

Notas de Lançamento de *Kamigawa: Dinastia Neon*

Compiladas por Jess Dunks

Última modificação em 17 de dezembro de 2021

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

A seção “Notas Gerais” inclui informações sobre 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 *Kamigawa: Dinastia Neon* com o código de coleção NEO são permitidos nos formatos Padrão, Pioneiro e Moderno, assim como em Commander e em outros formatos. A partir deste lançamento, as seguintes coleções serão válidas no formato Padrão: *Renascer de Zendikar*, *Kaldheim*, *Strixhaven: Escola de Magos*, *Adventures in the Forgotten Realms*, *Innistrad: Caçada à Meia-noite*, *Innistrad: Voto Carmesim* e *Kamigawa: Dinastia Neon*.

Os cards de Commander de *Kamigawa: Dinastia Neon* com o código de coleção NEC e numerados de 1 a 38 (e suas versões alternativas numeradas de 39 a 78) são permitidos nos formatos Commander, Legado e Vintage. Os cards com o código de coleção NEC e número a partir de 79 são 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: Reconfigurar

Kamigawa: Dinastia Neon apresenta pela primeira vez cards que são tanto Equipamentos quanto criaturas. A nova habilidade de palavra-chave *reconfigurar* permite que essas criaturas Equipamento sejam anexadas a outra criatura, movidas de uma criatura para outra ou soltas para então voltarem a ser criaturas novamente. É tudo que equipar faz, mais a flexibilidade adicional de não ter que esperar outra criatura para voltar a ser útil no campo de batalha.

Polvo de Aquisição

{2} {U}

Criatura Artefato — Equipamento Polvo

2/2

Toda vez que Polvo de Aquisição ou a criatura equipada causar dano de combate a um jogador, compre um card.

Reconfigurar {2} ({2}: Anexe à criatura alvo que você controla ou solte de uma criatura. Reconfigure somente como um feitiço. Enquanto está anexada, esta permanente não é uma criatura.)

- Reconfigurar representa duas habilidades ativadas. Reconfigurar [custo] significa “[Custo]: Anexe esta permanente a outra criatura alvo que você controla. Ative somente como um feitiço” e “[Custo}]: Solte esta permanente. Ative somente se esta permanente estiver anexada a uma criatura e somente como um feitiço”.
- Anexar um Equipamento com reconfigurar a uma criatura faz com que aquele Equipamento deixe de ser uma criatura até ser solto. Ele também perde todos os subtipos de criatura que tinha.
- Um Equipamento não se torna virado quando a permanente à qual está anexado se torna virada. Por exemplo, se você atacar com uma criatura que esteja equipada com Polvo de Aquisição e depois usar reconfigurar para soltar Polvo de Aquisição depois do combate, o Polvo estará desvirado e poderá ser usado para bloquear durante o turno de seu oponente.
- De modo similar, se um Equipamento estiver virado, suas habilidades de reconfigurar ainda poderão ser ativadas e ele ainda poderá ser anexado a criaturas. Ele não é desvirado por ser anexado. Na maioria dos casos, o fato de um Equipamento anexado ser virado não afeta o jogo, mas esse fato será relevante se o Equipamento for solto novamente antes de ser desvirado.
- Se um Equipamento com reconfigurar de alguma forma perder as próprias habilidades enquanto estiver anexado, o efeito que faz com que ele não seja uma criatura continuará a se aplicar até que ele seja solto.
- Assim que uma criatura Equipamento com reconfigurar deixa de ser uma criatura, quaisquer Equipamentos e Auras com habilidades de encantar criatura são soltos. As Auras que possam encantar um Equipamento que não seja uma criatura permanecem anexadas a ele.
- Uma criatura Equipamento com reconfigurar pode ser anexada a criaturas por efeitos que não sejam sua habilidade reconfigurar, como a habilidade ativada de Escudeiro de Bronze.
- Embora faça com que um Equipamento se torne anexado a uma criatura, reconfigurar não é uma “habilidade equipar” para fins de cards como Classe: Guerreiro e Sipai Leonina.
- Uma criatura Equipamento jamais poderá ser anexada a si mesma. Se um efeito tentar fazer isso, nada acontecerá.
- Se uma permanente com reconfigurar de alguma forma ainda for uma criatura depois de se tornar anexada (talvez por um efeito como o de Marcha das Máquinas), ela será imediatamente solta da criatura equipada.

Novo termo de jogo: Modificada

Muitos cards nesta coleção recompensam você por aprimorar suas criaturas fazendo referência a criaturas “modificadas”. Uma criatura que você controla é considerada modificada se tem ao menos um marcador, se está equipada ou encantada por uma Aura que você controla.

Akki Custódio das Brasas

{1} {R}

Criatura Encantamento — Goblin Guerreiro

2/1

Toda vez que uma criatura modificada não fica que você controla morrer, crie uma ficha de criatura Espírito incolor 1/1. *(Os Equipamentos, as Auras que você controla e os marcadores são modificações.)*

Ataque Ambicioso

{2} {R}

Mágica Instantânea

As criaturas que você controla recebem +2/+0 até o final do turno. Se você controlar uma criatura modificada, compre um card. *(Os Equipamentos, as Auras que você controla e os marcadores são modificações.)*

- Uma Aura controlada por um oponente não faz com que uma criatura que você controla esteja modificada.
- Uma criatura com um marcador é considerada modificada, independentemente do tipo de marcador ou do jogador que o tenha colocado naquela criatura.
- Uma criatura equipada é considerada modificada, independentemente do controlador do Equipamento que está anexado a ela.
- Apenas criaturas podem ser modificadas. Se uma criatura modificada deixar de ser uma criatura, ela não será mais considerada modificada.

Nova habilidade de palavra-chave: Completado

Mecânica nova/que retorna: Mana Phyrexiano Híbrido

A completação é o processo através do qual alguém se torna um phyrexiano, quase sempre contra a própria vontade, e os Pretores de Phyrexia finalmente descobriram uma forma de completar planeswalkers. Tamiyo, Sábia Completada, estreia a habilidade de palavra-chave *completado*, juntamente com um novo símbolo de mana phyrexiano híbrido. Pagar pontos de vida por aquele símbolo lhe permite conjurar Tamiyo um turno mais cedo, mas ela entrará no campo de batalha com dois marcadores de lealdade a menos.

Tamiyo, Sábia Completada
{2}{G}{G/U/P}{U}
Planeswalker Lendário — Tamiyo
5

Completado (*{G/U/P} pode ser pago com {G}, {U} ou 2 pontos de vida. Se foram pagos pontos de vida, este planeswalker entra com dois marcadores de lealdade a menos.*).

+1: Vire até um artefato ou uma criatura alvo. Ela não desvira durante a próxima etapa de desvirar de seu controlador.

-X: Exile de seu cemitério o card de permanente não de terreno alvo com valor de mana X. Crie uma ficha que seja uma cópia daquele card.

-7: Crie Tablet de Tamiyo, uma ficha artefato incolor lendário com “As mágicas que você conjura custam {2} a menos para serem conjuradas” e “{T}: Compre um card”.

Observações gerais sobre o mana phyrexiano:

- Você escolhe pagar {G}, {U} ou 2 pontos de vida conforme começa a conjurar a mágica, no mesmo momento em que você escolheria modos ou um valor de X para uma mágica.
- Um símbolo de mana phyrexiano híbrido é contado da mesma forma que um símbolo de mana normal para determinar o valor de mana de um card. Especificamente, o valor de mana de Tamiyo é sempre 5, mesmo que você pague {2}{G}{U} e 2 pontos de vida para conjurá-la.
- Phyrexiano não é uma cor nem um tipo de mana, e os jogadores não podem adicionar mana phyrexiano. Ele é apenas um símbolo que dá a você outra forma de pagar por uma mágica ou habilidade.

Observações gerais sobre completado:

- Completado é um efeito de substituição, mas só se aplica a uma permanente que esteja entrando no campo de batalha com marcadores de lealdade. Qualquer outro efeito de substituição que se aplicaria ao número de marcadores de lealdade com o qual ela esteja entrando no campo de batalha ainda se aplicarão normalmente.
- A habilidade completado só verifica se um jogador escolheu pagar 2 pontos de vida por um símbolo de mana phyrexiano conforme conjurou a mágica. Se um jogador pagou pontos de vida por algum outro motivo enquanto conjurava a mágica, isso não reduzirá o número de marcadores de lealdade com o qual o planeswalker entrará no campo de batalha.

Mecânicas que retornam: Sagas e cards dupla face transformáveis

A História de Kamigawa é cheia de histórias; e quando as histórias são contadas com frequência ou virtuosismo artístico suficiente, parecem ganhar vida. E nesse caso isso é literal. Os cards de Saga de *Kamigawa: Dinastia Neon* são impressos na face frontal de cards dupla face transformáveis. Conforme o último capítulo é resolvido, eles são exilados e devolvidos ao campo de batalha transformados. Os reversos desses cards são criaturas encantamento.

As Muitas Jornadas de Azusa
{1}{G}
Encantamento — Saga
(Conforme esta Saga entra e após sua etapa de compra,
adicione um marcador de conhecimento.)
I — Você pode jogar um terreno adicional neste turno.
II — Você ganha 3 pontos de vida.
III — Exile esta Saga, depois a devolva ao campo de
batalha transformada sob seu controle.
////
Aparência da Buscadora
Criatura Encantamento — Humano Monge
3/3
Toda vez que Aparência da Buscadora se tornar
bloqueada, desvire até três terrenos que você controla.

Um card dupla face tem duas faces: uma face frontal e um reverso. Ele não tem o reverso de um card de *Magic*. Os cards dupla face transformáveis desta coleção apresentam um símbolo de leque fechado no canto superior esquerdo da face frontal e um símbolo de leque aberto no canto superior esquerdo do reverso. Esses símbolos não tem nenhum efeito no jogo além de distinguir uma face da outra.

Diferentemente dos cards dupla face modais de algumas coleções recentes, os reversos dos cards dupla face transformáveis não têm custo de mana e não podem ser conjurados. Entretanto, eles podem ser transformados. Transformar um card é voltar sua face frontal ou seu reverso para cima. Os cards de Saga encontrados nesta coleção normalmente não se transformam enquanto estão no campo de batalha. Em vez disso, eles são exilados e devolvidos ao campo de batalha transformados. (Alguns efeitos de cards em coleções anteriores podem fazer com que esses cards se transformem no campo de batalha, mas esses efeitos são incomuns.)

Os cards dupla face não foram alterados desde sua última aparição em *Innistrad: Voto Carmesim*. Mais informações:

- Cada face de um card dupla face transformável tem seu próprio conjunto de características: nome, tipos, subtipos, habilidades e assim por diante. Enquanto um card de permanente dupla face transformável estiver no campo de batalha, considere apenas as características do lado que estiver voltado para cima. O outro conjunto de características é ignorado.
 - Todos os cards dupla face transformáveis desta coleção são conjurados com a face frontal voltada para cima. Em qualquer zona que não seja o campo de batalha, considere apenas as características de sua face frontal. Se ele estiver no campo de batalha, considere apenas as características da face que estiver voltada para cima; as características da outra face são ignoradas.
 - O valor de mana de um card dupla face é o valor de mana de sua face frontal, independentemente de qual face esteja voltada para cima.
 - O reverso de um card dupla face transformável geralmente tem um indicador de cor que define suas cores de mana.
 - Via de regra, um card dupla face transformável entra no campo de batalha com sua face frontal voltada para cima, a menos que uma mágica ou habilidade diga que você o coloca no campo de batalha transformado ou que o conjura transformado. Nesse caso, ele entra no campo de batalha com seu reverso voltado para cima.
 - Se algo instruir você a colocar um card que não seja dupla face no campo de batalha transformado, ele não entrará no campo de batalha. Nesse caso, ele permanecerá na zona em que está. Por exemplo, se um card normal, com uma única face, for uma cópia de As Muitas Jornadas de Azusa, a habilidade do capítulo III fará com que ele seja exilado e permaneça no exílio.
-

Palavra de habilidade que retorna: Canalizar

Canalizar é uma palavra de habilidade que aparece em cards que podem ser descartados de sua mão para gerar um efeito especial. Cada um desses cards tem uma habilidade ativada que inclui descartar o card como parte do custo.

Arqueiro do Bambuzal
{1}{G}
Criatura Encantamento — Cobra Arqueiro
3/3
Defensor, alcance
Canalizar — {4}{G}, descarte Arqueiro do Bambuzal:
Destrua a criatura alvo com voar.

- Descartar o card é parte do custo de ativação da habilidade canalizar.
- Se uma habilidade canalizar exigir um alvo, você não poderá ativá-la sem um alvo só para descartar o card.

Mecânica que retorna: Veículos e Tripular

Com criaturas que se reconfiguram em Equipamentos, não é tão surpreendente que esta coleção também tenha trajes de combate, motos flutuantes e um meca ou outro. Esta coleção traz o emocionante retorno dos cards de Veículo em modos jamais vistos!

Meca Mobilizador
{1}{U}
Artefato — Veículo
3/4
Voar
Toda vez que Meca Mobilizador se torna tripulado, até um outro Veículo alvo que você controla se torna uma criatura artefato até o final do turno.
Tripular 3 (*Vire qualquer número de criaturas que você controla com total de poder igual ou superior a 3: Este Veículo torna-se uma criatura artefato até o final do turno.*)

Os Veículos desta coleção funcionam mais ou menos do mesmo jeito que os de outras coleções, mas há algumas pequenas mudanças:

- Antes, um Veículo que se tornava uma criatura podia ser virado para a própria habilidade tripular. Isso raramente acontecia, mas não faz nenhum sentido um Veículo tripular a si mesmo. Assim, as regras estão sendo levemente alteradas para evitar isso. Agora você precisa virar outras criaturas para tripular um Veículo.
- Alguns Veículos nesta coleção têm uma habilidade desencadeada que ocorre toda vez que eles “se tornam tripulados”. Isso acontece toda vez que uma habilidade tripular de um Veículo é resolvida, mesmo que aquele Veículo já seja uma criatura.

