marcadores de veneno.

- O efeito de O Trono Dourado não faz nada se você conceder o jogo. Um jogador que concede deixa o jogo.
- Para que seu total de pontos de vida se torne 1, você ganhará ou perderá a quantidade adequada de pontos de vida. Por exemplo, se seu total de pontos de vida for -4 quando a habilidade de O Trono Dourado se aplicar, ela fará com que você ganhe 5 pontos de vida. Todavia, se seu total de pontos de vida for 20 quando ela se aplicar (por exemplo, por você ter tentado comprar um card de um grimório vazio), você perderá 19 pontos de vida. Os outros cards que interagem com ganho ou perda de pontos de vida também vão interagir com este efeito. Em especial, isso significa que se você não puder ganhar pontos de vida ou o evento de ganho de pontos de vida for modificado por outro efeito de substituição, você ainda pode acabar com 0 ou menos pontos de vida e ainda perder o jogo.
- Se um efeito disser que um oponente vence o jogo, o efeito de O Trono Dourado não se aplicará.
- Em um jogo de Gigante de Duas Cabeças, a habilidade de O Trono Dourado definirá o total de pontos de vida de sua equipe como 1, mas somente você ganhará ou perderá pontos de vida.

Patriarca Genestealer

{4} {U}

Criatura — Tiranídeo

4/4

Beijo do Genestealer — Toda vez que Patriarca Genestealer atacar, coloque um marcador de infecção na criatura alvo que o jogador defensor controla.

Filhos do Culto — Toda vez que uma criatura com um marcador de infecção morre, você cria uma ficha que seja uma cópia daquela criatura, exceto por ser um Tiranídeo além de seus outros tipos.

- A ficha copia a criatura em sua última existência no campo de batalha antes de morrer, e não em sua existência no cemitério.
 - Se você controlar mais de um Patriarca Genestealer conforme uma criatura com marcador de infecção morrer, a habilidade de cada um será desencadeada e você criará aquela quantidade de fichas que sejam cópias dela.
 - A ficha copia exatamente o que estava impresso na criatura original e mais nada (a menos que a criatura estivesse copiando outra coisa; ver abaixo). Ela não copia informações como se a criatura estava virada ou desvirada, se tinha ou não marcadores, Auras ou Equipamentos anexados ou efeitos que não sejam de cópia que tivessem alterado seu poder, sua resistência, seus tipos, sua cor e assim por diante.
 - Se a criatura copiada estava copiando outra coisa, a ficha entra no campo de batalha como o que quer que a criatura tenha copiado.
 - Se a criatura copiada tem {X} em seu custo de mana, X é 0.
 - Quaisquer habilidades de entrada no campo de batalha da criatura copiada serão desencadeadas quando a ficha entrar no campo de batalha. Qualquer habilidade do tipo “conforme [esta criatura] entra no campo de batalha” ou “[esta criatura] entra no campo de batalha com” da criatura também funcionará.
-

Plague Drone

{3} {B}

Criatura — Demônio

3/3

Voar

Mosca da Podridão — Se um oponente ganharia pontos de vida, em vez disso, aquele jogador perde aquela quantidade de pontos de vida.

- Se mais de um efeito de substituição tentar se aplicar a um evento de ganho de pontos de vida, o jogador que ganharia pontos de vida escolhe a ordem em que eles se aplicam. Por exemplo, se um jogador que controla Arquivo de Alhammarret ganharia 3 pontos de vida enquanto Plague Drone está no campo de batalha, aquele jogador pode escolher fazer com que os 3 pontos de vida dobrem e se tornem 6 pontos de vida e perder, então, 6 pontos de vida. O jogador também pode escolher aplicar Plague Drone primeiro, transformando “ganhe 3 pontos de vida” em “perca 3 pontos de vida”. Então, Arquivo de Alhammarret não se aplicaria.
- Ter mais de um Plague Drone no campo de batalha não tem nenhum efeito perceptível sobre ganhos de pontos de vida. Uma vez que um dos Plague Drone se aplique, não haverá ganho de pontos de vida ao qual aplicar os outros.

