

Notas de Lançamento de *Ruas de Nova Capenna*

Compiladas por Jess Dunks

Última modificação em 25 de março de 2022

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

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

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

NOTAS GERAIS

Validade dos cards

Os cards de *Ruas de Nova Capenna* com o código de coleção SNC são permitidos nos formatos Padrão, Pioneiro e Moderno, assim como em Commander e em outros formatos. A partir deste lançamento, as seguintes coleções serão permitidas no formato Padrão: *Renascer de Zendikar*, *Kaldheim*, *Strixhaven: Escola de Magos*, *Adventures in the Forgotten Realms*, *Innistrad: Caçada à Meia-noite*, *Innistrad: Voto Carmesim*, *Kamigawa: Dinastia Neon*, e *Ruas de Nova Capenna*.

Os cards de Commander de *Ruas de Nova Capenna* com o código de coleção NCC e numerados de 1 a 93 (e suas versões alternativas numeradas de 94 a 185) são permitidos nos formatos Commander, Legado e Vintage. Os cards com o código de coleção NCC e número a partir de 191 são cards reimpressos válidos em qualquer formato em que um card com o mesmo nome seja válido.

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

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

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

Novas ações de palavra-chave: Acobertar e Acobertar X

A facção Obscura engana e manipula em busca do poder. Isso é representado pela ação de palavra-chave acobertar, que ajuda você a tramar o futuro. Algumas mágicas ou habilidades instruem uma criatura a acobertar. Para fazer isso, seu controlador compra um card e descarta um card. Se descartou um card não de terreno, ele coloca um marcador +1/+1 naquela criatura.

Inspetor do Eco

{3}{U}

Criatura — Ave Ladino

2/3

Voar

Quando Inspetor do Eco entra no campo de batalha, ele acoberta. *(Compre um card e depois descarte um card. Se você descartou um card não de terreno, coloque um marcador +1/+1 nesta criatura.)*

Raffine, Vidente Ardilosa

{W}{U}{B}

Criatura Lendária — Esfinge Demônio

1/4

Voar, salvaguarda {1}

Toda vez que você ataca, a criatura atacante alvo acoberta X, sendo X o número de criaturas atacantes. *(Compre X cards e depois descarte X cards. Coloque um marcador +1/+1 naquela criatura para cada card não de terreno descartado dessa forma.)*

Observações gerais sobre acobertar:

- Depois que uma habilidade que faz com que uma criatura acoberte começa a ser resolvida, nenhum jogador pode tomar nenhuma outra ação até que ela seja resolvida. Em especial, os oponentes não podem tentar remover a criatura que acoberta depois que você descartar um card não de terreno, mas antes de ela receber um marcador.
- Se nenhum card for descartado, provavelmente porque a mão do jogador está vazia e um efeito diz que ele não pode comprar cards, a criatura que acoberta não receberá um marcador +1/+1.
- Caso uma mágica ou habilidade sendo resolvida mande uma determinada criatura acobertar e esta já tenha deixado o campo de batalha, ela acoberta mesmo assim. Se você descartar um card não de terreno dessa forma, você não colocará um marcador +1/+1 em nada. As habilidades que sejam desencadeadas “quando [aquela criatura] acoberta” serão desencadeadas.
- Acobertar X é uma variante de acobertar. Se uma criatura acobertar X, seu controlador comprará X cards, descartará X cards e depois colocará na permanente que acoberta um número de marcadores +1/+1 igual ao número de cards não de terreno descartados dessa forma.

Nova habilidade de palavra-chave: Baixa

Para os Maestros, as baixas são apenas um custo na administração dos negócios. No jogo de *Magic*, baixa é um custo de conjuração de algumas mágicas. As mágicas com custos de baixa permitem que seu controlador sacrifique uma criatura como custo adicional de conjuração daquelas mágicas. Se o controlador fizer isso, a mágica será copiada.

Conversinha

{1}{U}

Mágica Instantânea

Baixa 1 (*Conforme você conjura esta mágica, você pode sacrificar uma criatura com poder igual ou superior a 1.*

Quando fizer isso, copie esta mágica.)

Olhe os dois cards do topo de seu grimório. Coloque um em sua mão e o outro no fundo de seu grimório.

- Baixa N significa “Como custo adicional para conjurar esta mágica, você pode sacrificar uma criatura com poder igual ou superior a N”. e “Quando você conjurar esta mágica, se um custo de baixa tiver sido pago por ela, copie-a. Se a mágica tiver quaisquer alvos, você pode escolher novos alvos para a cópia”.
- Você só pode sacrificar uma criatura para pagar o custo de baixa de uma mágica, e você só copia a mágica uma vez.
- Se você pagar o custo de baixa para uma mágica, a cópia será resolvida antes da mágica original.
- A cópia é criada na pilha, e, portanto, não é conjurada. Portanto, as habilidades que são desencadeadas quando um jogador conjura uma mágica não serão desencadeadas.

Nova habilidade de palavra-chave: Blitz

A facção dos Rebiteiros se move com rapidez e eficiência. Eles são associados à habilidade de palavra-chave blitz. Os cards de criatura com um custo de blitz podem ser conjurados por aquele custo, em vez do próprio custo de mana. Se forem conjurados dessa forma, eles têm ímpeto e “Quando esta permanente for colocada em um cemitério vinda do campo de batalha, compre um card” e são sacrificados no início da próxima etapa final.

Patrulheira do Pandemônio

{1}{R}

Criatura — Diabo Guerreiro

1/2

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

Toda vez que Patrulheira do Pandemônio ataca, a criatura alvo recebe +1/+0 até o final do turno.