Não houve alteração no restante das regras de Veículos. Veja algumas observações gerais sobre Veículos abaixo:

- Cada Veículo tem um poder e uma resistência impressos, mas um Veículo não é uma criatura. Se ele se tornar uma criatura (mais provavelmente por meio de sua habilidade tripular, embora esta coleção inclua outros efeitos que permitem que ele se torne uma criatura), ele terá aquele poder e aquela resistência.

- Se um efeito faz com que um Veículo se torne uma criatura artefato com valores determinados de poder e resistência, aquele efeito substitui o poder e a resistência impressos do Veículo.
- Qualquer criatura desvirada que você controle pode ser virada para pagar um custo de tripular, mesmo uma que acabou de passar ao seu controle.
- Você pode virar mais criaturas que o necessário para ativar a habilidade tripular.
- Depois que um jogador anuncia que está ativando uma habilidade tripular, nenhum jogador pode realizar outras ações até que a habilidade tenha sido paga. Em especial, os jogadores não podem tentar interromper a habilidade alterando o poder de uma criatura ou removendo ou virando uma criatura.
- As criaturas que tripulam um Veículo não estão anexadas a ele nem se relacionam com ele de qualquer outra forma. Os efeitos que afetam o Veículo, como destruindo-o ou concedendo a ele um marcador +1/+1, não afetam as criaturas que o tripularam.
- Depois que um Veículo se torna uma criatura, ele se comporta exatamente como qualquer outra criatura artefato. Ele não pode atacar, a menos que você o tenha controlado continuamente desde o início de seu turno, ele pode bloquear se estiver desvirado, pode ser virado para pagar o custo de tripular de outro Veículo e assim por diante.
- Veículo é um tipo de artefato, não um tipo de criatura. Um Veículo que esteja tripulado não tem nenhum tipo de criatura.
- Você pode ativar uma habilidade tripular de um Veículo mesmo que ele já seja uma criatura artefato. Isso não tem efeito no Veículo. Isso não altera seu poder nem sua resistência.
- Para que um Veículo esteja apto a atacar, ele precisa ser uma criatura conforme a etapa de declaração de atacantes começa. Assim, o último momento em que você pode ativar sua habilidade tripular para atacar com ele é durante o início da etapa de combate. Para que o Veículo esteja apto a bloquear, ele precisa ser uma criatura conforme a etapa de declaração de bloqueadores começa. Assim, o último momento em que você pode ativar sua habilidade tripular para bloquear com ele é durante a etapa de declaração de atacantes. Em ambos os casos, os jogadores podem realizar ações depois de a habilidade tripular ser resolvida, mas antes de o Veículo ter sido declarado como criatura atacante ou bloqueadora.
- Quando um Veículo se torna uma criatura, isso não conta como fazer uma criatura entrar no campo de batalha. A permanente já estava no campo de batalha; ela só alterou seus tipos. As habilidades desencadeadas toda vez que uma criatura entra no campo de batalha não serão desencadeadas.
- Se uma permanente se tornar uma cópia de um Veículo, a cópia não será uma criatura, mesmo que o Veículo que ela esteja copiando tenha se tornado uma criatura artefato.

Habilidade de palavra-chave que retorna: Ninjutsu

Ninjutsu é uma mecânica que permite que suas criaturas apareçam* no campo de batalha quando seu oponente menos espera. Se uma criatura atacante que você controla não for bloqueada, você poderá revelar um card com ninjutsu de sua mão, pagar o custo de ninjutsu e devolver aquela criatura atacante para a mão de seu dono. Se fizer isso, você colocará a criatura com ninjutsu no campo de batalha virada e atacando.

Kitsune da Tempestade de Lâminas

{2}{W}

Criatura — Raposa Ninja

2/2

Ninjutsu {3}{W} ({3}{W}), devolva para a mão um atacante não bloqueado que você controla: Coloque este card no campo de batalha de sua mão, virado e atacando.)

Golpe duplo

- A habilidade ninjutsu só pode ser ativada depois que os bloqueadores são declarados. Antes desse momento, as criaturas atacantes não estão bloqueadas nem desbloqueadas.
- Conforme ativa a habilidade ninjutsu, você revela o card de Ninja em sua mão e devolve a criatura atacante. O card de Ninja permanece revelado e não é colocado no campo de batalha até que a habilidade tenha sido resolvida. Se ele deixar sua mão antes daquele momento, ele não entrará no campo de batalha.
- A criatura com ninjutsu entra no campo de batalha atacando o mesmo jogador ou planeswalker que a criatura devolvida estava atacando. Essa é uma regra específica do ninjutsu; em outros casos, quando uma criatura é colocada no campo de batalha atacando, o controlador daquela criatura escolhe o jogador ou planeswalker que ela está atacando.
- Embora o Ninja esteja atacando, ele não foi declarado como criatura atacante (para fins de habilidades que sejam desencadeadas toda vez que uma criatura ataca, por exemplo).
- A habilidade ninjutsu pode ser ativada durante a etapa de declaração de bloqueadores, a etapa de dano de combate ou a etapa de final de combate. Na maioria dos casos (veja abaixo), se você esperar até a etapa de dano de combate ou a etapa de final de combate, isso será depois do dano de combate ter sido causado, de modo que o Ninja não causará dano de combate.
- Se uma criatura em combate tiver iniciativa ou golpe duplo, você poderá ativar a habilidade ninjutsu durante a etapa de dano de combate de iniciativa. O Ninja causará dano de combate durante a etapa de dano de combate regular, mesmo que tenha iniciativa.

* Bombinha de fumaça não inclusa.

Ciclo de encantamentos que retorna: Sacrários

O que seria de uma coleção de Kamigawa sem Sacrários? Sacrários são encantamentos lendários que geralmente têm habilidades que melhoram quando você tem mais Sacrários. Nesta coleção, porém, os Sacrários também são criaturas!

Go-Shintai das Guerras Antigas

{2}{R}

Criatura Encantamento Lendária — Sacrário

2/2

Iniciativa

No início de sua etapa final, você pode pagar {1}.

Quando você faz isso, Go-Shintai das Guerras Antigas causa X pontos de dano ao jogador ou planeswalker alvo, sendo X o número de Sacrários que você controla.

- Embora apareça em algumas criaturas, Sacrário é um tipo de encantamento, e não um tipo de criatura. Ele não pode ser escolhido para nenhum efeito que instrua você a escolher um tipo de criatura.

- Os sacrários da coleção principal de *Kamigawa: Dinastia Neon* têm habilidades que são desencadeadas no início de sua etapa final e permitem que você pague {1}. Se você paga {1}, uma segunda habilidade desencadeada vai para a pilha. Se aquela segunda habilidade desencadeada exigir quaisquer alvos, aqueles alvos serão escolhidos conforme aquela segunda habilidade for para a pilha.

NOTAS SOBRE CARDS ESPECÍFICOS DA COLEÇÃO PRINCIPAL DE *KAMIGAWA: DINASTIA NEON*

Adeus

{4}{W}{W}

Feitiço

Escolha um ou mais —

- Exile todos os artefatos.
 - Exile todas as criaturas.
 - Exile todos os encantamentos.
 - Exile todos os cemitérios.
- Se escolher mais de um modo para Adeus, você executará as ações na ordem escrita no card.

Agente Futurista

{3}{U}

Criatura — Humano Ninja

3/4

Enquanto Agente Futurista estiver virado, ele será um Humano Cidadão com poder e resistência básicos 1/1 e não poderá ser bloqueado.

{2}{U}: Desvire Agente Futurista.

- Efeitos que definem o poder, a resistência ou os tipos de uma criatura serão aplicados na ordem de ocorrência. O selo temporal (o momento de ocorrência) da primeira habilidade de Agente Futurista é o momento em que a permanente entrou no campo de batalha, e não quando ela se tornou virada. Em especial, isso significa que a habilidade não sobrescreverá nenhum efeito que tenha definido valores específicos para seu poder e resistência depois da entrada no campo de batalha. Efeitos que modificam seu poder e sua resistência de outra forma ainda se aplicarão, independentemente de quando tiverem passado a ter efeito. O mesmo vale para marcadores +1/+1.
 - Desvirar Agente Futurista depois dele ter sido declarado como atacante não o removerá do combate.
-

A Imperatriz Errante
{2}{W}{W}
Planeswalker Lendário
3

Lampejo

Contanto que A Imperatriz Errante tenha entrado no campo de batalha neste turno, você pode ativar as habilidades de lealdade dela quando puder conjurar uma mágica instantânea.

+1: Coloque um marcador +1/+1 em até uma criatura alvo. Ela ganha iniciativa até o final do turno.

-1: Crie uma ficha de criatura Samurai branca 2/2 com vigilância.

-2: Exile a criatura virada alvo. Você ganha 2 pontos de vida.

- Você ainda pode ativar apenas uma das habilidades de lealdade de A Imperatriz Errante no turno em que ela entrar no campo de batalha.

Ancorar na Realidade

{2}{U}{U}

Feitiço

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

Procure em seu grimório um card de Equipamento ou Veículo, coloque aquele card no campo de batalha e depois embaralhe. Se ele tiver valor de mana inferior ao da permanente sacrificada, use vidência 2.

- Você precisa sacrificar exatamente um artefato ou uma criatura para conjurar esta mágica; você não pode conjurá-la sem sacrificar um artefato ou uma criatura e você não pode sacrificar artefatos ou criaturas adicionais.
- Os jogadores só podem responder depois que a mágica é conjurada e todos os seus custos são pagos. Ninguém pode tentar interferir em relação à permanente que você sacrificou para impedir que você conjure a mágica.

Anomalia Maligna

{1}{B}{B}

Feitiço

Todas as criaturas recebem -2/-2 até o final do turno. Se uma criatura morreria neste turno, em vez disso, exile-a.

- As criaturas que morreriam por qualquer motivo neste turno serão, em vez disso, exiladas, e não apenas as criaturas que morreriam depois de receber -2/-2.
 - Conquanto o -2/-2 se aplique somente a criaturas que estejam no campo de batalha conforme Anomalia Maligna é resolvida, o efeito de substituição se aplica a todas as criaturas naquele turno, inclusive as que entrarem no campo de batalha após a resolução de Anomalia Maligna ou não criaturas que se tornarem criaturas após a resolução de Anomalia Maligna.
-

Ao, o Céu da Aurora
{3}{W}{W}
Criatura Lendária — Dragão Espírito
5/4

Voar, vigilância

Quando Ao, o Céu da Aurora, morrer, escolha um —

- Olhe os sete cards do topo de seu grimório. Coloque qualquer número de cards de permanente não de terreno com valor de mana total igual ou inferior a 4 dentre eles no campo de batalha. Coloque o restante no fundo de seu grimório em ordem aleatória.
- Coloque dois marcadores +1/+1 em cada permanente que você controla que seja uma criatura ou um Veículo.

- Se um card no grimório de um jogador tem {X} no custo de mana, X é 0.
-

Aprendiz de Ferro
{1}
Criatura Artefato — Constructo
0/0

Aprendiz de Ferro entra no campo de batalha com um marcador +1/+1.

Quando Aprendiz de Ferro morrer, se ele tinha marcadores, coloque aqueles marcadores na criatura alvo que você controla.

- Aprendiz de Ferro coloca todos os próprios marcadores na criatura alvo, e não apenas seus marcadores +1/+1.
 - A habilidade de Aprendiz de Ferro não faz com que você mova marcadores dele para a criatura alvo. Em vez disso, você coloca naquela criatura o mesmo número de cada tipo de marcador que Aprendiz de Ferro tinha quando morreu.
 - Em alguns casos incomuns, você pode acabar colocando os marcadores em mais de uma permanente. Por exemplo, se você controlar O Ozólito quando Aprendiz de Ferro morrer, você vai colocar o número adequado de cada tipo de marcador tanto em O Ozólito quanto na criatura alvo.
 - Se Aprendiz de Ferro tiver marcadores -1/-1 quando morrer, a última habilidade também incluirá esses marcadores. Isso também pode resultar na morte da criatura que receber os marcadores.
-

A Restauração de Eiganjo

{2}{W}

Encantamento — Saga

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

I — Procure um card de Planície básica em seu grimório, revele-o, coloque-o em sua mão e, depois, embaralhe.

II — Você pode descartar um card. Quando fizer isso, devolva de seu cemitério para o campo de batalha virado o card de permanente alvo com valor de mana igual ou inferior a 2.

III — Exile esta Saga, depois a devolva ao campo de batalha transformada sob seu controle.

///

Arquiteto da Restauração

Criatura Encantamento — Raposa Monge

3/4

Vigilância

Toda vez que Arquiteto da Restauração atacar ou bloquear, crie uma ficha de criatura Espírito incolor 1/1.

- Se você escolher descartar um card conforme a segunda habilidade de capítulo de A Restauração de Eiganjo for resolvida, uma segunda habilidade desencadeada vai para a pilha e você escolhe um alvo para ela. Em especial, isso significa que você pode ter como alvo o card que você descartou se ele for um card de permanente com valor de mana igual ou inferior a 2.

Artesão Automatizado

{2}

Criatura Artefato — Artesão

1/3

{T}: Adicione {C}. Gaste este mana somente para ativar uma habilidade ou conjurar uma mágica de artefato.

- O mana da habilidade de Artesão Automatizado pode ser gasto para ativar qualquer habilidade, inclusive as ativadas de fora do campo de batalha, como as habilidades ninjutsu ou canalizar.

Autoridade da Regente

{W}

Mágica Instantânea

A criatura alvo recebe +2/+2 até o final do turno. Se ela for uma criatura encantamento ou criatura lendária, em vez disso, coloque um marcador +1/+1 nela e ela recebe +1/+1 até o final do turno.

- Se ela for simultaneamente uma criatura encantamento e uma criatura lendária, você ainda colocará um marcador +1/+1 nela e ela receberá +1/+1 até o final do turno.
-

Caixa de Espelhos

{3}

Artefato

A “regra das lendas” não se aplica a permanentes que você controla.

Cada criatura lendária que você controla recebe +1/+1.

Cada criatura não ficha que você controla recebe +1/+1 para cada outra criatura que você controla com o mesmo nome daquela criatura.