Que A Galáxia Queime

{X} {5} {R}

Feitiço

Cascata (Quando conjurar esta mágica, exile cards do topo de seu grimório até exilar um não de terreno com custo inferior. Você pode conjurá-lo sem pagar seu custo de mana. Coloque os cards exilados no fundo de seu grimório em ordem aleatória.)

Que A Galáxia Queime causa dano igual a X mais 2 a cada criatura que não entrou no campo de batalha neste turno.

- Se a mágica que você conjurar com a habilidade cascata for uma criatura, ela terá entrado no campo de batalha neste turno quando Que A Galáxia Queime for resolvido e não sofrerá dano do efeito de Que A Galáxia Queime.

Sair das Tumbas

{2} {B}

Encantamento

No início de sua manutenção, coloque dois marcadores de era em Sair das Tumbas, depois triture uma quantidade de cards igual ao número de marcadores de era nele.

Se você compraria um card de seu grimório vazio, em vez disso, devolva um card de criatura de seu cemitério para o campo de batalha. Se não puder fazer isso, você perderá o jogo.

- Se um efeito instrui um jogador a comprar múltiplos cards, cada um daqueles cards é comprado independentemente, e a segunda habilidade de Sair das Tumbas se aplicará a cada compra se for o caso.

Sangue Para O Deus Do Sangue!

{8} {B} {B} {R}

Mágica Instantânea

Esta mágica custa {1} a menos para ser conjurada para cada criatura que morreu neste turno.

Descarte sua mão e depois compre oito cards. Sangue Para O Deus Do Sangue! causa 8 pontos de dano a cada oponente. Exile Sangue Para O Deus Do Sangue!.

- A habilidade que reduz o custo de mana só reduz seu custo de mana genérico. Ela ainda custará ao menos {B} {B} {R} mesmo que mais de oito criaturas tenham morrido neste turno.

Senhor da Prole

{X} {3} {G}

Criatura — Tiranídeo

3/3

Voraz (Esta criatura entra no campo de batalha com X marcadores +1/+1. Se X for igual ou superior a 5, compre um card quando ela entrar.)

Telepatia da Linhagem — Quando Senhor da Prole entrar no campo de batalha, distribua X marcadores +1/+1 entre qualquer número de outras criaturas alvo que você controla.

- Você escolhe quantos alvos a habilidade desencadeada de Senhor da Prole tem e como os marcadores são distribuídos conforme coloca a habilidade na pilha. Cada alvo precisa receber pelo menos um marcador.
- Se algumas das criaturas não forem alvos válidos conforme a habilidade desencadeada de Senhor da Prole tentar ser resolvida, a distribuição original de marcadores ainda se aplicará e os marcadores que teriam sido colocados nos alvos não válidos serão perdidos. Eles não serão colocados em um alvo válido em vez disso.

Sloppity Bilepiper

{3} {B}

Criatura — Demônio

3/3

Gástria da Alegria — {2}, {T}, sacrifique uma criatura: A próxima mágica de criatura que você conjurar neste turno terá cascata. *(Quando você conjurar sua próxima mágica de criatura, exile cards do topo de seu grimório até exilar um card não de terreno de custo inferior. Você pode conjurá-lo sem pagar seu custo de mana. Coloque os cards exilados no fundo de seu grimório em ordem aleatória.)*

- Conforme a habilidade ativada de Sloppity Bilepiper é resolvida, ela cria um efeito contínuo que não começará a se aplicar até que você comece a conjurar uma mágica de criatura neste turno. Ela se aplica àquela mágica e o selo temporal daquele efeito é o momento em que o objeto foi colocada na pilha.

- Se você ativar a habilidade de mais de um Sloppity Bilepiper (ou do mesmo mais de uma vez) no mesmo turno, a próxima mágica de criatura que você conjurar terá aquela quantidade de ocorrências de cascata, cada uma das quais será desencadeada separadamente.
 - Ver também “Habilidade de palavra-chave que retorna: Cascata” em Notas Gerais.
-

Sombra na Distorção

{1}{R}{G}

Encantamento

A primeira mágica de criatura que você conjura a cada turno custa {2} a menos para ser conjurada.