Blitz {1}{R} (*Se você conjura esta mágica por seu custo de blitz, ela ganha ímpeto e “Quando esta criatura morrer, compre um card”. Sacrifique-a no início da próxima etapa final.*)

- Se você escolher pagar o custo de blitz, em vez do custo de mana, a mágica será conjurada do mesmo jeito. Ela vai para a pilha e pode ser respondida e anulada. Você só pode conjurar uma mágica de criatura pelo custo de blitz se puder conjurar uma mágica de criatura. Na maioria das vezes, isto se dá na sua fase principal, quando a pilha está vazia.
- Se você pagar o custo de blitz para conjurar uma mágica de criatura, a permanente será sacrificada somente se ainda estiver no campo de batalha quando aquela habilidade desencadeada for resolvida. Se ela morrer ou for para outra zona antes, ela continuará onde estiver.
- Você não precisa atacar com a criatura com blitz, a menos que alguma outra habilidade o obrigue a fazê-lo.
- Se uma criatura entrar no campo de batalha como cópia ou se tornar cópia de uma criatura cujo custo de blitz foi pago, a cópia não terá ímpeto, não será sacrificada, e seu controlador não comprará um card quando ela morrer.

- A habilidade desencadeada que permite que seu controlador compre um card é desencadeada quando a permanente morre por qualquer motivo, e não somente quando você a sacrifica durante a etapa final.

Nova palavra de habilidade: Aliança

A facção Cabaretti tira vantagem de suas conexões com a nova palavra de habilidade aliança. Aliança não tem nenhum significado específico em termos de regras. Ela sempre aparece à frente de habilidades com a mesma condição de desencadeamento: “Toda vez que outra criatura entrar no campo de batalha sob o seu controle,...”.

Socialite Acompanhada
{1}{G}
Criatura — Elfo Druida
2/1
Aliança — Toda vez que outra criatura entra no campo de batalha sob seu controle, Socialite Acompanhada recebe +1/+1 até o final do turno.

Nova mecânica: Marcadores de escudo

Os Mediadores podem oferecer proteção contra todo tipo de perigo e são associados aos marcadores de escudo. Se uma permanente com um marcador de escudo sofreria dano ou seria destruída como resultado de um efeito, em vez disso, um marcador de escudo é removido.

Dádiva da Segurança
{W}
Mágica Instantânea
Coloque um marcador de escudo na criatura alvo. (*Se ela sofreria dano ou seria destruída, em vez disso, remova um marcador de escudo dela.*)
Use vidência 1.

Esmurrador Rhox
{5}{G}
Criatura — Rinoceronte Soldado
6/3
Esmurrador Rhox entra no campo de batalha com um marcador de escudo. (*Se ele sofreria dano ou seria destruído, em vez disso, remova um marcador de escudo dele.*)
Esmurrador Rhox terá atropelar enquanto tiver um marcador de escudo.

- Os marcadores de escudo não impedem que os jogadores sacrifiquem criaturas.
- Remover um marcador de escudo dessa forma não é o mesmo que regenerar uma criatura.
- Se uma permanente que sofreria dano tiver mais de um marcador de escudo, aquele dano será prevenido e apenas um marcador de escudo será removido.
- Se uma permanente com um marcador de escudo sofrer dano que não pode ser prevenido, aquele dano será causado e o escudo ainda será removido.

- Uma criatura com um marcador de escudo ainda pode ser destruída por ações baseadas no estado se ela tiver dano igual à própria resistência marcado ou tiver recebido dano que não possa ser prevenido de uma fonte com toque mortífero.
- “Escudo” não é uma habilidade que criaturas tenham e marcadores de escudo não são marcadores de palavra-chave. Se uma criatura com um marcador de escudo perder todas as habilidades, o marcador de escudo ainda a protegerá normalmente.
- Um card mais antigo, Acordo Paliativo, foi impresso com uma habilidade que coloca marcadores de escudo em uma permanente. Esse card está recebendo uma errata para usar marcadores de paliação para evitar a introdução de novas funcionalidades nesse card mais antigo.

Habilidade de palavra-chave que retorna: Refúgio

Um ciclo de encantamentos raros em *Ruas de Nova Capenna* tem refúgio 5. Refúgio foi introduzido no *Magic* num ciclo popular de terrenos no lançamento de *Lorwyn*, em 2007. Nesse retorno, alguns detalhes da mecânica foram atualizados para alinhá-la com os padrões atuais de design. Eis um card com refúgio nesta coleção:

Manipulação no Cemitério

{2} {B}

Encantamento

Refúgio 5 (*Quando este encantamento entrar no campo de batalha, olhe os cinco cards do topo de seu grimório, exile um com a face voltada para baixo e depois coloque o restante no fundo em ordem aleatória.*)

No início de sua manutenção, você pode triturar três cards. Depois, se houver vinte ou mais cards em seu cemitério, você pode jogar o card exilado sem pagar seu custo de mana.

- “Refúgio N” significa “Quando esta permanente entrar no campo de batalha, olhe os N 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. O card exilado ganha “Qualquer jogador que tenha controlado a permanente que exilou este card pode olhar este card na zona de exílio”.
- Anteriormente, as permanentes com refúgio entravam no campo de batalha viradas. Essa habilidade foi removida da definição de refúgio. Os cards mais antigos receberam erratas para terem um parágrafo adicional que diz “(Esta permanente) entra no campo de batalha virada” e agora têm refúgio 4.
- Refúgio agora faz com que você coloque o resto dos cards no fundo de seu grimório em ordem aleatória, em vez de em qualquer ordem.

NOTAS SOBRE CARDS ESPECÍFICOS DA COLEÇÃO PRINCIPAL DE *RUAS DE NOVA CAPENNA*

Adaga de Saque Rápido

{3}

Artefato — Equipamento

Lampejo

Quando Adaga de Saque Rápido entrar no campo de batalha, anexe-a à criatura alvo que você controla.

Aquela criatura ganha iniciativa até o final do turno.

A criatura equipada recebe +1/+1.

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

- Adaga de Saque Rápido não entra no campo de batalha anexada a uma criatura. Em vez disso, o Equipamento entra no campo de batalha e depois uma habilidade desencadeada o anexa a uma criatura. Você pode conjurar Adaga de Saque Rápido mesmo que não controle nenhuma criatura.