- Uma criatura com a face voltada para baixo não tem nome, de modo que não tem o mesmo nome que qualquer outra coisa.
- Embora fichas de criatura não recebam um bônus da última habilidade de Caixa de Espelhos, fichas que sejam cópias de criaturas não ficha aumentarão o bônus que aquelas criaturas recebem.
- A “regra das lendas” é a regra que estabelece que se um jogador controlar duas ou mais permanentes lendárias com o mesmo nome, aquele jogador escolherá uma delas e o restante será colocado no cemitério de seu dono.
- Enquanto a “regra das lendas” não se aplicar a permanentes que você controla, você poderá controlar qualquer número de permanentes lendárias com o mesmo nome. Nenhuma delas será colocada no cemitério.
- Se você controlar mais de uma permanente lendária com o mesmo nome e a “regra das lendas” começar a se aplicar novamente (por exemplo, por Caixa de Espelhos ter deixado o campo de batalha), você precisará seguir imediatamente a regra e colocar todas aquelas permanentes no cemitério, exceto uma.

Capitão Asari

{3} {R} {W}

Criatura — Humano Samurai

4/3

Ímpeto

Toda vez que um Samurai ou Guerreiro que você controla ataca sozinho, ele recebe +1/+0 até o final do turno para cada Samurai ou Guerreiro que você controla.

- Uma criatura ataca sozinho se for a única criatura declarada como atacante durante a etapa de declaração de atacantes. Por exemplo, a habilidade desencadeada de Capitão Asari não será desencadeada se você atacar com múltiplas criaturas e todas, exceto uma, forem removidas do combate.
- Conforme é resolvida, a habilidade desencadeada de Capitão Asari concede +1/+0 à atacante solitária para cada criatura que você controla que seja um Samurai ou Guerreiro, inclusive a própria criatura atacante, se for o caso. Uma criatura que seja tanto um Samurai quanto um Guerreiro é contada apenas uma vez.

Captura de Essência

{U} {U}

Mágica Instantânea

Anule a mágica de criatura alvo. Coloque um marcador

+1/+1 em até uma criatura alvo que você controla.

- Você não pode conjurar Captura de Essência sem uma mágica de criatura alvo. Se qualquer dos alvos não for válido quando Captura de Essência tentar ser resolvida, o outro ainda será afetado adequadamente.

- Uma mágica de criatura que não possa ser anulada é um alvo válido para Captura de Essência. A mágica não será anulada quando Captura de Essência for resolvida, mas você ainda colocará um marcador +1/+1 na criatura alvo.

Centopeia Mangual-corrente

{2} {B}

Criatura Artefato — Equipamento Inseto

2/2

Toda vez que Centopeia Mangual-corrente ou a criatura equipada ataca, ela recebe +2/+0 até o final do turno.

Reconfigurar {2} ({2}: *Anexe à criatura alvo que você controla ou solte de uma criatura. Reconfigure somente como um feitiço. Enquanto está anexada, esta permanente não é uma criatura.*)

- Se a criatura equipada for a que atacar, ela é que receberá +2/+0 até o final do turno, e não Centopeia Mangual-corrente. Isso se aplica mesmo que Centopeia Mangual-corrente não esteja mais anexada a ela no momento em que a habilidade for resolvida.

Chamado da Irmã Espiritual

{3} {W} {B}

Encantamento

No início de sua etapa final, escolha o card de permanente alvo em seu cemitério. Você pode sacrificar uma permanente que compartilhe um tipo de card com o card escolhido. Se fizer isso, devolva o card escolhido de seu cemitério para o campo de batalha e ele ganha “Se esta permanente deixaria o campo de batalha, exile-a em vez de colocá-la em qualquer outro lugar”.

- Se Chamado da Irmã Espiritual deixar o campo de batalha, o efeito de substituição continuará a se aplicar. Se uma das permanentes que ela devolveu deixaria o campo de batalha, em vez disso, ela será exilada.
- Como morrer significa ser colocado em um cemitério vindo do campo de batalha, uma criatura ou planeswalker que, em vez disso, é exilada não “morre”. As habilidades que seriam desencadeadas quando ela morresse não serão desencadeadas.

Clavas de Bronze

{1}

Artefato — Equipamento

{2}: Até o final do turno, a criatura equipada recebe +X/+0, sendo X o número de vezes em que esta habilidade foi resolvida neste turno.

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

- Conforme a primeira habilidade ativada é resolvida, ela conta o número de vezes que a mesma habilidade da mesma Clavas de Bronze foi resolvida naquele turno, inclusive aquela ativação. Por exemplo, na

primeira vez em que ela for resolvida em um turno, ela concederá +1/+0 até o final do turno; na segunda vez ela concederá +2/+0 e assim por diante.

- Uma resolução da habilidade conta mesmo que Clavas de Bronze estivesse anexada a uma criatura diferente naquele momento. Uma cópia da habilidade (criada por Motor Litoforme, por exemplo) também contará para o total. Uma habilidade de outro Equipamento com o mesmo nome não contará para o total, nem uma habilidade que tenha sido anulada.

Completação de Tamiyo

{3}{U}

Encantamento — Aura

Lampejo

Encantar artefato, criatura ou planeswalker

Quando Completação de Tamiyo entrar no campo de batalha, vire a permanente encantada. Se ela for um Equipamento, solte-a.

A permanente encantada perde todas as habilidades e não é desvirada durante a etapa de desvirar de seu controlador.

- Uma criatura Equipamento que perca a própria habilidade reconfigurar não poderá ser anexada a uma criatura por efeito algum.
- Um Equipamento anexado com reconfigurar que perca a própria habilidade reconfigurar só se torna uma criatura novamente depois de ser solto, e só será solto depois que a habilidade desencadeada de Completação de Tamiyo for resolvida. Se aquela habilidade for anulada, o Equipamento permanecerá anexado à criatura equipada.
- Um planeswalker com Completação de Tamiyo anexada ainda pode ser atacado e continuará a perder marcadores de lealdade se sofrer dano.

Contemplar o Indizível

{3}{U}{U}

Encantamento — Saga

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

I — As criaturas que você não controla recebem -2/-0 até seu próximo turno.

II — Se você tiver um ou menos cards na mão, compre quatro cards. Caso contrário, use vidência 2 e compre dois cards.

III — Exile esta Saga, depois a devolva ao campo de batalha transformada sob seu controle.

////

Visão do Indizível

Criatura Encantamento — Espírito

0/0

Voar, atropelar

Visão do Indizível recebe +1/+1 para cada card em sua mão.

- A habilidade do primeiro capítulo de Contemplar o Indizível afeta criaturas que você não controla no momento em que é resolvida. Ela não se aplica a criaturas que passem ao controle de seus oponentes depois que ela for resolvida. Elas precisarão esperar para ver o indizível em outro momento.
-

Cutilada Banidora

{W}{W}

Feitiço

Destrua até um artefato, encantamento ou criatura virada alvo. Depois, se você controlar um artefato e um encantamento, crie uma ficha de criatura Samurai branca 2/2 com vigilância.

- Se você controlar um artefato que também seja um encantamento conforme Cutilada Banidora for resolvida, você criará uma ficha de Samurai.
 - Você pode conjurar Cutilada Banidora sem escolher um alvo. Se for o caso e você controlar tanto um artefato quanto um encantamento conforme ela for resolvida, você só criará uma ficha de Samurai. No entanto, se você escolher um alvo e aquele alvo não for válido conforme Cutilada Banidora tentar ser resolvida, Cutilada Banidora não será resolvida e nenhum de seus efeitos acontecerá. O alvo não válido não será destruído e você não criará uma ficha de Samurai.
-

Dádiva de Boseiju

{1}{G}

Mágica Instantânea

A criatura alvo recebe +X/+X até o final do turno, sendo X o maior valor de mana entre os das permanentes que você controla. Desvire-a.

- O maior valor de mana entre os das criaturas que você controla é determinado conforme Dádiva de Boseiju é resolvida.
 - Se uma permanente no campo de batalha tiver {X} no custo de mana, X é 0 para determinar o valor de mana daquela permanente.
 - As permanentes dupla face transformáveis, como as encontradas nesta coleção, têm sempre o valor de mana da face frontal, mesmo quando o reverso está voltado para cima.
-

Descobrir o Impossível

{2}{U}

Mágica Instantânea

Olhe os cinco cards do topo de seu grimório. Exile um deles com a face voltada para baixo e coloque o restante no fundo de seu grimório em ordem aleatória. Você pode conjurar o card exilado sem pagar seu custo de mana se for uma mágica instantânea com valor de mana igual ou inferior a 2. Se não fizer isso, coloque aquele card em sua mão.

- Você pode conjurar o card que exilar com Descobrir o Impossível enquanto a mágica resultante for uma mágica instantânea com valor de mana igual ou inferior a 2, mesmo que o card que você exilou não se

enquadre nesses critérios. Isso pode acontecer se você exilar um card duplo, um card dupla face modal, um card de aventureiro, etc.

Devoradora de Virtude

{1}

Artefato Lendário — Equipamento

Toda vez que a criatura equipada morrer, exile-a.

A criatura equipada recebe +2/+0.

Enquanto um card exilado com Devoradora de Virtude tiver voar, a criatura equipada terá voar. O mesmo vale para iniciativa, golpe duplo, toque mortífero, ímpeto, resistência a magia, indestrutível, vínculo com a vida, ameaçar, proteção, alcance, atropelar e vigilância.

Equipar {1}

- Se Devoradora de Virtude deixar o campo de batalha e voltar ao campo de batalha, ela será um novo objeto sem relação com quaisquer cards exilados em quaisquer passagens anteriores pelo campo de batalha. Ela terá que exilar cards novos para conceder habilidades a criaturas que ela equipe a partir daquele ponto.
-

Emergência Crepitante

{1}{R}

Encantamento — Aura

Encantar terreno que você controla

O terreno encantado é uma criatura Espírito vermelha 3/3 com ímpeto. Ele ainda é um terreno.

Se o terreno encantado seria destruído, em vez disso, sacrifique Emergência Crepitante e aquele terreno ganha indestrutível até o final do turno.

- O efeito de substituição de Emergência Crepitante se aplica se o terreno encantado seria destruído devido a dano letal ou por qualquer outra razão.
 - O efeito de substituição de Emergência Crepitante não substitui efeitos nem custos que exijam que você sacrifique o terreno encantado.
-

Elmo de Cabeça de Ogro

{1}{R}

Criatura Artefato — Equipamento Ogro

2/2

A criatura equipada recebe +2/+2.

Toda vez que Elmo de Cabeça de Ogro ou a criatura equipada causa dano de combate a um jogador, você pode sacrificar aquela permanente. Se fizer isso, descarte sua mão, depois compre três cards.

Reconfigurar {3} ({3}): *Anexe à criatura alvo que você controla ou solte de uma criatura. Reconfigure somente como um feitiço. Enquanto está anexada, esta permanente não é uma criatura.*

- Se a criatura equipada causar dano de combate, você poderá sacrificar a criatura equipada, e não Elmo de Cabeça de Ogro.
-

Emergência Harmoniosa

{3} {G}

Encantamento — Aura

Encantar terreno que você controla

O terreno encantado é uma criatura Espírito verde 4/5 com vigilância e ímpeto. Ele ainda é um terreno.

Se o terreno encantado seria destruído, em vez disso, sacrifique Emergência Harmoniosa e aquele terreno ganha indestrutível até o final do turno.

- O efeito de substituição de Emergência Harmoniosa se aplica se o terreno encantado seria destruído por dano letal ou qualquer outro motivo.
 - O efeito de substituição de Emergência Harmoniosa não substitui efeitos nem custos que exijam que você sacrifique o terreno encantado.
-

Espreitador Serpejante

{1} {G}

Criatura — Cobra Ninja

2/1

Ninjutsu {1} {G} (*{1} {G}*, devolva para a mão um atacante não bloqueado que você controla: Coloque este card no campo de batalha de sua mão, virado e atacando.)

Toda vez que Espreitador Serpejante causar dano de combate a um jogador, coloque um marcador +1/+1 na criatura alvo que você controla sem um marcador +1/+1.

- O alvo da habilidade desencadeada de Espreitador Serpejante deixará de ser um alvo válido se um marcador +1/+1 for colocado nele antes que a habilidade desencadeada seja resolvida.
-

Extorsão dos Justiceiros

{2} {B}

Feitiço

O oponente alvo revela a própria mão. Você pode escolher um card não de terreno da mão dele. Se fizer isso, aquele jogador descarta aquele card. Se não fizer isso, coloque dois marcadores +1/+1 em uma criatura ou um Veículo que você controla.

- Você escolhe a criatura ou o Veículo no qual colocar marcadores depois que o oponente alvo revela a própria mão e você já decidiu escolher ou não um card.
- Você pode conjurar Extorsão dos Justiceiros mesmo que não controle nenhuma criatura nem nenhum Veículo. Se você acabar não escolhendo um card não de terreno (provavelmente por nenhum ter sido revelado), nada mais acontece.

Fábula do Quebrador de Espelhos

{2} {R}

Encantamento — Saga

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

I — Crie uma ficha de criatura Goblin Xamã vermelha 2/2 com “Toda vez que esta criatura atacar, crie uma ficha de Tesouro”.

II — Você pode descartar até dois cards. Se fizer isso, compre aquela quantidade de cards.

III — Exile esta Saga, depois a devolva ao campo de batalha transformada sob seu controle.

////

Reflexo de Kiki-Jiki

Criatura Encantamento — Goblin Xamã

2/2

{1}, {T}: Crie uma ficha que seja uma cópia de outra criatura alvo não lendária que você controla, exceto por ter ímpeto. Sacrifique-a no início da próxima etapa final.