Toda vez que um oponente conjura a própria primeira mágica não de criatura a cada turno, Sombra na Distorção causa 2 pontos de dano àquele jogador.

- Tanto a primeira quanto a última habilidade de Sombra na Distorção levam em conta mágicas conjuradas antes que ela estivesse no campo de batalha. Por exemplo, se um oponente tiver conjurado uma mágica não de criatura antes que Sombra na Distorção estivesse no campo de batalha e depois conjurar uma mágica não de criatura depois de ela ser colocada no campo de batalha, a segunda habilidade de Sombra na Distorção não será desencadeada porque Sombra na Distorção será a segunda mágica não de criatura que você conjurou naquele turno.
-

Tecnomante

{5}{B}{B}

Criatura Artefato — Necron Mago

5/1

Quando Tecnomante entrar no campo de batalha, triture três cards, depois devolva de seu cemitério para o campo de batalha qualquer número de cards de criatura artefato com valor de mana total igual ou inferior a 6.

- Os cards de criatura artefato que você escolhe não precisam ser os cards que você triturou. Você pode escolher cards que já estavam em seu cemitério antes da trituração.
 - Se um card em seu cemitério tem {X} no custo de mana, X é zero.
-

Tiranídeo Primus

{1}{G}{U}

Criatura — Tiranídeo

0/4

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

Criatura Sinapse — As outras criaturas que você controla têm evoluir.

- Quando comparar as características das duas criaturas para evoluir, compare sempre poder com poder e resistência com resistência.

- Toda vez que uma criatura entrar no campo de batalha sob seu controle, compare seu poder e sua resistência com os da criatura com evoluir. Se nenhuma das características da nova criatura for maior, evoluir não será desencadeada.
- Se evoluir for desencadeada, a comparação de características acontecerá novamente quando a habilidade tentar ser resolvida. Se nenhuma característica da criatura for maior, a habilidade não fará nada. Se a criatura que entrou no campo de batalha deixar o campo de batalha antes de evoluir tentar ser resolvida, use seus últimos valores de poder e resistência conhecidos para comparar as características.
- Se uma criatura entrar no campo de batalha com marcadores +1/+1, considere-os ao determinar se evoluir será desencadeada. Por exemplo, uma criatura 1/1 que entre no campo de batalha com dois marcadores +1/+1 fará com que a habilidade evoluir de uma criatura 2/2 seja desencadeada.
- Se múltiplas criaturas entrarem no campo de batalha ao mesmo tempo, evoluir poderá ser desencadeada diversas vezes, embora a comparação de características ocorra a cada vez que uma dessas habilidades tentar ser resolvida. Por exemplo, se você controlar uma criatura 2/2 com evoluir e duas criaturas 3/3 entrarem no campo de batalha, evoluir será desencadeada duas vezes. A primeira habilidade será resolvida e colocará um marcador +1/+1 na criatura com evoluir. Quando a segunda habilidade tentar ser resolvida, nem o poder nem a resistência da nova criatura serão maiores que os da criatura com evoluir, de modo que a habilidade não fará nada.
- Múltiplas ocorrências de evoluir são desencadeadas separadamente e, de modo similar, a comparação de características acontece para cada uma independentemente conforme elas tentam ser resolvidas.
- Quando se compararem as características conforme a habilidade for resolvida, é possível que a característica maior tenha mudado de poder para resistência e vice-versa. Se isso acontecer, a habilidade ainda será resolvida e você ainda colocará um marcador +1/+1 na criatura com evoluir. Por exemplo, se você controlar uma criatura 2/2 com evoluir e uma criatura 1/3 entrar no campo de batalha sob seu controle, sua resistência será maior e evoluir será desencadeada. Em resposta, a criatura 1/3 recebe +2/-2. Quando a habilidade evoluir tentar ser resolvida, seu poder será maior. Você colocará um marcador +1/+1 na criatura com evoluir.

Titã Despojador

{7}

Artefato — Veículo

10/10

Escudos do Vazio — Proteção contra valor de mana igual ou inferior a 3.