Alma da Emancipação

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

Criatura — Avatar

5/7

Quando Alma da Emancipação entrar no campo de batalha, destrua até três outras permanentes alvo não de terreno. Para cada uma daquelas permanentes, o controlador dela cria uma ficha de criatura Anjo branca 3/3 com voar.

- Se uma permanente não for mais um alvo válido conforme a habilidade desencadeada de Alma da Emancipação for resolvida, o controlador daquele alvo não criará um Anjo para aquela permanente.
- Se uma permanente ainda for um alvo válido conforme a habilidade desencadeada de Alma da Emancipação for resolvida, mas não for destruída, talvez por ter um marcador de escudo, seu controlador criará uma ficha de Anjo para aquela permanente.

Amuleto dos Mediadores

{G}{W}{U}

Mágica Instantânea

Escolha um —

- A criatura alvo que você controla recebe +1/+0 até o final do turno. Ela causa dano igual ao próprio poder à criatura ou ao planeswalker alvo que um oponente controla.

- Destrua o encantamento alvo.

- Compre dois cards.

- Você só pode escolher o primeiro modo de Amuleto dos Mediadores caso seu oponente tenha uma criatura ou um planeswalker para servir de alvo.
- Se você escolher o primeiro modo e sua criatura não for um alvo válido conforme Amuleto dos Mediadores for resolvido, nenhum dano será causado.
- Se você escolher o primeiro modo e a criatura ou o planeswalker de seu oponente não for um alvo válido conforme Amuleto dos Mediadores for resolvido, sua criatura ainda receberá +1/+0.

Amuleto dos Rebiteiros

{B}{R}{G}

Mágica Instantânea

Escolha um —

- O oponente alvo sacrifica uma criatura ou um planeswalker que ele controla com o maior valor de mana entre os das criaturas e dos planeswalkers que ele controla.
 - Exile os três cards do topo de seu grimório. Até sua próxima etapa final, você pode jogar aqueles cards.
 - Exile o cemitério do jogador alvo.
- Para o primeiro modo de Amuleto dos Rebiteiros, se o oponente alvo controla mais de uma criatura ou de um planeswalker com o maior valor de mana dentre os das criaturas e dos planeswalkers que ele controla, aquele jogador escolhe qual sacrificar conforme Amuleto dos Rebiteiros é resolvido.
 - Para o segundo modo, você precisa pagar todos os custos e seguir todas as regras normais de tempo dos cards jogados dessa forma. Por exemplo, você só pode jogar terrenos dessa forma durante sua fase principal enquanto não houver nenhuma mágica ou habilidade na pilha e apenas se você ainda não tiver jogado um terreno neste turno.

Anjo da Metrópole

{2}{W}{U}

Criatura — Anjo Soldado

3/1

Voar

Toda vez que você atacar com uma ou mais criaturas com marcadores, compre um card.

- A última habilidade de Anjo da Metrópole é desencadeada toda vez que você ataca com ao menos uma criatura que tenha ao menos um marcador. Você compra exatamente um card conforme ela é resolvida, independentemente de quantas criaturas atacantes tinham marcadores.

Anjo do Sofrimento

{3}{B}{B}

Criatura — Pesadelo Anjo

5/3

Voar

Se uma quantidade de dano seria causada a você, previna aquele dano e triture duas vezes aquela quantidade de cards.

- Se você trituraria mais cards do que os que estão em seu grimório, você tritura todos os cards em seu grimório.
- O dano que poderia ser causado a você será prevenido mesmo que você não possa triturar duas vezes aquela quantidade de cards.
- Se o dano não puder ser prevenido por algum motivo, você ainda triturará duas vezes aquela quantidade de cards.

Árbitros de Spara

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

Criatura — Felino Cidadão

4/4

Quando Árbitros de Spara entra no campo de batalha, a criatura alvo que um oponente controla não pode atacar nem bloquear até seu próximo turno.

{2}, exile Árbitros de Spara de sua mão: O terreno alvo ganha “{T}: Adicione {G}, {W} ou {U}” até que Árbitros de Spara seja conjurado do exílio. Você poderá conjurar Árbitros de Spara enquanto ele permanecer exilado.

- Você pode usar a habilidade de mana que Árbitros de Spara concede ao terreno enquanto conjura Árbitros de Spara do exílio.
- Se Árbitros de Spara for removido do exílio sem ser conjurado, o terreno continuará a ter essa habilidade.

Árbitro Onisciente

{4} {U} {U}

Criatura — Avatar

5/4

Voar

Toda vez que Árbitro Onisciente entrar no campo de batalha ou atacar, compre dois cards e depois descarte um card.

Toda vez que você descarta um card, a criatura alvo que um oponente controla recebe -X/-0 até seu próximo turno, sendo X o número de valores de mana diferentes entre os dois cards em seu cemitério.

- O valor de mana de um card duplo no cemitério é o valor de mana total de ambas as metades do card. Ele não tem dois valores de mana.
- O valor de mana de um card dupla face em seu cemitério é sempre o valor de mana da face frontal.
- X é 0 quando se determina o valor de mana de um card em seu cemitério.
- O valor de mana de um card de terreno é 0.

Assalto Estrutural

{3} {R} {R}

Feitiço

Destrua todos os artefatos. Depois, Assalto Estrutural causa a cada criatura dano igual ao número de artefatos colocados em cemitérios vindos do campo de batalha neste turno.

- Assalto Estrutural conta o número de artefatos que foram colocados em cemitérios vindos do campo de batalha por qualquer motivo, e não somente por terem sido destruídos por Assalto Estrutural.

- Se um jogador controlar uma criatura artefato com um marcador de escudo conforme Assalto Estrutural destrói todos os artefatos, um marcador de escudo será removido antes que Assalto Estrutural cause dano a cada criatura. A menos que aquela criatura artefato tenha outro marcador de escudo, o dano não será prevenido.