- A ficha criada por Reflexo de Kiki-Jiki copia exatamente o que estava impresso na criatura original (com a exceção de a cópia também ter ímpeto) e nada mais (a menos que ela esteja copiando uma criatura que seja uma ficha ou que esteja copiando outra coisa; veja abaixo). Ela não copia informações como se a criatura 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. Em especial, se a criatura alvo normalmente não for uma criatura, a cópia não será uma criatura.
 - Se a criatura copiada tinha {X} em seu custo de mana, X será 0.
 - Se uma criatura copiada estiver copiando alguma outra coisa, a ficha que você criar usará os valores copiáveis da criatura alvo. Na maioria dos casos, ela simplesmente será uma cópia do que quer que aquela criatura esteja copiando.
 - Se a criatura copiada for uma ficha que não seja cópia de outra coisa, a cópia copia as características originais da ficha conforme estabelecidas pelo efeito que a criou.
 - Quaisquer habilidades de entrada no campo de batalha da criatura copiada serão desencadeadas quando a ficha entrar 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” do card de criatura copiado também funcionarão.
 - Se outra criatura se tornar uma cópia ou entrar no campo de batalha como cópia da ficha, a criatura copiará o card de criatura que a ficha está copiando, com a exceção de que também terá ímpeto. No entanto, você não sacrificará a nova cópia no início de sua próxima etapa final.
 - Contudo, se a habilidade de Reflexo de Kiki-Jiki criar múltiplas fichas devido a um efeito de substituição (como o criado por Temporada da Multiplicação), você sacrificará cada uma delas.
-

Fantoche do Dramaturgo

{4}

Criatura Artefato — Constructo

2/4

Quando Fantoche do Dramaturgo entrar no campo de batalha, para cada tipo de marcador na permanente alvo, coloque nela outro marcador daquele tipo ou remova um.

- Você escolhe adicionar ou remover marcadores conforme a habilidade é resolvida. Se a permanente tiver múltiplos tipos de marcadores, você não precisa fazer a mesma escolha para cada tipo.

Go-Shintai do Vigor Ilimitado

{1}{G}

Criatura Encantamento Lendária — Sacrário

1/1

Atropelar

No início de sua etapa final, você pode pagar {1}.

Quando fizer isso, coloque um marcador +1/+1 no Sacrário alvo para cada Sacrário que você controla.

- A habilidade desencadeada reflexiva de Go-Shintai do Vigor Ilimitado pode ter como alvo um Sacrário que não seja uma criatura naquele momento.
- Conte o número de Sacrários que você controla conforme a habilidade desencadeada reflexiva é resolvida para determinar quantos marcadores +1/+1 colocar no Sacrário alvo.

Hangar dos Mecas

Terreno

{T}: Adicione {C}.

{T}: Adicione um mana de qualquer cor. Gaste este mana apenas para conjurar uma mágica de Piloto ou Veículo.

{3}, {T}: O Veículo alvo torna-se uma criatura artefato até o final do turno.

- A última habilidade de Hangar dos Mecas não conta como “tripular” um Veículo para habilidades que seriam desencadeadas por um Veículo que se torna tripulado.
- Se um efeito que faz com que um Veículo se torne uma criatura não especificar seu poder e sua resistência, ele terá o mesmo poder e resistência que teria normalmente se fosse tripulado.

Heiko Yamazaki, a General

{3}{R}

Criatura Lendária — Humano Samurai

3/3

Atropelar

Toda vez que um Samurai ou Guerreiro que você controla ataca sozinho, você pode conjurar o card de artefato alvo de seu cemitério neste turno.

- Uma criatura ataca sozinha se for a única criatura declarada como atacante durante a etapa de declaração de atacantes. Por exemplo, a habilidade desencadeada de Heiko Yamazaki não será desencadeada se você atacar com múltiplas criaturas e todas, exceto uma, forem removidas do combate.
- Você ainda precisa pagar todos os custos e seguir todas as regras normais de tempo quando conjurar um artefato de seu cemitério dessa forma. Normalmente, isso significa que você só conseguirá conjurar aquele card na sua fase principal pós-combate.

Hidetsugu, o Grande Devorador

{1} {B} {R}

Encantamento — Saga

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

I — Destrua cada permanente não de terreno com valor de mana igual ou inferior a 1.

II — Exile todos os cemitérios.

III — Exile esta Saga, depois a devolva ao campo de batalha transformada sob seu controle.

////

Receptáculo do Grande Devorador

Criatura Encantamento — Ogro Xamã

3/3

Atropelar

Toda vez que Receptáculo do Grande Devorador causar dano, coloque um marcador +1/+1 nele.

Toda vez que Receptáculo do Grande Devorador causar dano a um jogador, se ele causou 10 ou mais pontos de dano àquele jogador neste turno, aquele jogador perde o jogo.

- Se uma permanente no campo de batalha tem {X} em seu valor de mana, X é 0.
- O valor de mana de um card dupla face transformável com o reverso voltado para cima é o valor de mana de sua face frontal.
- A primeira habilidade desencadeada de Receptáculo do Grande Devorador será desencadeada toda vez que ele causar qualquer dano, não apenas dano de combate. Se ele causar dano a múltiplos jogadores e/ou permanentes ao mesmo tempo (talvez por causa de atropelar ou por ter sido bloqueado por múltiplas criaturas), a habilidade dele será desencadeada uma única vez.
- Se Receptáculo do Grande Devorador sofrer dano letal ao mesmo tempo que ele causa dano, ele será destruído antes que a primeira habilidade desencadeada seja resolvida, de modo que o marcador +1/+1 não será colocado nele a tempo de poder salvá-lo.

Hidetsugu, Caos Devorador

{3} {B}

Criatura Lendária — Ogro Demônio

4/4

{B}, sacrifique uma criatura: Use vidência 2.

{2} {R}, {T}: Exile o card do topo de seu grimório. Você pode jogar aquele card neste turno. Quando você exila um card não de terreno dessa forma, Hidetsugu, Caos Devorador, causa a qualquer alvo dano igual ao valor de mana do card exilado.

- Você ainda precisa pagar todos os custos e seguir todas as regras normais de tempo quando joga um card dessa forma. Por exemplo, você só pode jogar um terreno dessa forma durante suas próprias fases principais enquanto a pilha está vazia, e somente se você não tiver jogado um terreno anteriormente naquele turno.

Hinata, Coroada pela Aurora

{1} {U} {R} {W}

Criatura Lendária — Kirin Espírito

4/4

Voar, atropelar

As mágicas que você conjura custam {1} a menos para serem conjuradas para cada alvo.

As mágicas que seus oponentes conjuram custam {1} a mais para serem conjuradas para cada alvo.

- As duas últimas habilidades de Hinata contam o número de jogadores ou objetos que são alvos de uma mágica conforme ela é conjurada e não o número de vezes que o card usa a palavra “alvo”. Por exemplo, uma mágica que você conjure que diga “criatura alvo” duas vezes custaria {1} a menos para ser conjurada se cada ocorrência tiver a mesma criatura como alvo e {2} a menos para ser conjurada se cada uma tiver como alvo uma criatura diferente.

Invocar a Justiça

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

Feitiço

Devolva o card de permanente alvo de seu cemitério para o campo de batalha, depois distribua quatro marcadores +1/+1 entre qualquer número de criaturas e/ou Veículos que o jogador alvo controla.

- Você escolhe ambos os alvos para esta mágica conforme a conjura, mas escolhe em quais criaturas e/ou Veículos colocar marcadores conforme ela é resolvida. Em especial, se você se escolheu como alvo e colocou um card de criatura ou Veículo no campo de batalha com Invocar a Justiça, você pode colocar todos ou alguns daqueles marcadores naquela permanente.
-

Invocar Calamidade

{1} {R} {R} {R} {R}

Mágica Instantânea

Você pode conjurar até duas mágicas instantâneas e/ou feitiços com valor de mana total igual ou inferior a 6 de seu cemitério e/ou sua mão sem pagar seus custos de mana. Se aquelas mágicas seriam colocadas em seu cemitério, em vez disso, exile-as. Exile Invocar Calamidade.

- Invocar Calamidade verifica os valores de mana e tipos das mágicas na pilha, e não os valores de mana e tipos dos cards em seu cemitério. Em especial, isso significa que você pode conjurar o reverso de um card dupla face modal ou qualquer face de um card duplo, contanto que as mágicas que você estiver conjurando sejam mágicas instantâneas ou feitiços e juntas tenham valor de mana igual ou inferior a 6.
 - As mágicas são conjuradas uma após a outra durante a resolução de Invocar Calamidade. A que você conjurar depois será a primeira a ser resolvida.
 - Se uma mágica é conjurada sem pagar seu custo de mana, não é possível escolher conjurá-la por nenhum custo alternativo. Você pode, todavia, pagar quaisquer custos adicionais. Se a mágica tiver custos adicionais obrigatórios, você precisa pagá-los.
 - Se a mágica tem {X} em seu custo de mana, você precisa escolher 0 como valor de X quando a conjura sem pagar seu custo de mana.
-

Invocar os Anciãos

{1} {G} {G} {G} {G}

Feitiço

Crie duas fichas de criatura Espírito verde 4/5. Em cada uma delas, coloque um marcador de vigilância, um marcador de alcance ou um marcador de atropelar, à sua escolha.

- Você escolhe separadamente o tipo de marcador que cada uma das duas fichas de criatura Espírito verde receberá.
 - Se um efeito de substituição fizer com que você crie mais de duas fichas, você fará a escolha para cada uma daquelas fichas individualmente. Por exemplo, se você fizer com que Invocar os Anciãos seja resolvido enquanto você controla Vidas Paralelas, você escolherá um tipo de marcador para cada uma das quatro fichas resultantes.
-

Invocar o Desespero

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

Feitiço

O oponente alvo sacrifica uma criatura. Se ele não puder fazer isso, ele perde 2 pontos de vida e você compra um card. Depois, repita este processo para um encantamento e um planeswalker.

- O oponente alvo não escolhe sacrificar ou não uma criatura, embora escolha qual criatura que ele controla será sacrificada.

- Quando você repete o processo, você não escolhe outro jogador. O mesmo jogador sacrifica cada uma das três permanentes se estiver apto.
 - Você repete o processo para um encantamento e um planeswalker quer o oponente alvo tenha sido capaz de sacrificar uma criatura quer não.
-

Invocar os Ventos

{1}{U}{U}{U}{U}

Feitiço

Ganhe o controle da criatura ou do artefato alvo.

Desvire-a/o.

- Você não conseguirá atacar com a criatura da qual ganhou o controle nem usar as habilidades ativadas dela com {T} no custo, a menos que ela tenha ímpeto.
 - Ganhar o controle de uma permanente não faz com que você ganhe o controle de nenhuma Aura nem Equipamento anexado àquela permanente.
-

Isshin, Dois Céus em Um

{R}{W}{B}

Criatura Lendária — Humano Samurai

3/4

Se uma criatura atacante fizer com que uma habilidade desencadeada de uma permanente que você controla seja desencadeada, aquela habilidade será desencadeada uma vez adicional.

- A última habilidade de Isshin, Dois Céus em Um, só afeta habilidades desencadeadas com condições que estejam diretamente relacionadas a atacar, como “toda vez que [esta criatura] ataca” ou “toda vez que você atacar com uma ou mais criaturas”. Isso não afeta habilidades desencadeadas com outras condições de desencadeamento, como “toda vez que [esta criatura] se torna virada”.
 - O efeito de Isshin não copia a habilidade desencadeada; ele só faz com que ela seja desencadeada duas vezes. Quaisquer escolhas feitas conforme você coloca a habilidade na pilha, como modos e alvos, são feitas separadamente para cada ocorrência da habilidade. As escolhas feitas durante a resolução também são feitas individualmente.
-

Iteração Inventiva

{3} {U}

Encantamento — Saga

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

I — Devolva até uma criatura ou um planeswalker alvo para a mão de seu dono.

II — Devolva um card de artefato de seu cemitério para sua mão. Se não puder, compre um card.

III — Exile esta Saga, depois a devolva ao campo de batalha transformada sob seu controle.

////

Revelação Vivente

Criatura Encantamento — Cidadão da Lua

3/3

Voar

Toda vez que você conjurar uma mágica, seus oponentes só poderão conjurar mágicas com o mesmo valor de mana daquela mágica no seu próximo turno.

- A habilidade desencadeada de Revelação Vivente será resolvida antes da mágica que fez com que ela fosse desencadeada. Em especial, a habilidade não tem efeito até ser resolvida, de modo que seus oponentes podem responder conjurando mágicas instantâneas com o mesmo valor de mana da mágica original.
- A habilidade desencadeada de Revelação Vivente não afetará mágicas que um jogador já tenha conjurado, mesmo que elas ainda não tenham sido resolvidas.

Jin-Gitaxias, Tirano do Progresso

{5} {U} {U}

Criatura Lendária — Phyrexiano Pretor

5/5

Toda vez que você conjurar uma mágica instantânea, um artefato ou um feitiço, copie aquela mágica. Você pode escolher novos alvos para a cópia. Esta habilidade é desencadeada apenas uma vez a cada turno. *(Uma cópia de uma mágica de permanente torna-se uma ficha.)*

Toda vez que um oponente conjurar uma mágica instantânea, um artefato ou um feitiço, anule aquela mágica. Esta habilidade é desencadeada apenas uma vez a cada turno.

- Se a mágica copiada for modal (ou seja, se ela disser “Escolha um —” ou algo assim), a cópia criada pela primeira habilidade de Jin-Gitaxias terá o(s) mesmo(s) modo(s). Você não pode escolher modos diferentes.
- Se a mágica copiada teve o dano dividido entre alvos conforme foi conjurada, a divisão não poderá ser alterada, embora os alvos que receberão o dano ainda possam ser. O mesmo vale para mágicas que determinam a distribuição de marcadores entre alvos conforme são conjuradas.
- Você não pode escolher pagar nenhum custo adicional pela cópia criada pela primeira habilidade de Jin-Gitaxias. 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.
- As cópias que a primeira habilidade de Jin-Gitaxias cria são criadas na pilha, de modo que não são “conjuradas”. Portanto, as habilidades que são desencadeadas quando um jogador conjura uma mágica não serão desencadeadas.

- Será criada uma cópia mesmo que a mágica que fez com que a habilidade de Jin-Gitaxias fosse desencadeada já tenha sido anulada no momento em que aquela habilidade for resolvida. A cópia é resolvida antes da mágica original.
- A última habilidade de Jin-Gitaxias é desencadeada uma vez por turno, e não uma vez por turno por oponente.

Kaito Shizuki

{1}{U}{B}

Planeswalker Lendário — Kaito

3

No início de sua etapa final, se Kaito Shizuki entrou no campo de batalha neste turno, ele sai de fase.