Metralhadora Destruidora — Toda vez que Titã Despojador ataca, ele causa 5 pontos de dano a cada oponente.

Tripular 4 (*Vire qualquer número de criaturas que você controla com total de poder igual ou superior a 4: Este Veículo torna-se uma criatura artefato até o final do turno.*)

- Enquanto uma mágica com X no custo estiver na pilha, seu valor de mana leva em consideração o valor escolhido para X. Titã Despojador pode ser escolhido como alvo de Acender a Noite (que tem custo de mana {X}{R}) se X for igual ou superior a 3, por exemplo, mas não pode ser escolhido como alvo de Acender a Noite se X for 2, 1 ou 0.
- A habilidade proteção significa o seguinte: - Titã Despojador não pode ser bloqueado por criaturas com valor de mana igual ou inferior a 3. - Titã Despojador não pode ser encantado por Auras com valor de mana igual ou inferior a 3. Ele também não pode ser equipado por Equipamentos com valor de mana igual ou inferior a 3. - Titã Despojador não pode ser alvo de mágicas com valor de mana igual ou inferior a 3. Ele

também não pode ser alvo de habilidades de fontes com valor de mana igual ou inferior a 3. - Todo dano que seria causado a Titã Despojador por fontes com valor de mana igual ou inferior a 3 é prevenido.

Toxicrene

{3}{G}

Criatura — Tiranídeo

2/4

Alcance, toque mortífero

Miasma Hipertóxico — Todos os terrenos têm “{T}:

Adicione um mana de qualquer cor” e perdem todas as outras habilidades.

- Se uma permanente tiver uma habilidade que faça com que ela seja um terreno, como a de Ashaya, Alma da Natureza, aquela habilidade se aplicará a ela mesmo que ela deixe de ser um terreno devido a Toxicrene. Isso porque efeitos de alteração de tipo são sempre aplicados depois de quaisquer efeitos que adicionem ou removam habilidades. Ela ainda terá “{oT}”: Adicione um mana de qualquer cor” e perderá todas as outras habilidades.
-

Trazyn, o Infinito

{4}{B}{B}

Criatura Artefato Lendária — Necron

4/6

Toque mortífero

Galeria Prismática — Enquanto Trazyn, o Infinito, estiver no campo de batalha, ele terá todas as habilidades ativadas de todos os cards de artefato em seu cemitério.

- Trazyn, o Infinito, só ganha habilidades ativadas. Ele não ganha habilidades de palavra-chave (a menos que aquelas habilidades de palavra-chave sejam ativadas), habilidades desencadeadas nem habilidades estáticas.
 - As habilidades ativadas possuem um sinal de dois pontos. Geralmente, elas seguem a estrutura “[Custo]: [Efeito]”. Algumas palavras-chave são habilidades ativadas; elas possuem um sinal de dois pontos em seu texto explicativo.
 - Se uma habilidade ativada de um card em um cemitério menciona o card no qual está impressa pelo nome, considere a versão de Trazyn, o Infinito, daquela habilidade como se mencionasse Trazyn, o Infinito, pelo nome.
-

Trigão Primus

{2}{G}{U}

Criatura — Tiranídeo

4/4

Assalto Subterrâneo — Toda vez que Trigão Primus atacar, coloque um marcador +1/+1 nele e um marcador +1/+1 em até uma outra criatura atacante alvo. Aquela criatura não pode ser bloqueada neste turno.

- “Aquela criatura” se refere à outra criatura atacante alvo. A expressão não se refere a Trigão Primus, mesmo que você não tenha escolhido um alvo.

Triunfo de Santa Katherine

{4}{W}

Criatura — Humano Guerreiro

5/5

Vínculo com a vida

Praesidium Protectiva — Quando Triunfo de Santa Katherine morrer, exile-o com os seis cards do topo de seu grimório em um monte com a face voltada para baixo. Se fizer isso, embaralhe aquele monte e coloque-o de volta no topo de seu grimório.