Bandidos Mascarados

{3} {B} {R} {G}

Criatura — Guaxinim Ladino

5/5

Vigilância

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

{2}, exile Bandidos Mascarados de sua mão: O terreno alvo ganha “{T}: Adicione {B}, {R} ou {G}” até que Bandidos Mascarados seja conjurado do exílio. Você poderá conjurar Bandidos Mascarados enquanto ele permanecer exilado.

- Você pode usar a habilidade de mana que Bandidos Mascarados concede ao terreno enquanto conjura Bandidos Mascarados do exílio.
- Se Bandidos Mascarados for removido do exílio sem ser conjurado, o terreno continuará a ter essa habilidade.

Bombardeio Arcano

{4} {R} {R}

Encantamento

Toda vez que você conjurar sua primeira magia instantânea ou feitiço a cada turno, exile aleatoriamente um card de magia instantânea ou de feitiço de seu cemitério. Depois, copie cada card exilado com Bombardeio Arcano. Você pode conjurar qualquer número dessas cópias sem pagar seus custos de mana.

- Normalmente, a magia que desencadeou a habilidade de Bombardeio Arcano ainda está na pilha enquanto aquela habilidade está sendo resolvida. Aquela magia não estará entre os cards em seu cemitério quando você exilar uma magia instantânea ou um feitiço de seu cemitério aleatoriamente.
 - Se você já tiver conjurado uma magia instantânea ou feitiço no turno em que Bombardeio Arcano entrar no campo de batalha, ele não será desencadeado até que você conjure uma magia instantânea ou feitiço em um turno posterior.
 - Você conjura as cópias desejadas conforme a habilidade desencadeada é resolvida. Você não pode conjurá-las posteriormente no turno. Você escolhe a ordem das cópias conforme as conjura.
 - Se você conjurar uma magia com {X} no custo de mana sem pagar seu custo de mana, você precisa escolher 0 como valor de X.
 - Se Bombardeio Arcano deixar o campo de batalha, os cards exilados permanecerão no exílio. Se ele voltar ao campo de batalha, ou você jogar outra cópia dele, você não conjura cópias dos cards exilados previamente.
-

Brigões do Salão de Baile

{3}{W}{W}

Criatura — Humano Guerreiro

3/5

Toda vez que Brigões do Salão de Baile ataca, Brigões do Salão de Baile e até uma outra criatura alvo que você controla ganham ambas a sua escolha entre iniciativa ou vínculo com a vida até o final do turno.

- Você escolhe entre iniciativa e vínculo com a vida uma única vez conforme a habilidade desencadeada de Brigões do Salão de Baile é resolvida. Ambas as criaturas ganham a habilidade escolhida.
-

Capanga dos Becos

{1}{U}

Criatura — Cefálide Ladino

3/3

Defensor

Enquanto houver dois ou mais marcadores entre as criaturas que você controla, Capanga dos Becos poderá atacar como se não tivesse defensor.

- A habilidade de Capanga dos Becos verifica se há dois ou mais marcadores individuais. Não importa se os marcadores são do mesmo tipo ou de tipos diferentes, nem se eles estão na mesma permanente ou em permanentes diferentes.
-

Chamar um Profissional

{2}{R}

Mágica Instantânea

Os jogadores não podem ganhar pontos de vida neste turno. Nenhum dano pode ser prevenido neste turno.

Chamar um Profissional causa 3 pontos de dano a qualquer alvo. *(Os marcadores de escudo não previnem esse dano conforme são removidos.)*

- Se Chamar um Profissional causar dano a um criatura com um marcador de escudo, aquele dano não será prevenido, mas um marcador de escudo ainda será removido. Se o dano for suficiente para ser letal, a criatura será destruída mesmo que tenha outros marcadores de escudo.
-

Conversinha

{1}{U}

Mágica Instantânea

Baixa 1 *(Conforme você conjura esta mágica, você pode sacrificar uma criatura com poder igual ou superior a 1. Quando fizer isso, copie esta mágica.)*

Olhe os dois cards do topo de seu grimório. Coloque um em sua mão e o outro no fundo de seu grimório.

- Se houver um único card em seu grimório conforme Conversinha for resolvida, você o colocará em sua mão.

Corte nos Lucros

{X} {B} {B}

Feitiço

Baixa 3 (*Conforme você conjura esta mágica, você pode sacrificar uma criatura com poder igual ou superior a 3.*

Quando fizer isso, copie esta mágica.)

Você compra X cards e perde X pontos de vida.

- X será o mesmo para a mágica original e para a cópia que você criar com a habilidade baixa.
-

Crocodilo do Esgoto

{5} {U}

Criatura — Crocodilo

4/6

{3} {U}: Crocodilo do Esgoto não pode ser bloqueado neste turno. Esta habilidade custará {3} a menos para ser ativada se houver cinco ou mais valores de mana diferentes entre os cards em seu cemitério.

- Os custos de ativação de uma habilidade são determinados uma única vez, antes que as habilidades de mana sejam ativadas. Se cards forem removidos de seu cemitério depois daquele ponto, como exilando Jack da Lanterna de seu cemitério para pagar por sua habilidade de mana, isso não afetará o custo de ativação da habilidade de Crocodilo do Esgoto, mesmo que reduza o número de valores de mana em seu cemitério a menos que cinco.
 - “Cinco ou mais valores de mana diferentes entre os cards em seu cemitério” significa que há ao menos cinco valores de mana distintos entre os daqueles cards.
 - O valor de mana de um card duplo no cemitério é o valor de mana total de ambas as metades do card. Ele não tem dois valores de mana.
 - O valor de mana de um card dupla face em seu cemitério é sempre o valor de mana da face frontal.
 - X é 0 quando se determina o valor de mana de um card em seu cemitério.
 - O valor de mana de um card de terreno é 0.
-

Dádiva da Segurança

{W}

Mágica Instantânea

Coloque um marcador de escudo na criatura alvo. (*Se ela sofreria dano ou seria destruída, em vez disso, remova um marcador de escudo dela.*)

Use vidência 1.