+1: Compre um card. Depois, descarte um card, a menos que você tenha atacado neste turno.

-2: Crie uma ficha de criatura Ninja azul 1/1 com “Esta criatura não pode ser bloqueada”.

-7: Você recebe um emblema com “Toda vez que uma criatura que você controla causar dano de combate a um jogador, procure em seu grimório um card de criatura azul ou preto, coloque-o no campo de batalha e depois embaralhe”.

- As permanentes fora de fase são tratadas como se não existissem. Elas não podem ser alvo de mágicas nem habilidades, suas habilidades estáticas não têm efeito no jogo, suas habilidades desencadeadas não podem ser desencadeadas, elas não podem atacar nem bloquear e assim por diante.
- Conforme Kaito Shizuki sai de fase, as Auras anexadas a ele também saem de fase ao mesmo tempo. Aquelas Auras entrarão em fase ao mesmo tempo que Kaito, e entrarão em fase ainda anexadas a Kaito.
- As permanentes voltam a entrar em fase durante a etapa de desvirar de seu controlador, imediatamente antes de o jogador desvirar suas permanentes. Kaito entra em fase com o mesmo número de marcadores de lealdade com que saiu de fase.
- Sair de fase não faz com que permanentes deixem nem voltem ao campo de batalha, de modo que nenhuma habilidade de saída do campo de batalha nem de entrada no campo de batalha será desencadeada, e a primeira habilidade de Kaito não será desencadeada novamente no fim de um turno no qual ele tenha entrado em fase.

Kami dos Segredos Terríveis

{3}{B}

Criatura — Espírito

3/4

Quando Kami dos Segredos Terríveis entra no campo de batalha, se você controla um artefato e um encantamento, você compra um card e ganha 1 ponto de vida.

- O artefato e o encantamento podem ser a mesma permanente.
- Se você não controlar tanto um artefato quanto um encantamento no momento em que Kami dos Segredos Terríveis entrar no campo de batalha, a habilidade dele não será desencadeada. Se a habilidade for desencadeada, a condição será verificada novamente conforme ela tentar ser resolvida. Se naquele momento você não controlar ambos, a habilidade não fará nada.

- O segredo terrível dele é esquecer de ligar pra casa no Dia das Mães.
-

Katana Ancestral

{1}{W}

Artefato — Equipamento

Toda vez que um Samurai ou Guerreiro que você controla ataca sozinho, você pode pagar {1}. Quando fizer isso, anexe Katana Ancestral a ele.

A criatura equipada recebe +2/+1.

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

- Uma criatura ataca sozinha se for a única criatura declarada como atacante durante a etapa de declaração de atacantes. Por exemplo, a habilidade desencadeada de Katana Ancestral não será desencadeada se você atacar com múltiplas criaturas e todas, exceto uma, forem removidas do combate.
 - Se você escolher pagar {1} conforme a habilidade de Katana Ancestral for resolvida, uma segunda habilidade desencadeada será desencadeada e os jogadores poderão responder a ela. Então, conforme aquela segunda habilidade é resolvida, Katana Ancestral se torna anexada à criatura que atacou sozinha.
-

Kirin Nuvem de Aço

{2}{W}

Criatura Artefato — Equipamento Kirin

3/2

Voar

A criatura equipada tem voar e “Você não pode perder o jogo e seus oponentes não podem vencer o jogo”.

Reconfigurar {5} (*{5}: Anexe à criatura alvo que você controla ou solte de uma criatura. Reconfigure somente como um feitiço. Enquanto está anexada, esta permanente não é uma criatura.*)

- Nenhum efeito do jogo pode fazer com que você perca o jogo nem fazer com que qualquer oponente vença o jogo enquanto você controlar uma criatura equipada com Kirin Nuvem de Aço. Não importa se você tiver 0 ou menos pontos de vida, se algo forçar você a comprar de um grimório vazio, se você tiver dez ou mais marcadores de veneno, se você estiver no fim das Nove Vidas, se seu oponente for Triscaidecáfila, e assim por diante. Você continuará a jogar.
 - Outras circunstâncias ainda podem fazer com que você perca o jogo. Por exemplo, você perderá o jogo se conceder ou se sofrer uma penalidade de Perda de Jogo durante um torneio devido a uma infração das regras do torneio.
 - Se você controlar uma criatura equipada com Kirin Nuvem de Aço em um jogo de Gigante de Duas Cabeças, sua equipe não poderá perder o jogo e a equipe adversária não poderá vencer o jogo.
 - Se você tiver 0 ou menos pontos de vida enquanto Kirin Nuvem de Aço estiver equipado em uma criatura, ativar reconfigurar para anexar Kirin Nuvem de Aço a outra criatura que você controla não fará com que você perca o jogo. Você perderia o jogo se Kirin Nuvem de Aço fosse solto ou se tornasse anexado a uma criatura que você não controla.
-

Kotose, a Aranha Silenciosa

{3}{U}{B}

Criatura Lendária — Humano Ninja

4/4

Quando Kotose, a Aranha Silenciosa, entrar no campo de batalha, exile do cemitério de um oponente o card alvo que não seja um terreno básico. Procure no cemitério, na mão e no grimório daquele jogador qualquer número de cards com o mesmo nome daquele card e exile-os. Em seguida, aquele jogador embaralha. Enquanto você controla Kotose, você pode jogar um dos cards exilados e você pode gastar mana como se fosse de qualquer cor para conjurá-la.

- Você pode jogar exatamente um dos cards exilados. Depois que você jogar um deles, os demais permanecerão no exílio.
- Você pode deixar quaisquer cards com o mesmo nome que o card alvo nas zonas em que estiverem se você quiser.
- Se outro jogador ganhar o controle de Kotose, a Aranha Silenciosa, você não conseguirá jogar nenhum dos cards exilados, mesmo que recupere o controle dela posteriormente. De modo similar, se Kotose deixar o campo de batalha e retornar posteriormente, você não conseguirá jogar os cards que tiverem sido exilados na primeira vez em que ela esteve no campo de batalha.

Kunai do Ninja

{1}

Artefato — Equipamento

A criatura equipada tem “{1}, {T}, sacrifique Kunai do Ninja: Kunai do Ninja causa 3 pontos de dano a qualquer alvo”.

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

- Se um jogador ganhar o controle de uma criatura equipada com uma Kunai do Ninja de um oponente sem ganhar também o controle do Equipamento, ele não poderá ativar a habilidade que ela concede à criatura equipada porque você não pode sacrificar permanentes que você não controla.

Lâmina dos Oni

{1}{B}

Criatura Artefato — Equipamento Demônio

3/1

Ameaçar

A criatura equipada tem poder e resistência básicos 5/5, tem ameaçar e é um Demônio preto além de suas outras cores e tipos.

Reconfigurar {2}{B}{B} (*{2}{B}{B}*: Anexe à criatura alvo que você controla ou solte de uma criatura.

Reconfigure somente como um feitiço. Enquanto está anexada, esta permanente não é uma criatura.)

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

Lançador Símio

{R}

Criatura Artefato — Equipamento Macaco

1/1

A criatura equipada recebe +1/+1.

Toda vez que Lançador Símio ou a criatura equipada é bloqueada, aquela permanente causa 1 ponto de dano ao jogador defensor.

Reconfigurar {2} ({2}: *Anexe à criatura alvo que você controla ou solte de uma criatura. Reconfigure somente como um feitiço. Enquanto está anexada, esta permanente não é uma criatura.*)

- Se Lançador Símio se tornar bloqueado, Lançador Símio causará o dano. Se a criatura equipada se tornar bloqueada, aquela criatura causará o dano, e não Lançador Símio.
-

Marcha da Alegria Incauta

{X}{R}

Mágica Instantânea

Como custo adicional para conjurar esta mágica, você pode exilar qualquer número de cards vermelhos de sua mão. Esta mágica custa {2} a menos para ser conjurada para cada card exilado dessa forma.

Exile os X cards do topo de seu grimório. Você pode jogar até dois daqueles cards até o final de seu próximo turno.

- Você escolhe quais cards jogar do exílio conforme os joga, e não conforme Marcha da Alegria Incauta está sendo resolvida.
 - Você pode exilar mais cards que o necessário para a primeira habilidade de Marcha da Alegria Incauta, mas não pode reduzir seu custo de mana a menos que {R} dessa forma.
 - O valor de mana de Marcha da Alegria Incauta enquanto está na pilha é o valor escolhido para X mais 1, independentemente de quanto mana você tenha de fato pago para conjurá-la.
-

Marcha da Luz de Outro Mundo

{X}{W}

Mágica Instantânea

Como custo adicional para conjurar esta mágica, você pode exilar qualquer número de cards brancos de sua mão. Esta mágica custa {2} a menos para ser conjurada para cada card exilado dessa forma.

Exile o artefato, a criatura ou o encantamento alvo com valor de mana igual ou inferior a X.

- Você pode exilar mais cards que o necessário para a primeira habilidade de Marcha da Luz de Outro Mundo, mas não pode reduzir seu custo de mana a menos que {W} dessa forma.
- Por exemplo, digamos que você queira escolher um alvo com valor de mana 6. Você precisa que X seja ao menos 6. Você poderia escolher conjurar Marcha da Luz de Outro Mundo pagando {6}{W}. Você também pode exilar cards brancos de sua mão para reduzir aquele custo em {2} para cada um. Se tiver motivo para isso, você pode até mesmo escolher um valor maior para X.
- O valor de mana de Marcha da Luz de Outro Mundo enquanto está na pilha é o valor escolhido para X mais 1, independentemente de quanto mana você tenha de fato pago para conjurá-la.

Marcha da Névoa Turbilhonante

{X}{U}

Mágica Instantânea

Como custo adicional para conjurar esta mágica, você pode exilar qualquer número de cards azuis de sua mão. Esta mágica custa {2} a menos para ser conjurada para cada card exilado dessa forma.

Até X criaturas alvo saem de fase. *(Enquanto estão fora de fase, elas são tratadas como se não existissem. Cada uma entra em fase antes que seu controlador desvire permanentes durante a próxima etapa de desvirar dele.)*

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

- O valor de mana de Marcha da Névoa Turbilhonante enquanto está na pilha é o valor escolhido para X mais 1, independentemente de quanto mana você tenha de fato pago para conjurá-la.
-

Marcha da Tristeza Miserável

{X} {B}

Mágica Instantânea

Como custo adicional para conjurar esta mágica, você pode exilar qualquer número de cards pretos de sua mão.

Esta mágica custa {2} a menos para ser conjurada para cada card exilado dessa forma.

Marcha da Tristeza Miserável causa X pontos de dano à criatura ou ao planeswalker alvo e você ganha X pontos de vida.

- Você pode exilar mais cards que o necessário para a primeira habilidade de Marcha da Tristeza Miserável, mas não pode reduzir seu custo de mana a menos que {B} dessa forma.
 - O valor de mana de Marcha da Tristeza Miserável enquanto está na pilha é o valor escolhido para X mais 1, independentemente de quanto mana você tenha de fato pago para conjurá-la.
-

Marcha da Vida Florescente

{X} {G}

Mágica Instantânea

Como custo adicional para conjurar esta mágica, você pode exilar qualquer número de cards verdes de sua mão.

Esta mágica custa {2} a menos para ser conjurada para cada card exilado dessa forma.

Escolha a criatura alvo com valor de mana inferior a X. Procure em seu grimório um card de criatura com o mesmo nome daquela criatura, coloque-o no campo de batalha virado e depois embaralhe.

- O alvo de Marcha da Vida Florescente precisa ter valor de mana inferior a X. Uma criatura com valor de mana igual a X não é um alvo válido.
 - Você pode exilar mais cards que o necessário para a primeira habilidade de Marcha da Vida Florescente, mas não pode reduzir seu custo de mana a menos que {G} dessa forma.
 - Por exemplo, digamos que você queira escolher um alvo com valor de mana 3. Você precisa que X seja ao menos 4. Você poderia escolher conjurar Marcha da Vida Florescente exilando dois cards verdes de sua mão e pagando {G}, exilando um card verde e pagando {2} {G} ou simplesmente pagando {4} {G}. Se tiver motivo para isso, você pode até mesmo escolher um valor maior para X.
 - O valor de mana de Marcha da Vida Florescente enquanto está na pilha é o valor escolhido para X mais 1, independentemente de quanto mana você tenha de fato pago para conjurá-la.
-

Meca do Elo Mental

{2} {U}

Artefato — Veículo

4/3

Voar

Toda vez que Meca do Elo Mental se torna tripulado pela primeira vez a cada turno, Meca do Elo Mental torna-se uma cópia da criatura não lendária alvo que a tripulou neste turno até o final do turno, exceto por ser 4/3, ser um artefato Veículo além de seus outros tipos e ter voar.

Tripular 1

- A segunda habilidade de Meca do Elo Mental é desencadeada conforme a própria habilidade tripular é resolvida pela primeira vez em cada turno.
- A habilidade desencadeada de Meca do Elo Mental só pode ter como alvo uma criatura que tenha sido virada para pagar seu custo de tripular neste turno.
- Se um efeito contínuo que não seja um efeito de cópia estiver modificando o poder, a resistência ou os tipos de Meca do Elo Mental, o efeito continuará a se aplicar a ele depois que ele se tornar uma cópia.
- Meca do Elo Mental 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), exceto por ter os tipos de Meca do Elo Mental e ser 4/3. 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.
- Se Meca do Elo Mental se tornar uma cópia de uma criatura que esteja copiando outra coisa, ele se tornará uma cópia do que quer que aquela criatura esteja copiando.
- Se a criatura for uma ficha, Meca do Elo Mental copiará as características originais da ficha conforme descritas pelo efeito que colocou a ficha no campo de batalha. Ele não se tornará uma ficha.
- Se um jogador tripular Meca do Elo Mental com uma permanente não lendária que normalmente não seja uma criatura ou Veículo, a permanente resultante que Meca do Elo Mental se tornará será uma criatura artefato 0/0 e geralmente será colocada no cemitério de seu dono. Isso porque um efeito de cópia não pode definir o poder e a resistência de uma permanente se ser uma criatura não for parte das características copiáveis daquela criatura. O efeito de tripular é, então, aplicado após o efeito de cópia e ela se torna uma criatura sem poder nem resistência definidos, de modo que ambos são definidos como 0.