Milagre {1}{W} (*Você pode conjurar este card pagando seu custo de milagre ao comprá-lo se este for o primeiro card que você compra neste turno.*)

- Quando a primeira habilidade de Triunfo de Santa Katherine é resolvida, ela exila tantos cards relevantes quanto possível. Se você não tiver conseguido exilar todos aqueles cards, o que pode acontecer se você tiver menos de seis cards em seu grimório ou se Triunfo de Santa Katherine não estiver em seu cemitério conforme a habilidade é resolvida, os cards exilados não serão embaralhados e devolvidos ao seu grimório. Eles permanecerão exilados com a face voltada para baixo.

Velho Caolho

{5}{G}

Criatura Lendária — Tiranídeo

6/6

Atropelar

As outras criaturas que você controla têm atropelar. Quando Velho Caolho entrar no campo de batalha, crie uma ficha de criatura Tiranídeo verde 5/5.

Cura Rápida — No início de sua fase principal pré-combate, você pode descartar dois cards. Se fizer isso, devolva Velho Caolho de seu cemitério para sua mão.

- A habilidade Cura Rápida de Velho Caolho só é desencadeada se ele estiver em seu cemitério no início de sua fase principal pré-combate.
- Os oponentes podem responder à habilidade Cura Rápida depois que ela for para a pilha, mas não terão a chance de conjurar mágicas nem ativar habilidades entre o momento em que você escolhe descartar dois cards e o momento em que Velho Caolho é devolvido à sua mão.

Vexilus Praetor

{3}{W}

Criatura — Custodes Guerreiro

3/4

Lampejo

Vigilância

Égide do Imperador — Os comandantes que você controla têm proteção contra tudo.

- Proteção contra tudo significa que os comandantes que você controla não podem ser alvo de mágicas nem de habilidades, não podem ser bloqueados, nada pode ser anexado a eles e todo dano que seria causado a

eles é prevenido. Eles ainda podem ser afetados de outras formas (como por O Nome Deles é Morte, por exemplo).

Xamã Tzaangor

{2}{U}{R}

Criatura — Mutante Xamã

3/3

Voar

Elixir Mágico — Toda vez que Xamã Tzaangor causar dano de combate a um jogador, copie a próxima mágica instantânea ou de feitiço que você conjurar neste turno quando conjurá-la. Você poderá escolher novos alvos para a cópia.

- Se Xamã Tzaangor causar dano de combate a um jogador mais de uma vez em um turno, por exemplo, por ela ter ganho golpe duplo, sua habilidade desencadeada retardada será desencadeada aquela quantidade de vezes quando você conjurar sua próxima mágica instantânea ou feitiço neste turno.
-

Zephyrim

{3}{W}

Criatura — Humano Guerreiro

3/3

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

Voar, vigilância

Milagre {1}{W} *(Você pode conjurar este card pagando seu custo de milagre ao comprá-lo se este for o primeiro card que você compra neste turno.)*

- Se você conjurar Zephyrim por seu custo de milagre, você também poderá escolher pagar seu custo de esquadrão uma ou mais vezes.
 - Ver também “Nova Habilidade de palavra-chave: Esquadrão” e “Habilidade de palavra-chave que retorna: Milagre” na seção Notas Gerais.
-

©2022 Wizards of the Coast LLC, Wizards of the Coast, Magic: The Gathering, seus logotipos, Magic e os símbolos WUBRGCT são propriedade da Wizards nos EUA e em outros países. Patente nos EUA sob N.º RE 37.957.

© Copyright Games Workshop Limited 2022. GW, Games Workshop, Space Marine, Necron, Tiranídeo, 40K, Warhammer, Warhammer 40,000, o logotipo da águia de duas cabeças ‘Aquila’, o logotipo do ‘martelo alado’ de Warhammer e todos os logotipos, ilustrações, imagens, nomes, criaturas, raças, veículos, localidades, armas e personagens associados e os respectivos traços característicos são ® ou TM, e/ou © da Games Workshop Limited, registradas de formas diferentes em várias partes do mundo e usadas sob licença. Todos os direitos reservados aos seus respectivos proprietários.