- Se um alvo não for válido conforme Dádiva da Segurança tentar ser resolvida, ela será removida da pilha e seu controlador não usará vidência.
-

Desenterrar o Cadáver

{2} {B}

Mágica Instantânea

Baixa 1 (*Conforme você conjura esta mágica, você pode sacrificar uma criatura com poder igual ou superior a 1. Quando fizer isso, copie esta mágica.*)

Triture dois cards, depois, você pode devolver um card de criatura de seu cemitério para sua mão. (*Para triturar um card, coloque o card do topo de seu grimório em seu cemitério.*)

- Você pode devolver qualquer card de criatura de seu cemitério para sua mão, e não somente os que você triturou durante a resolução de Desenterrar o Cadáver.
-

Desmembrador do Ocaso

{5} {B} {B}

Criatura — Horror

5/4

Como custo adicional para conjurar esta mágica, sacrifique uma criatura, descarte um card ou pague 4 pontos de vida.

Quando Desmembrador do Ocaso entra no campo de batalha, cada oponente sacrifica uma criatura, descarta um card e perde 4 pontos de vida.

- Conforme a habilidade desencadeada de Desmembrador do Ocaso é resolvida, cada oponente, a começar pelo seguinte a você na ordem dos turnos, escolhe uma criatura sabendo das escolhas feitas anteriormente. Todas as criaturas são sacrificadas ao mesmo tempo. Em seguida, cada oponente escolhe um card na mão sem revelá-lo e todos os cards são descartados ao mesmo tempo. Em seguida, cada oponente perde 4 pontos de vida.
-

Desvio Interminável

{G} {W} {U}

Mágica Instantânea

O dono da mágica, do card em um cemitério ou da permanente não de terreno alvo o coloca no topo ou no fundo do próprio grimório.

- Se Desvio Interminável tiver uma mágica como alvo e aquela mágica for anulada ou, de alguma forma, for colocada no cemitério antes que Desvio Interminável seja resolvido, ela não será mais o mesmo objeto e não será colocada no topo ou no fundo do grimório de seu dono.
 - Desvio Interminável não anula mágicas. Uma mágica que não pode ser anulada ainda pode ser colocada no topo ou no fundo do grimório de seu dono dessa forma.
-

Diabolista dos Maestros

{U} {B} {R}

Criatura — Vampiro Guerreiro

1/4

Toque mortífero, ímpeto

Toda vez que Diabolista dos Maestros atacar, se você não controlar uma ficha de Diabo, crie uma ficha de criatura Diabo vermelha 1/1 virada e atacando com “Quando esta criatura morre, ela causa 1 ponto de dano a qualquer alvo”.

- A habilidade desencadeada de Diabolista dos Maestros tem uma “oração condicional 'se’”. Isso significa que ela verifica se você controla uma ficha de Diabo tanto quando a habilidade é desencadeada quanto quando ela é resolvida. Em especial, isso significa que atacar com dois Diabolistas dos Maestros normalmente fará com que você crie uma única ficha de Diabo.

Domínio dos Maestros

{U} {B} {R}

Encantamento

Uma vez durante cada um de seus turnos, você pode conjurar uma magia instantânea ou um feitiço de seu cemitério sacrificando uma criatura além de pagar seus outros custos. Se uma magia conjurada desta forma seria colocada em seu cemitério, em vez disso, exile-a.

- Se você conjurar uma magia de Aventura de seu cemitério dessa forma, ela será exilada conforme for resolvida com o efeito de substituição criado pelas regras de Aventura e você poderá conjurar o card de criatura do exílio posteriormente.

Domínio dos Mediadores

{G} {W} {U}

Encantamento

No início de sua etapa final, coloque um marcador +1/+1 em cada criatura que você controla e um marcador de lealdade em cada planeswalker que você controla.

- Uma permanente que, de alguma forma, seja tanto uma criatura quanto um planeswalker conforme a habilidade de Domínio dos Mediadores for resolvida receberá tanto um marcador +1/+1 quanto um marcador de lealdade.
-

Domínio dos Obscura

{W}{U}{B}

Encantamento

Toda vez que você conjura uma mágica, se seu valor de mana for igual a 1 mais o número de marcadores de alma em Domínio dos Obscura, coloque um marcador de alma em Domínio dos Obscura e depois crie uma ficha de criatura Espírito branca 2/2 com voar.

Enquanto houver cinco ou mais marcadores de alma em Domínio dos Obscura, os Espíritos que você controla receberão +3/+3.

- Se não houver marcadores de alma em Domínio dos Obscura, sua habilidade será desencadeada se você conjurar uma mágica com valor de mana 1. Se houver um marcador, sua habilidade será desencadeada se você conjurar uma mágica com valor de mana 2, e assim por diante.
- A habilidade desencadeada de Domínio dos Obscura tem uma “oração condicional 'se’”. Isso significa que ela verifica o número de marcadores quando a habilidade é desencadeada e quando ela é resolvida. Em especial, isso significa que conjurar duas mágicas instantâneas seguidas com valor de mana 1 jamais fará com que um jogador crie duas fichas nem coloque dois marcadores em Domínio dos Obscura.

Domínio dos Rebiteiros

{B}{R}{G}

Encantamento

Toda vez que você sacrifica uma criatura, você pode devolver de seu cemitério para o campo de batalha virado o card de criatura alvo com valor de mana inferior. Faça isso apenas uma vez por turno.

- A frase “Faça isso apenas uma vez por turno” refere-se à ação de devolver um card de criatura de seu cemitério para o campo de batalha usando a habilidade desencadeada. Contudo que você não tenha escolhido fazer isso neste turno, todas as ocorrências de sacrifício de uma criatura farão com que a habilidade de Domínio dos Rebiteiros seja desencadeada.
- A frase “Faça isso uma vez por turno” refere-se apenas à habilidade à qual está anexado, e não a outras ocorrências da mesma habilidade. Em outras palavras, se você controlar múltiplas cópias de Domínio dos Rebiteiros, você conseguirá fazer isso uma vez para cada um deles.
- Depois que você decide devolver uma criatura para o campo de batalha, nenhuma outra ocorrência de sacrifício de criatura no mesmo turno fará com que a habilidade seja desencadeada.
- Caso haja múltiplas ocorrências da habilidade na pilha, você só poderá devolver uma criatura para o campo de batalha para uma delas. Depois que fizer isso, as outras ocorrências não farão nada quando forem resolvidas.