Meca Mobilizador

{1} {U}

Artefato — Veículo

3/4

Voar

Toda vez que Meca Mobilizador se torna tripulado, até um outro Veículo alvo que você controla se torna uma criatura artefato até o final do turno.

Tripular 3 (*Vire qualquer número de criaturas que você controla com total de poder igual ou superior a 3: Este Veículo torna-se uma criatura artefato até o final do turno.*)

- A segunda habilidade de Meca Mobilizador é desencadeada toda vez que sua habilidade tripular é resolvida, mesmo que ele já seja uma criatura naquele momento.

- Aquela habilidade não conta como “tripular” um Veículo para habilidades que seriam desencadeadas por um Veículo que se torna tripulado.
- Se um efeito que faz com que um Veículo se torne uma criatura não especificar seu poder e sua resistência, ele terá o mesmo poder e resistência que teria normalmente se fosse tripulado.

Naomi, Pilar da Ordem

{3}{W}{B}

Criatura Lendária — Humano Conselheiro

4/4

Toda vez que Naomi, Pilar da Ordem, entrar no campo de batalha ou atacar, se você controlar um artefato e um encantamento, crie uma ficha de criatura Samurai branca 2/2 com vigilância.

- O artefato e o encantamento podem ser a mesma permanente.
- Se você não controlar tanto um artefato quanto um encantamento no momento em que Naomi, Pilar da Ordem, entrar no campo de batalha, a habilidade dela não será desencadeada. Se a habilidade for desencadeada, a condição será verificada novamente conforme ela tentar ser resolvida. Se naquele momento você não controlar ambos, a habilidade não fará nada.

Nashi, Herdeiro da Sábida da Lua

{1}{B}{B}

Criatura Lendária — Rato Ninja

3/2

Ninjutsu {3}{B} (*{3}{B}*, devolva para a mão um atacante não bloqueado que você controla: Coloque este card no campo de batalha de sua mão, virado e atacando.)

Toda vez que Nashi, Herdeiro da Sábida da Lua, causar dano de combate a um jogador, exile o card do topo do grimório de cada jogador. Até o final do turno, você pode jogar um daqueles cards. Se você conjurar uma mágica dessa forma, pague 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 mágica 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 mágica tiver custos adicionais obrigatórios, você precisa pagá-los.
- Você precisa seguir todas as regras normais de tempo quando conjurar uma mágica ou jogar um terreno dessa forma. Por exemplo, normalmente você não pode jogar um card de terreno dessa forma se já tiver jogado um terreno neste turno.
- Se você conjurar uma mágica com {X} no custo de mana dessa forma, a única escolha válida para X é 0.

Ninja da Palma Mordedora

{2} {B}

Criatura — Humano Ninja

3/3

Ninjutsu {2} {B}

Ninja da Palma Mordedora entra no campo de batalha com um marcador de ameaçar.

Toda vez que Ninja da Palma Mordedora causa dano de combate a um jogador, você pode remover um marcador de ameaçar dele. Quando você faz isso, aquele jogador revela a própria mão e você escolhe um card não de terreno dela. Exile aquele card.

- Se você escolher remover um marcador de ameaçar de Ninja da Palma Mordedora conforme a habilidade desencadeada dele for resolvida, uma segunda habilidade desencadeada irá para a pilha e os jogadores poderão responder com mágicas e habilidades. Quando aquela segunda habilidade for resolvida, o jogador revelará a própria mão.

Norika Yamazaki, a Poetisa

{2} {W}

Criatura Lendária — Humano Samurai

3/2

Vigilância

Toda vez que um Samurai ou Guerreiro que você controla ataca sozinho, você pode conjurar o card de encantamento alvo de seu cemitério neste turno.

- Uma criatura ataca sozinha se for a única criatura declarada como atacante durante a etapa de declaração de atacantes. Por exemplo, a habilidade desencadeada de Norika Yamazaki, a Poetisa, não será desencadeada se você atacar com múltiplas criaturas e todas, exceto uma, forem removidas do combate.
- Você ainda precisa seguir todas as regras normais de tempo e pagar todos os custos para os cards de encantamento que você conjurar dessa forma.

O Chip de Realidade

{1} {U}

Criatura Artefato Lendária — Equipamento Água-viva

0/4

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

Enquanto O Chip de Realidade estiver anexado a uma criatura, você poderá jogar terrenos e conjurar mágicas do topo de seu grimório.

Reconfigurar {2} {U} ({2} {U}): *Anexe à criatura alvo que você controla ou solte de uma criatura. Reconfigure somente como um feitiço. Enquanto está anexada, esta permanente não é uma criatura.*

- Você precisa pagar todos os custos e seguir todas as regras de tempo para os cards jogados a partir do topo de seu grimório dessa forma. Por exemplo, você só pode jogar um terreno dessa forma enquanto a pilha estiver vazia durante uma de suas fases principais, e só se ainda não tiver jogado um terreno naquele turno.

- Uma vez que você conjure uma mágica do topo de seu grimório, fazer com que O Chip de Realidade não esteja mais anexado a uma criatura não terá efeito na mágica.
 - O card do topo de seu grimório ainda está em seu grimório, e não em sua mão. Você não descarta cards do topo de seu grimório (por exemplo, para ativar suas habilidades de canalizar).
-

O Impiedoso

{2} {B}

Criatura — Espírito

2/3

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

Toda vez que O Impiedoso atacar, 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 o número de criaturas modificadas que você controla. (*Os Equipamentos, as Auras que você controla e os marcadores são modificações.*)

- O valor de X precisa ser determinado tanto quando a habilidade é desencadeada (para que você possa escolher um alvo) e novamente quando a habilidade é resolvida (para verificar se aquele alvo ainda é válido). Se um número de criaturas modificadas que você controla tiver diminuído o suficiente para fazer com que o alvo deixe de ser válido, a habilidade de O Impiedoso não será resolvida.
-

O Kami-dragão Renascido

{2} {G}

Encantamento — Saga

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

I, II — Você ganha 2 pontos de vida. Olhe os três cards do topo de seu grimório. Exile um deles com a face voltada para baixo com um marcador de eclosão, depois coloque o restante no fundo de seu grimório em qualquer ordem.

III — Exile esta Saga, depois a devolva ao campo de batalha transformada sob seu controle.

////

Ovo de Kami-dragão

Criatura Encantamento — Ovo

0/1

Toda vez que Ovo de Kami-dragão ou um Dragão que você controla morre, você pode conjurar uma mágica de criatura dentre os cards que você possui no exílio com marcadores de eclosão sem pagar seu custo de mana.

- Você pode olhar os cards que exilou com as primeiras duas habilidades de capítulo de O Kami-dragão Renascido, e pode continuar a fazê-lo depois que ele tiver deixado o campo de batalha.
- Se Ovo de Kami-dragão e um ou mais Dragões que você controla morrerem ao mesmo tempo, a habilidade de Ovo de Kami-dragão será desencadeada uma vez para cada um deles. Cada vez que uma dessas habilidades for resolvida, você conseguirá conjurar uma mágica de criatura dentre os cards que você possui no exílio com marcadores de eclosão.

Patas Leves, Voz da Imperatriz

{1}{W}

Criatura Lendária — Raposa Conselheiro

2/2

Toda vez que uma Aura entra no campo de batalha sob seu controle, se você a conjurou, você pode procurar em seu grimório um card de Aura com valor de mana igual ou inferior ao daquela Aura e com nome diferente de cada Aura que você controla, colocar aquele card no campo de batalha anexado a Patas Leves, Voz da Imperatriz, e depois embaralhar.

- Se o card de Aura que você encontrar não puder ser anexado a Patas Leves por qualquer motivo, ele permanecerá em seu grimório e não entrará no campo de batalha.

Pátio Reservado

Terreno

Conforme Pátio Reservado entrar no campo de batalha, escolha um tipo de criatura.

{T}: Adicione {C}.

{oT}: Adicione um mana de qualquer cor. Gaste este mana somente para conjurar uma mágica de criatura do tipo escolhido ou ativar uma habilidade de uma criatura ou card de criatura do tipo escolhido.

- Se de alguma forma Pátio Reservado estiver no campo de batalha sem um tipo escolhido, o mana da segunda habilidade de mana não poderá ser gasto para nada.

Percepção Desperta

{X}{U}{U}

Encantamento — Aura

Encantar artefato ou criatura

Quando Percepção Desperta entrar no campo de batalha, coloque X marcadores +1/+1 na permanente encantada.

Enquanto a permanente encantada for uma criatura, ela terá poder e resistência básicos 1/1.

- Percepção Desperta sobrescreverá quaisquer efeitos anteriores que tenham definido valores específicos para o poder e a resistência da criatura encantada. Os efeitos que modificam o poder e a resistência da criatura encantada de outra forma ainda se aplicam, independentemente de quando passaram a ter efeito. O mesmo vale para marcadores +1/+1.
- A resistência da criatura encantada se torna 1 antes da habilidade desencadeada que coloca marcadores nela ir para a pilha. Se ela tiver sofrido dano igual ou superior à própria resistência naquele ponto, ela será destruída antes que a habilidade desencadeada que coloca marcadores nela possa ser resolvida.
- Você pode conjurar esta mágica com X igual a 0 se, por exemplo, só quiser que uma criatura de um oponente tenha poder e resistência básicos 1/1, mas não receba marcadores.

- Se Percepção Desperta estiver encantando um Veículo que naquele momento seja uma criatura ou que se torne uma criatura posteriormente, o poder e a resistência básicos dele serão 1/1, e não o poder e a resistência impressos no veículo.
-

Perseguição de Kaito

{2} {B}

Feitiço

O jogador alvo descarta dois cards. Os Ninjas e os Ladinos que você controla ganham ameaçar até o final do turno. *(Eles só podem ser bloqueados por duas ou mais criaturas.)*

- Os Ninjas e os Ladinos que ganham ameaçar são determinados uma única vez, conforme a habilidade de Perseguição de Kaito é resolvida. Se um Ninja ou um Ladino entra no campo de batalha depois que a habilidade é resolvida, ele não ganha ameaçar. Da mesma forma, uma criatura que ganhou ameaçar dessa forma, mas deixou de ser um Ninja ou um Ladino por causa de outro efeito não perde ameaçar.
-

Presas-de-graxa, Chefe Okiba

{1} {W} {B}

Criatura Lendária — Rato Piloto

4/3

No início do combate em seu turno, devolva ao campo de batalha o card de Veículo alvo de seu cemitério. Ele ganha ímpeto. Devolva-o para a mão de seu dono no início de sua próxima etapa final.

- Um Veículo com ímpeto ainda precisa estar tripulado (ou se tornar uma criatura de alguma outra forma) para poder atacar.
-

Prisão do Intercessor

{2} {W}

Encantamento — Aura

Encantar permanente

A permanente encantada não pode atacar, bloquear nem tripular Veículos. As habilidades ativadas dela 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.
 - Prisão do Intercessor 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.
-

Protótipo de Lunilaço

{U}

Artefato

{T}, vire um artefato ou uma criatura desvirada que você controla: Adicione {C}.

Canalizar — {4}{U}, descarte Protótipo de Lunilaço: O dono da permanente não de terreno alvo a coloca no topo ou no fundo do próprio grimório.

- O dono daquela permanente escolhe se ela vai para o topo ou para o fundo. Os outros jogadores ficam sabendo da escolha. Em alguns casos incomuns, como criaturas fundidas ou que sofreram mutação, uma permanente pode consistir em múltiplos cards. Nesses casos, o dono da permanente coloca todos os cards no topo ou todos os cards no fundo. Ele escolhe a ordem relativa dos cards e os outros jogadores não ficam sabendo da ordem.

Quando Éramos Jovens

{3}{W}

Mágica Instantânea

Até duas criaturas alvo recebem +2/+2 cada uma até o final do turno. Se você controla um artefato e um encantamento, aquelas criaturas também ganham vínculo com a vida até o final do turno.

- “Aqueles criaturas” se refere às criaturas alvo, e não ao artefato nem o encantamento.
- O artefato e o encantamento podem ser a mesma permanente.
- O fato de você controlar um artefato e um encantamento é verificado conforme Quando Éramos Jovens é resolvido.

Raiyuu, Limiar da Tempestade

{2}{R}{W}

Criatura Lendária — Humano Samurai

3/3

Iniciativa

Toda vez que um Samurai ou Guerreiro que você controla atacar sozinho, desvire-o. Se for a primeira fase de combate do turno, há uma fase de combate adicional depois desta fase.

- Uma criatura ataca sozinho se for a única criatura declarada como atacante durante a etapa de declaração de atacantes. Por exemplo, a habilidade desencadeada de Raiyuu não será desencadeada se você atacar com múltiplas criaturas e todas, exceto uma, forem removidas do combate.
 - Em especial, a habilidade desencadeada não lhe concede fases principais adicionais. Isso significa que você passará direto da etapa de fim de combate de uma fase de combate para a etapa de início de combate da próxima fase de combate.
-

Reator de Centelha Dracônica

{1} {R}

Artefato

Toda vez que Reator de Centelha Dracônica ou outro artefato entrar no campo de batalha sob seu controle, coloque um marcador de carga em Reator de Centelha Dracônica.

{4}, sacrifique Reator de Centelha Dracônica: Ele causa dano igual ao número de marcadores de carga nele ao jogador alvo e aquela quantidade de dano a até uma criatura alvo.

- Ter uma criatura como alvo é opcional, mas você precisa escolher ao menos um jogador alvo para ativar a última habilidade de Reator de Centelha Dracônica.
 - Se você tiver como alvo tanto um jogador quanto uma criatura conforme ativar a habilidade e um dos alvos não for válido conforme a habilidade for resolvida, Reator de Centelha Dracônica causará dano ao alvo válido restante. Se nenhum alvo for válido, a habilidade não será resolvida.
-

Refúgio Inexplorado

Terreno

Refúgio Inexplorado entra no campo de batalha virado.

Conforme Refúgio Inexplorado entrar no campo de batalha, escolha uma cor.

{T}: Adicione um mana da cor escolhida.