Dormir com os Peixes

{2} {U} {U}

Encantamento — Aura

Encantar criatura

Quando Dormir com os Peixes entrar no campo de batalha, vire a criatura encantada e você cria uma ficha de criatura Peixe azul 1/1 com “Esta criatura não pode ser bloqueada”.

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

- Se a criatura alvo de Dormir com os Peixes não for um alvo válido no momento em que Dormir com os Peixes seria resolvido, Dormir com os Peixes será colocado no cemitério de seu dono vindo da pilha. Ele não é colocado no campo de batalha e depois colocado em seu cemitério. Em especial, isso significa que seu controlador não criará uma ficha de Peixe.

Eliminador de Cadáveres

{2} {B} {B}

Criatura — Ogro Ladino

3/3

Toque mortífero

Toda vez que outra criatura não ficha que você controla morre, Eliminador de Cadáveres acoberta.

Quando Eliminador de Cadáveres morrer, devolva de seu cemitério para o campo de batalha outro card de criatura não Ladino alvo com poder igual ou inferior.

- Use o poder de Eliminador de Cadáveres em sua última existência no campo de batalha para determinar os alvos válidos para sua última habilidade.

Elsbeth Resplandecente

{3} {W} {W}

Planeswalker Lendário — Elspeth

5

+1: Escolha até uma criatura alvo. Coloque nela um marcador +1/+1 e um marcador à sua escolha dentre voar, iniciativa, vínculo com a vida ou vigilância.

–3: Olhe os sete cards do topo de seu grimório. Você pode colocar um card de permanente com valor de mana igual ou inferior a 3 dentre eles no campo de batalha com um marcador de escudo. Coloque o restante no fundo de seu grimório em ordem aleatória.

–7: Crie cinco fichas de criatura Anjo branca 3/3 com voar.

- Para a primeira habilidade de Elspeth, seu controlador escolhe voar, iniciativa, vínculo com a vida ou vigilância e, depois, aquele marcador e o marcador +1/+1 são colocados na criatura alvo ao mesmo tempo.
-

Enviado de Ziatora
{1}{B}{R}{G}
Criatura — Viashino Guerreiro
5/4

Atropelar
Toda vez que Enviado de Ziatora causar dano de combate a um jogador, olhe o card do topo de seu grimório. Você pode jogar um terreno do topo de seu grimório ou conjurar uma mágica com valor de mana igual ou inferior ao dano causado do topo de seu grimório sem pagar seu custo de mana. Se não fizer isso, coloque aquele card em sua mão.
Blitz {2}{B}{R}{G}

- “Se não fizer isso” na segunda habilidade se refere a você ter jogado um terreno ou conjurado uma mágica do topo de seu grimório, e não a você ter ou não conjurado uma mágica.

Esmurrador Rhox
{5}{G}
Criatura — Rinoceronte Soldado
6/3
Esmurrador Rhox entra no campo de batalha com um marcador de escudo. *(Se ele sofreria dano ou seria destruído, em vez disso, remova um marcador de escudo dele.)*
Esmurrador Rhox terá atropelar enquanto tiver um marcador de escudo.

- O dano de combate é atribuído a criaturas e jogadores e depois é causado simultaneamente. Em especial, isso significa que, normalmente, não adianta bloquear um Esmurrador Rhox com um marcador de escudo para impedir que ele cause dano ao jogador defensor por causa da sua habilidade de atropelar.
- Se um Esmurrador Rhox atacante com um marcador de escudo for bloqueado por uma criatura com iniciativa, o marcador de escudo será removido na etapa de dano de combate de iniciativa. Nesse caso, Esmurrador Rhox não terá atropelar quando causar dano de combate na segunda etapa de dano de combate.

Especialista em Resgates
{2}{W}
Criatura — Humano Ladino
3/2

Vínculo com a vida
Quando Especialista em Resgates entrar no campo de batalha, devolva de seu cemitério para o campo de batalha o card de criatura alvo com valor de mana igual ou inferior a 2. Aquela criatura não poderá atacar nem bloquear enquanto você controlar Especialista em Resgates.

- Uma vez que Especialista em Resgates deixe o campo de batalha, o card que é devolvido pode atacar e bloquear normalmente. Se Especialista em Resgates deixar o campo de batalha antes que sua habilidade seja resolvida, a criatura que for devolvida estará apta a atacar e bloquear normalmente de imediato.

Espiã Confiante

{2} {B}

Criatura — Vampiro Ladino

2/3

Ameaçar, vínculo com a vida

{1}, sacrifique outra criatura: Olhe o card do topo de seu grimório. Você pode colocar aquele card em seu cemitério.

No início de sua etapa final, se houver cinco ou mais valores de mana diferentes entre os cards em seu cemitério, você pode pagar 2 pontos de vida. Se fizer isso, compre um card.

- A habilidade desencadeada de Espiã Confiante verifica o número de valores de mana entre os dos cards em seu cemitério tanto quando a habilidade é desencadeada quanto quando ela é resolvida. Se você não tiver cinco ou mais valores de mana entre os daqueles cards quando a habilidade for resolvida, você não poderá pagar 2 pontos de vida.
- “Cinco ou mais valores de mana diferentes entre os cards em seu cemitério” significa que há ao menos cinco valores de mana distintos entre os daqueles cards.
- O valor de mana de um card duplo no cemitério é o valor de mana total de ambas as metades do card. Ele não tem dois valores de mana.
- O valor de mana de um card dupla face em seu cemitério é sempre o valor de mana da face frontal.
- X é 0 quando se determina o valor de mana de um card em seu cemitério.
- O valor de mana de um card de terreno é 0.