- Se de alguma forma Refúgio Inexplorado estiver no campo de batalha sem uma cor escolhida, a habilidade de mana dele não gerará nenhum mana.
-

Relicário de Beira de Estrada

Terreno

{T}: Adicione {C}.

{2}, {T}, sacrifique Relicário de Beira de Estrada:

Compre um card se você controlar um artefato. Compre um card se você controlar um encantamento.

- Se você controlar tanto um artefato quanto um encantamento, você comprará dois cards. Se uma única permanente for simultaneamente um artefato e um encantamento, isso conta como controlar ambos.
-

Risona, Comandante Asari

{1} {R} {W}

Criatura Lendária — Humano Samurai

3/3

Ímpeto

Toda vez que Risona, Comandante Asari, causar dano de combate a um jogador, se ela não tiver um marcador de indestrutível, coloque um marcador de indestrutível nela.

Toda vez que algum dano de combate for causado a você, remova um marcador de indestrutível de Risona.

- Remover o marcador de indestrutível de Risona pode fazer com que ela morra se tiver sofrido dano letal, geralmente por ter bloqueado no mesmo combate em que você recebeu dano.

Robô-gari Fugitivo

{3}

Criatura Artefato — Constructo

0/4

Atropelar

Robô-gari Fugitivo recebe +1/+0 para cada card de artefato e/ou encantamento em seu cemitério.

- Um card em seu cemitério que seja tanto um artefato quanto um encantamento é contado uma única vez.

Sabedoria do Historiador

{2} {G}

Encantamento — Aura

Encantar artefato ou criatura

Quando Sabedoria do Historiador entrar no campo de batalha, se a permanente encantada for uma criatura com o maior poder entre as criaturas no campo de batalha, compre um card.

Enquanto a permanente encantada for uma criatura, ela receberá +2/+1.

- Sabedoria do Historiador tem uma oração condicional “se” na habilidade desencadeada. Isso significa que você só comprará um card se a permanente encantada for uma criatura com o maior poder tanto no momento em que a habilidade é desencadeada quanto no momento em que ela é resolvida.
- Se a criatura encantada deixar o campo de batalha em resposta à habilidade desencadeada, mas a Aura ainda estiver no campo de batalha, a Aura será colocada no cemitério de seu dono como ação baseada no estado. Nesse caso, em sua última existência no campo de batalha ela não estava encantando uma permanente, de modo que seu controlador não comprará um card.

Satoru Umezawa

{1} {U} {B}

Criatura Lendária — Humano Ninja

2/4

Toda vez que você ativar uma habilidade de ninjutsu, 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. Esta habilidade é desencadeada apenas uma vez a cada turno.

Cada card de criatura em sua mão tem ninjutsu

{2} {U} {B}.

- A habilidade desencadeada de Satoru Umezawa é desencadeada toda vez que você ativa uma habilidade ninjutsu e será resolvida antes daquela habilidade ninjutsu. O card com ninjutsu ainda estará em sua mão enquanto a habilidade ninjutsu estiver sendo resolvida e deve permanecer revelado até que a habilidade ninjutsu seja resolvida, ou ela será removida da pilha.

- Uma vez que você ative uma habilidade ninjutsu, nenhum jogador poderá afetar aquela habilidade removendo Satoru Umezawa do campo de batalha. Mesmo que Satoru deixe o campo de batalha antes que a habilidade seja resolvida, você ainda conseguirá colocar a criatura no campo de batalha virada e atacando.
-

Satsuki, o Conhecimento Vivo

{G}{W}

Criatura Lendária — Humano Druida

1/3

{T}: Coloque um marcador de conhecimento em cada Saga que você controla. Ative somente como um feitiço.

Quando Satsuki, o Conhecimento Vivo, morrer, escolha até um —

- Devolva a Saga ou criatura encantamento alvo que você controla para a mão de seu dono.
 - Devolva o card de Saga alvo de seu cemitério para sua mão.
- Colocar um marcador de conhecimento em uma Saga geralmente fará com que a próxima habilidade de capítulo seja desencadeada. No entanto, se ela já tiver um número de marcadores igual ao número do último capítulo, nenhuma habilidade será desencadeada. Em particular, isso não faz com que a última habilidade de capítulo seja desencadeada novamente.
-

Silenciador Dokuchi

{1}{B}

Criatura — Humano Ninja

2/1

Ninjutsu {1}{B} (*{1}{B}*, devolva para a mão um atacante não bloqueado que você controla: Coloque este card no campo de batalha de sua mão, virado e atacando.)

Toda vez que Silenciador Dokuchi causa dano de combate a um jogador, você pode descartar um card de criatura. Quando fizer isso, destrua a criatura ou o planeswalker alvo que aquele jogador controla.

- Você só escolhe o alvo da última habilidade de Silenciador Dokuchi depois de ter escolhido descartar ou não um card. Se você escolher descartar um card, uma segunda habilidade desencadeada irá para a pilha e você escolherá um alvo para ela. Os oponentes podem responder normalmente àquela habilidade desencadeada.
-

Singularidade Explosiva

{8}{R}{R}

Feitiço

Como custo adicional para conjurar esta mágica, você pode virar qualquer número de criaturas desviradas que você controla. Esta mágica custa {1} a menos para ser conjurada para cada criatura virada dessa forma.

Singularidade Explosiva causa 10 pontos de dano a qualquer alvo.

- O custo adicional de Singularidade Explosiva não pode reduzir seu custo a menos de $\{R\} \{R\}$. Você pode, porém, virar qualquer número de criaturas desviradas, mesmo que isso não vá reduzir mais o custo.
-

Soldador de Sucata

$\{2\} \{R\}$

Criatura — Goblin Artesão

3/3

$\{T\}$, sacrifique um artefato com valor de mana X:

Devolva o card de artefato alvo com valor de mana

inferior a X de seu cemitério para o campo de batalha.

Ele ganha ímpeto até o final do turno.

- O valor de mana do card alvo precisa ser inferior a X. Um card com valor de mana igual a X não é um alvo válido para a habilidade de Soldador de Sucata.
-

Sombra de Mil Faces

$\{U\}$

Criatura — Humano Ninja

1/1

Ninjutsu $\{2\} \{U\} \{U\}$ ($\{2\} \{U\} \{U\}$, devolva para a mão um atacante não bloqueado que você controla: Coloque este card no campo de batalha de sua mão, virado e atacando.)

Voar

Quando Sombra de Mil Faces entrar no campo de batalha da sua mão, se ela estiver atacando, crie uma ficha que seja uma cópia de outra criatura atacante alvo. A ficha entra no campo de batalha virada e atacando.

- Você escolhe qual oponente ou planeswalker oponente a ficha vai atacar conforme a coloca no campo de batalha. Não precisa ser o mesmo jogador nem o mesmo planeswalker que Sombra de Mil Faces está atacando. (Lembre-se de que as regras de ninjutsu especificam que uma criatura que entre no campo de batalha atacando por causa de uma habilidade ninjutsu ataca o mesmo jogador ou planeswalker que a criatura não bloqueada que foi devolvida estava atacando.)
- Embora a ficha esteja atacando, ela nunca foi declarada como criatura atacante (para efeito de habilidades que são desencadeadas toda vez que uma criatura ataca, por exemplo).
- A ficha copia exatamente o que está impresso na criatura original e nada mais (a não ser que a permanente esteja copiando outra coisa ou seja uma ficha; veja abaixo). Ela não copia informações como se a criatura tem ou não marcadores, se tem Auras e/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. Observe que ela não copia nenhum efeito que possa ter transformado uma permanente não de criatura em uma criatura. Se a ficha não for uma criatura conforme entra no campo de batalha, ela não atacará.
- Se a criatura copiada tem $\{X\}$ em seu custo de mana, X é 0.
- Se a criatura copiada estava copiando alguma outra coisa, a ficha entra no campo de batalha como o que quer que a criatura estivesse copiando.
- Se a criatura copiada for uma ficha, a ficha criada por Sombra de Mil Faces copia as características originais daquela ficha como estabelecidas pelo efeito que a colocou no campo de batalha.

- 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.
-

Takenuma, Charco Abandonado

Terreno Lendário

{T}: Adicione {B}.

Canalizar — {3}{B}, descarte Takenuma, Charco

Abandonado: Triture três cards e depois devolva um card de criatura ou planeswalker de seu cemitério para sua mão. Esta habilidade custa {1} a menos para ser ativada para cada criatura lendária que você controla.

- O card de criatura ou planeswalker que você devolver para sua mão só será escolhido depois de você triturar três cards. Você pode escolher um card de criatura ou planeswalker dentre todos os cards em seu cemitério, inclusive os cards triturados.
-

Tameshi, Arquiteto da Realidade

{2}{U}

Criatura Lendária — Cidadão da Lua Mago

2/3

Toda vez que uma ou mais permanentes não de criatura forem devolvidas para a mão, compre um card. Esta habilidade é desencadeada apenas uma vez a cada turno. {X}{W}, devolva um terreno que você controla para a mão de seu dono: Devolva o card de artefato ou encantamento alvo com valor de mana igual ou inferior a X de seu cemitério para o campo de batalha. Ative somente como um feitiço.

- A primeira habilidade de Tameshi só é desencadeada quando uma ou mais permanentes não de criatura forem devolvidas para a mão vindas do campo de batalha. Os cards de permanente não de criatura devolvidos para sua mão vindos de outras zonas não farão com que esta habilidade seja desencadeada.
-

Tecelã da Harmonia

{1}{G}

Criatura Encantamento — Cobra Druida

2/2

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

{G}, {T}: Copie a habilidade ativada ou desencadeada alvo que você controla de uma fonte encantamento. Você pode escolher novos alvos para a cópia. *(As habilidades de mana não podem ser alvo.)*

- Habilidades ativadas e desencadeadas de fontes que sejam encantamentos incluem habilidades de cards de encantamento que possam ser ativadas ou desencadeadas de outras zonas, como habilidades canalizar.
-

Temperada pela Solidão

{1} {R}

Encantamento

Toda vez que uma criatura que você controla atacar sozinha, exile o card do topo de seu grimório. Você pode jogar aquele card neste turno.

- Uma criatura ataca sozinha se for a única criatura declarada como atacante durante a etapa de declaração de atacantes. Por exemplo, a habilidade de Temperada pela Solidão não será desencadeada se você atacar com múltiplas criaturas e todas, exceto uma, forem removidas do combate.
- Você precisa pagar todos os custos e seguir todas as regras normais de tempo para jogar um card dessa forma. Por exemplo, você só pode jogar um terreno dessa forma durante sua própria fase principal enquanto a pilha está vazia, e somente se você não tiver jogado um terreno anteriormente naquele turno.

Tezzeret, Traidor da Carne

{2} {U} {U}

Planeswalker Lendário —Tezzeret

4

A primeira habilidade ativada de um artefato que você ativa a cada turno custa {2} a menos para ser ativada.

+1: Compre dois cards. Em seguida, descarte dois cards, a menos que você descarte um card de artefato.

–2: O artefato alvo torna-se uma criatura artefato. Se ele não for um Veículo, ele tem poder e resistência básicos 4/4.

–6: Você recebe um emblema com: “Toda vez que um artefato que você controla se tornar virado, compre um card”.

- A primeira habilidade de Tezzeret, Traidor da Carne, reduz o custo da primeira habilidade ativada de um artefato que você comece a ativar em cada turno. A segunda habilidade (e quaisquer habilidades subsequentes) de um artefato que você ativar naquele turno não custará {2} a menos para ser ativada, mesmo que a primeira habilidade que você ativou não tenha custado nenhum mana. Em especial, isso não exclui habilidades de mana.
 - Se você começar a ativar uma habilidade que custe mana antes de ativar quaisquer habilidades de mana de que precise para pagar por ela, aquela habilidade será a que receberá o desconto de Tezzeret. O custo total daquela habilidade é fixado e depois você pode ativar habilidades de mana para pagar por ela.
 - Se você ativar a segunda habilidade de lealdade de Tezzeret tendo um Veículo como alvo, ele terá os valores impressos de seu poder e sua resistência.
 - Se a segunda habilidade de lealdade de Tezzeret fizer com que um Veículo se torne uma criatura artefato, isso não conta como “tripular” aquele Veículo para nenhuma habilidade que seria desencadeada pelo fato de um Veículo se tornar tripulado.
-

Tinta do Assassino

{2} {B} {B}

Mágica Instantânea

Esta mágica custa {1} a menos para ser conjurada se você controlar um artefato e {1} a menos para ser conjurada se você controlar um encantamento.

Destrua a criatura ou o planeswalker alvo.

- Se você controlar um artefato que também seja um encantamento, Tinta do Assassino custará {2}/ a menos para ser conjurada.
-

Tocar o Reino dos Espíritos

{2} {W}

Encantamento

Quando Tocar o Reino dos Espíritos entrar no campo de batalha, exile até um artefato ou uma criatura alvo até que Tocar o Reino dos Espíritos deixe o campo de batalha.

Canalizar — {1} {W}, descarte Tocar o Reino dos Espíritos: Exile o artefato ou a criatura alvo. Devolva-o ao campo de batalha sob o controle de seu dono no início da próxima etapa final.

- Se um card dupla face for exilado e devolvido ao campo de batalha com Tocar o Reino dos Espíritos ou sua habilidade canalizar, aquele card será devolvido ao campo de batalha com a face frontal voltada para cima.
 - Se Tocar o Reino dos Espíritos deixa o campo de batalha antes de sua primeira habilidade ser resolvida, a permanente alvo não é exilada.
 - As Auras anexadas à permanente exilada serão colocadas nos cemitérios de seus donos. Qualquer Equipamento será solto e permanecerá no campo de batalha. Quaisquer marcadores na permanente exilada deixarão de existir. Quando o card retornar ao campo de batalha, ele será um novo objeto, sem conexão com o card que foi exilado.
 - Se uma ficha é exilada desta forma, ela deixa de existir e não volta ao campo de batalha.
-

Transferência de Alma

{1} {B} {B}

Feitiço

Escolha um. Se você controlar um artefato e um encantamento conforme você conjurar esta mágica, você poderá escolher ambos.

- Exile a criatura ou o planeswalker alvo.
- Devolva o card de criatura ou planeswalker alvo de seu cemitério para sua mão.

- O artefato e o encantamento podem ser a mesma permanente.
 - Uma vez que você conjure Transferência de Alma e escolha ambos os modos, não importa o que aconteça em resposta com o artefato ou encantamento que você controla. Transferência de Alma ainda terá ambos os modos escolhidos.
-

Tumulume
{2}{B}
Criatura — Espírito
2/2
Voar

Quando Tumulume entrar no campo de batalha, compre um card se uma criatura morreu neste turno. Caso contrário, cada jogador sacrifica uma criatura.

- O “caso contrário” na habilidade desencadeada de Tumulume se refere à criatura ter morrido ou não neste turno, e não se um card foi ou não comprado.

Vestir Armadura
{2}{U}
Mágica Instantânea
Até o final do turno, a criatura ou o Veículo alvo torna-se uma criatura artefato com poder e resistência básicos 4/5.
Compre um card.

- Vestir Armadura sobrescreverá quaisquer efeitos anteriores que tenham definido valores específicos para o poder e a resistência da criatura ou do Veículo. Efeitos que modificam seu poder e sua resistência de outra forma ainda se aplicarão, independentemente de quando tiverem passado a ter efeito. O mesmo vale para marcadores +1/+1.
- Se Vestir Armadura fizer com que um Veículo se torne uma criatura artefato, isso não conta como “tripular” aquele Veículo para nenhuma habilidade que seria desencadeada pelo fato de um Veículo se tornar tripulado.

NOTAS SOBRE CARDS ESPECÍFICOS DE COMMANDER DE *KAMIGAWA*: *DINASTIA NEON*

Acólito Ascendente
{4}{G}
Criatura — Humano Monge
1/1
Acólito Ascendente entra no campo de batalha com um marcador +1/+1 para cada marcador +1/+1 em outras criaturas que você controla.
No início de sua manutenção, duplique a quantidade de marcadores +1/+1 em Acólito Ascendente.

- Se Acólito Ascendente estiver entrando no campo de batalha ao mesmo tempo que outras criaturas, ele não contará nenhum marcador com que aquelas outras criaturas entrem no campo de batalha.
-

Ajuda dos Espíritos da Fumaça

{X} {R}

Feitiço

Para cada uma de até X criaturas alvo, crie uma ficha de encantamento Aura vermelha com o nome Bênção da Fumaça anexada àquela criatura. Aquelas fichas têm encantar criatura e “Quando a criatura encantada morre, ela causa 1 ponto de dano ao próprio controlador e você cria uma ficha de Tesouro”.

- Se uma Bênção da Fumaça que seria criada por Ajuda dos Espíritos da Fumaça não puder ser anexada àquela criatura por algum motivo, a ficha não será criada.
-

Colisão de Reinos

{6} {R}

Feitiço

Cada jogador embaralha todas as próprias criaturas no próprio grimório. Cada jogador que embaralhou uma criatura não ficha no próprio grimório dessa forma revela cards do topo do próprio grimório até revelar um card de criatura e, depois, coloca aquele card no campo de batalha e os restantes no fundo de seu grimório em ordem aleatória.

- Todas as criaturas são embaralhadas nos grimórios de seus donos ao mesmo tempo. Então, todos os jogadores que embaralharam criaturas não ficha no próprio grimório dessa forma revelam cards. Depois, todos os cards de criatura revelados dessa forma entram no campo de batalha ao mesmo tempo. Em seguida, todos os outros cards são colocados no fundo dos grimórios de seus donos. Qualquer habilidade que tenha sido desencadeada durante este processo é, então, colocada na pilha, a começar pelas controladas pelo jogador ativo na ordem escolhida por aquele jogador, passando então às habilidades controladas por cada outro jogador na ordem dos turnos. O último jogador a colocar as próprias habilidades na pilha será o primeiro a fazer com que as próprias habilidades sejam resolvidas. Um jogador que não controla nenhuma criatura ou que só controla fichas de criatura ainda embaralhará o próprio grimório.
 - Cada jogador revela e coloca no campo de batalha um card de criatura ou menos. Ninguém revelará um card para cada criatura não ficha embaralhada no próprio grimório; revela-se no máximo um único card de criatura.
-

Concórdia com os Kami

{3} {G}

Encantamento

No início de sua etapa final, escolha um ou mais —

- Coloque um marcador +1/+1 na criatura alvo com um marcador.
 - Compre um card se você controlar uma criatura encantada.
 - Crie uma ficha de criatura Espírito incolor 1/1 se você controlar uma criatura equipada.
- Você não pode escolher o primeiro modo, a menos que tenha um alvo válido para ele. Você pode escolher o segundo e o terceiro modos mesmo que não tenha uma criatura equipada ou encantada no momento em que esta habilidade for desencadeada.

- Se você escolher o primeiro modo e a criatura alvo tiver deixado de ser um alvo válido no momento em que a habilidade tentar ser resolvida, a habilidade não será resolvida e nenhum de seus efeitos acontecerá, mesmo que você escolha outros modos.

Esquadrão de Batalha Akki

{5} {R}

Criatura — Goblin Samurai

6/6

Toda vez que uma ou mais criaturas modificadas que você controla atacarem, desvire todas as criaturas modificadas que você controla. Depois dessa fase de combate, há uma fase de combate adicional. Esta habilidade é desencadeada apenas uma vez a cada turno. *(Os Equipamentos, as Auras que você controla e os marcadores são modificações.)*

- Em especial, a habilidade desencadeada de Esquadrão de Batalha Akki não lhe concede fases principais adicionais. Isso significa que você passará direto da etapa de fim de combate de uma fase de combate para a etapa de início de combate da próxima fase de combate.

Go-Shintai da Origem da Vida

{3} {G}

Criatura Encantamento Lendária — Sacrário

3/4

{W} {U} {B} {R} {G}, {T}: Devolva o card de encantamento alvo de seu cemitério para o campo de batalha.

Toda vez que Go-Shintai da Origem da Vida ou outro Sacrário não ficha entrar no campo de batalha sob seu controle, crie uma ficha de criatura encantamento Sacrário incolor 1/1.

- Se uma ficha que seja uma cópia de Go-Shintai da Origem da Vida entrar no campo de batalha, ela fará com que a própria habilidade desencadeada seja desencadeada.

Kaima, a Calma Fraturada

{2} {R} {G}

Criatura Lendária — Espírito

3/3

No início de sua etapa final, atice cada criatura que seus oponentes controlam que esteja encantada por uma Aura que você controle. Coloque um marcador +1/+1 em Kaima, a Calma Fraturada, para cada criatura ataçada dessa forma. *(Até seu próximo turno, as criaturas ataçadas atacam a cada combate se estiverem aptas e atacam um jogador que não seja você se estiverem aptas.)*

- O conjunto das criaturas que são ataçadas por esta habilidade é definido quando ela é resolvida. Uma criatura que se torne encantada posteriormente ou uma Aura que seja removida de uma criatura posteriormente não alterará o fato de ela estar ou não ataçada.
-

Kami da Celebração

{4} {R}

Criatura — Espírito

3/3

Toda vez que uma criatura modificada que você controla atacar, exile o card do topo de seu grimório. Você pode jogar aquele card neste turno. *(Os Equipamentos, as Auras que você controla e os marcadores são modificações.)*

Toda vez que você conjurar uma mágica do exílio, coloque um marcador +1/+1 na criatura alvo que você controla.

- Você ainda precisa pagar todos os custos e seguir todas as regras normais de tempo para jogar um card dessa forma. Por exemplo, você só pode jogar um terreno dessa forma durante sua própria fase principal enquanto a pilha está vazia, e somente se você ainda não tiver jogado um terreno naquele turno.
-

Meca Impostor

{1} {U}

Artefato — Veículo

3/1

Você pode fazer com que Meca Impostor entre no campo de batalha como uma cópia de uma criatura que um oponente controla, exceto por ser um artefato Veículo com tripular 3 e perder todos os outros tipos de card.

Tripular 3

- Meca Impostor não copia nenhum subtipo relacionado a um tipo de card que tenha sido perdido. Por exemplo, se Meca Impostor entrar no campo de batalha como cópia de uma ficha de criatura Humano Soldado 1/1, ele não será nem Humano, nem Soldado. Ele não ganhará aqueles subtipos se for tripulado posteriormente.
 - Se Meca Impostor entrar no campo de batalha como cópia de uma criatura que também era um planeswalker, ele perderá tanto o tipo de card planeswalker quanto o criatura. Seu controlador pode ativar normalmente quaisquer habilidades de lealdade que ele passe a ter e ele não perde marcadores de lealdade quando sofre dano.
-

Monitorador Aéreo

{2} {W}

Artefato — Veículo

3/4

Voar

Toda vez que Monitorador Aéreo atacar, se o jogador defensor controlar mais terrenos que você, procure em seu grimório um card de Planície básico, coloque-o no campo de batalha virado e depois embaralhe.

Tripular 2

- A habilidade desencadeada de Monitorador Aéreo tem uma oração condicional “se”. Isso significa que (1) a habilidade não será desencadeada a menos que o jogador defensor controle mais terrenos que você, e (2) a habilidade não fará nada se você controlar pelo menos tantos terrenos quanto cada jogador defensor no momento em que ela é resolvida.
-

Myojin do Poder Eminente

{5} {G} {G} {G}

Criatura Lendária — Espírito

8/8

Myojin do Poder Eminente entra no campo de batalha com um marcador de indestrutível se você o conjurou de sua mão.

Remova um marcador de indestrutível de Myojin do Poder Eminente: Distribua oito marcadores +1/+1 entre qualquer número de criaturas alvo que você controla. Elas ganham atropelar até o final do turno.

- Você escolhe como distribuir os marcadores conforme ativa a última habilidade de Myojin do Poder Eminente. Cada alvo precisa receber pelo menos um marcador. Em especial, você não pode escolher mais de oito alvos para conceder atropelar a mais criaturas.
-

Myojin dos Sonhos Enigmáticos

{5} {U} {U} {U}

Criatura Lendária — Espírito

3/3

Myojin dos Sonhos Enigmáticos entra no campo de batalha com um marcador de indestrutível se você o conjurou de sua mão.

Remova um marcador de indestrutível de Myojin dos Sonhos Enigmáticos: Copie a mágica de permanente alvo que você controla três vezes. *(As cópias tornam-se fichas.)*

- Se você copiar uma mágica de permanente que tenha alvos, como uma mágica de Aura, aqueles alvos permanecem inalterados.
-

Reconfiguração Veloz

{W}

Encantamento — Aura

Lampejo

Encantar criatura ou Veículo

A permanente encantada é um artefato Veículo com tripular 5 e perde todos os outros tipos de card. *(Ela não é uma criatura a menos que esteja tripulada.)*

- A permanente continua com todas suas habilidades. Em especial, se Reconfiguração Veloz encantar um Veículo, aquele Veículo ganha tripular 5 além de quaisquer habilidades tripular que ele já tenha.
 - Se a permanente encantada estiver atacando ou bloqueando (ou sendo atacada, no caso de ser um planeswalker) quando Reconfiguração Veloz se tornar anexada a ela, aquela permanente será removida do combate.
 - Se Reconfiguração Veloz se tornar anexada a uma criatura que também seja um planeswalker, aquela permanente perderá o tipo planeswalker. Seu controlador ainda pode ativar suas habilidades de lealdade normalmente, mas ele não poderá ser atacado e o dano causado a ele não removerá marcadores de lealdade.
 - Se Reconfiguração Veloz se tornar anexado a uma criatura que também seja um Equipamento, aquela permanente se tornará um Veículo e continuará com o subtipo Equipamento e quaisquer habilidades relacionadas a ele. Ele ainda pode equipar criaturas usando uma habilidade equipar ou uma habilidade reconfigurar. Se ele for tripulado enquanto estiver anexado a uma criatura, ele será solto.
-

Rejuvenescedor Desenfreado

{3}{G}

Criatura — Planta Hidra

0/0

Rejuvenescedor Desenfreado entra no campo de batalha com dois marcadores +1/+1.

Quando Rejuvenescedor Desenfreado morrer, procure em seu grimório até X cards de terreno básico, sendo X o poder de Rejuvenescedor Desenfreado, coloque-os no campo de batalha e depois embaralhe.

- Use o poder de Rejuvenescedor Desenfreado em sua última existência no campo de batalha para determinar o valor de X para sua última habilidade.
-

Tamberrador

{2}{W}

Criatura — Espírito

2/1

Voar

Desvire todas as criaturas que você controla durante a etapa de desvirar de cada outro jogador.

- Outros efeitos podem impedir que uma criatura seja desvirada durante uma etapa de desvirar. Mas você precisa olhar com cuidado, já que muitos efeitos dizem que a criatura não é desvirada durante a etapa de desvirar de seu controlador, enquanto a habilidade deste card se aplica durante as etapas de desvirar de outros jogadores. Se um card disser isso, Tamberrador poderá desvirá-lo.

- Todas as suas criaturas são desviradas durante a etapa de desvirar de cada outro jogador. Você não tem escolha em relação ao que é desvirado.
-

Transplantador Tanuki

{3} {G}

Criatura Artefato — Equipamento Cão

2/4

Toda vez que Transplantador Tanuki ou a criatura equipada atacar, adicione uma quantidade de {G} igual a seu poder. Até o final do turno, você não perde esse mana conforme as etapas e fases terminam.

Reconfigurar {3} (*{3}: Anexe à criatura alvo que você controla ou solte de uma criatura. Reconfigure somente como um feitiço. Enquanto está anexada, esta permanente não é uma criatura.*)

- Se Transplantador Tanuki atacar, use o poder dele para determinar quantos {G} adicionar. Se a criatura equipada atacar, use o poder dela. Em ambos os casos, use o poder conforme a habilidade desencadeada for resolvida. Também em ambos os casos, se a criatura não estiver no campo de batalha naquele momento, use o poder dela em sua última existência no campo de batalha para determinar quantos {G} adicionar.
-

Magic: The Gathering, Magic, Strixhaven: Escola de Magos, Kaldheim, Adventures in the Forgotten Realms, Innistrad e Kamigawa são marcas registradas da Wizards of the Coast LLC nos EUA e em outros países. ©2022 Wizards.