Explosão de Cadáveres

{1} {B} {R}

Feitiço

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

Explosão de Cadáveres causa a cada criatura e cada planeswalker uma quantidade de dano igual ao poder do card exilado.

- Depois que você começa a conjurar Explosão de Cadáveres, não existe um momento em que os jogadores podem responder removendo cards do seu cemitério para impedir que você pague por ele com um card de criatura específico.
 - Use o poder do card em sua última existência no cemitério para determinar a quantidade de dano causada.
-

Extrair a Verdade

{1} {B}

Feitiço

Escolha um —

- O oponente alvo revela a própria mão. Você pode escolher dela um card de criatura, encantamento ou planeswalker. Aquele jogador descarta aquele card.
- O oponente alvo sacrifica um encantamento.

- Para o primeiro modo, você não precisa escolher um card se não quiser, mesmo que o oponente tenha um card de criatura, de encantamento ou de planeswalker na mão.
-

Falco Spara, Tecedor de Pactos

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

Criatura Lendária — Ave Demônio

3/3

Voar, atropelar

Falco Spara, Tecedor de Pactos, entra no campo de batalha com um marcador de escudo.

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

Você pode conjurar mágicas do topo de seu grimório removendo um marcador de uma criatura que você controla além de pagar seus outros custos.

- Remover um marcador de uma criatura é um custo adicional da conjuração da mágica e pode ser combinado com outros custos adicionais ou alternativos que a mágica possa ter, como o de baixa.
 - Se você conjurar uma mágica com baixa dessa forma, você pode pagar os custos em qualquer ordem, o que significa que você pode remover um marcador de uma criatura e depois sacrificá-la para pagar o custo de baixa. Tenha em mente que remover um marcador +1/+1 dessa forma reduzirá o poder da criatura, o que pode impedir que você pague o custo de baixa com ela.
-

Farristas Libertinos

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

Criatura — Elfo Druida Ladino

5/3

Quando Farristas Libertinos entrar no campo de batalha, crie uma ficha de criatura Cidadão verde e branca 1/1.

{2}, exile Farristas Libertinos de sua mão: O terreno alvo ganha “{T}: Adicione {R}, {G} ou {W}” até que Farristas Libertinos seja conjurado do exílio. Você poderá conjurar Farristas Libertinos enquanto ele permanecer exilado.

- Você pode usar a habilidade de mana que Farristas Libertinos concede ao terreno enquanto conjura Farristas Libertinos do exílio.
 - Se Farristas Libertinos for removido do exílio sem ser conjurado, o terreno continuará a ter essa habilidade.
-

Fingir a Própria Morte

{1} {B}

Mágica Instantânea

Até o final do turno, a criatura alvo recebe +2/+0 e ganha

“Quando esta criatura morrer, devolva-a ao campo de batalha virada sob o controle de seu dono e você cria uma ficha de Tesouro”. *(Ela é um artefato com “{T}, sacrifique este artefato: Adicione um mana de qualquer cor”.)*

- A ficha de Tesouro é criada pelo controlador da criatura, que pode ser diferente do controlador de Fingir a Própria Morte e pode ser diferente do dono da criatura.
- Se a criatura alvo for uma ficha, a habilidade ainda será desencadeada quando ela morrer. Seu controlador não devolverá a ficha ao campo de batalha, mas criará uma ficha de Tesouro.

Fonte de Halo

{2} {W}

Artefato

{W}, {T}, desvire uma criatura virada que você controla:

Crie uma ficha de criatura Cidadão verde e branca 1/1.

{W} {W}, {T}, desvire duas criaturas viradas que você controla: Compre um card.

{W} {W} {W} {W} {W}, {T}, desvire quinze criaturas viradas que você controla: Você vence o jogo.

- Desvirar criaturas faz parte do custo de todas as habilidades de Fonte de Halo. Depois que você tenha começado a ativar uma habilidade, os outros jogadores não poderão realizar ações até que você tenha terminado de ativá-la, incluindo o pagamento dos custos. Em especial, os jogadores não podem realizar nenhuma ação para remover as criaturas do campo de batalha e impedir que você as desvire para pagar pela habilidade.
- A ativação de habilidades de mana é feita antes do pagamento de custos na ativação de uma habilidade. Isso significa que, se você controlar uma criatura que possa ser virada para gerar mana, como Peregrino de Avacyn, você pode tanto virá-lo para gerar mana quanto desvirá-lo para pagar custos das habilidades ativadas de Fonte de Halo.

Fora da Lei Glamourosa

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

Criatura — Vampiro Ladino

4/5

Quando Fora da Lei Glamourosa entra no campo de batalha, ela causa 2 pontos de dano a cada oponente e você usa vidência 2.

{2}, exile Fora da Lei Glamourosa de sua mão: O terreno alvo ganha “{T}: Adicione {U}, {B} ou {R}” até que Fora da Lei Glamourosa seja conjurada do exílio. Você poderá conjurar Fora da Lei Glamourosa enquanto ela permanecer exilada.

- Você pode usar a habilidade de mana que Fora da Lei Glamourosa concede ao terreno enquanto a conjura do exílio.

- Se Fora da Lei Glamourosa for removida do exílio sem ser conjurada, o terreno continuará a ter essa habilidade.
-

Fuga da Cidade

{3} {U}

Mágica Instantânea

O dono da permanente alvo não de terreno a coloca no topo ou no fundo do próprio grimório.

- O dono daquela permanente escolhe colocá-la no topo ou no fundo do próprio grimório. Se a permanente alvo for composta de múltiplos cards (devido a mutação ou fusão, por exemplo), o dono daquela permanente coloca todos eles no topo ou todos no fundo. Ele não precisa revelar a ordem em que aqueles cards foram colocados no grimório dessa forma.
-

Fuga Ousada

{R}

Mágica Instantânea

A criatura alvo recebe +1/+0 e ganha iniciativa até o final do turno. Use vidência 1.

- Se o alvo não for válido conforme a mágica seria resolvida, seu controlador não usará vidência.
-

Fura-coração Aviana

{U} {B}

Criatura — Ave Assassino

1/1

Voar

Enquanto houver cinco ou mais valores de mana diferentes entre os cards em seu cemitério, Fura-coração Aviana receberá +2/+2 e terá toque mortífero.

Quando Fura-coração Aviana morrer, triture dois cards e depois compre um card.

- Se você tiver cinco ou mais valores de mana entre os cards no seu cemitério e alguns deles forem removidos, deixando você com menos de cinco, Fura-coração Aviana perderá o bônus de poder e resistência imediatamente. Em especial, isso pode fazer com que ela morra se tiver dano marcado superior à própria resistência.
 - “Cinco ou mais valores de mana diferentes entre os cards em seu cemitério” significa que há ao menos cinco valores de mana distintos entre os daqueles cards.
 - O valor de mana de um card duplo no cemitério é o valor de mana total de ambas as metades do card. Ele não tem dois valores de mana.
 - O valor de mana de um card dupla face em seu cemitério é sempre o valor de mana da face frontal.
 - X é 0 quando se determina o valor de mana de um card em seu cemitério.
 - O valor de mana de um card de terreno é 0.
-

Giada, Fonte de Esperança

{1} {W}

Criatura Lendária — Anjo

2/2

Voar, vigilância

Cada outro Anjo que você controla entra no campo de batalha com um marcador +1/+1 adicional para cada

Anjo que você já controla.

{T}: Adicionar {W}. Gaste este mana somente para conjurar uma mágica de Anjo.

- “Cada Anjo que você já controla” significa cada Anjo que você controla além do Anjo que está entrando no campo de batalha, inclusive Giada. Não importa se alguns ou todos os Anjos no campo de batalha tenham entrado no campo de batalha depois de Giada.

Indulgência Maculada

{U} {B}

Mágica Instantânea

Compre dois cards. Depois descarte um card, a menos que haja cinco ou mais valores de mana diferentes entre os cards em seu cemitério.

- “Cinco ou mais valores de mana diferentes entre os cards em seu cemitério” significa que há ao menos cinco valores de mana distintos entre os daqueles cards.
- O valor de mana de um card duplo no cemitério é o valor de mana total de ambas as metades do card. Ele não tem dois valores de mana.
- O valor de mana de um card dupla face em seu cemitério é sempre o valor de mana da face frontal.
- X é 0 quando se determina o valor de mana de um card em seu cemitério.
- O valor de mana de um card de terreno é 0.

Infiltrado do Sindicato

{2} {U} {B}

Criatura — Vampiro Mago

3/3

Voar

Enquanto houver cinco ou mais valores de mana diferentes entre os cards em seu cemitério, Infiltrado do Sindicato receberá +2/+2.

- Se você tiver cinco ou mais valores de mana entre os dos cards em seu cemitério e depois alguns forem removidos, de modo a você ter menos de cinco valores de mana entre os dos cards em seu cemitério, Infiltrado do Sindicato perderá seus bônus de poder e resistência. Em especial, isso pode fazer com que ela morra se tiver dano marcado superior à própria resistência.
- “Cinco ou mais valores de mana diferentes entre os cards em seu cemitério” significa que há ao menos cinco valores de mana distintos entre os daqueles cards.
- O valor de mana de um card duplo no cemitério é o valor de mana total de ambas as metades do card. Ele não tem dois valores de mana.

- O valor de mana de um card dupla face em seu cemitério é sempre o valor de mana da face frontal.
- X é 0 quando se determina o valor de mana de um card em seu cemitério.
- O valor de mana de um card de terreno é 0.

Iniciado dos Maestros

{2}{B}

Criatura — Humano Cidadão

3/1

{4}{U/R}, exile Iniciado dos Maestros de seu cemitério:

Compre dois cards e depois descarte um card.

- Exilar Iniciado dos Maestros de seu cemitério é parte do pagamento do custo de sua habilidade. Isso significa que nenhum jogador pode responder à habilidade removendo-o de seu cemitério antes que você possa pagar o custo.

Insígnia Macabra

{B}

Feitiço

Baixa 1 *(Conforme você conjura esta mágica, você pode sacrificar uma criatura com poder igual ou superior a 1.*

Quando fizer isso, copie esta mágica e você pode escolher um novo alvo para a cópia.)

Escolha a criatura ou o planeswalker alvo. Se aquela permanente sofreu dano não de combate neste turno, Insígnia Macabra causa 3 pontos de dano a ela e você ganha 3 pontos de vida. Caso contrário, Insígnia Macabra causa 1 ponto de dano a ela e você ganha 1 ponto de vida.

- Se você conjurar Insígnia Macabra tendo como alvo uma criatura ou planeswalker que não tenha sofrido dano que não seja de combate neste turno, escolher pagar seu custo de baixa e escolher não alterar o alvo, a cópia causará 1 ponto de dano e você ganhará 1 ponto de vida. Em seguida, a mágica original será resolvida. Ela causará 3 pontos de dano e você ganhará 3 pontos de vida.

Interceptadora dos Obscura

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

Criatura — Cefálica Mago

3/1

Lampejo

Vínculo com a vida

Quando Interceptadora dos Obscura entra no campo de batalha, ela acoberta. Quando ela acobertar dessa forma, devolva até uma mágica alvo para a mão de seu dono.

(Para fazer uma criatura acobertar, compre um card e depois descarte um card. Se você descartou um card não de terreno, coloque um marcador +1/+1 naquela criatura.)

- Caso uma mágica ou habilidade sendo resolvida mande uma determinada criatura acobertar e esta já tenha deixado o campo de batalha, ela acoberta mesmo assim. As habilidades que sejam desencadeadas “quando [aquela criatura] acoberta”, como a de Interceptadora dos Obscura, serão desencadeadas.
-

Jaxis, a Desordeira

{3} {R}

Criatura Lendária — Humano Guerreiro

2/3

{R}, {T}, descarte um card: Crie uma ficha que seja uma cópia de outra criatura alvo que você controla. Ela ganha ímpeto e “Quando esta criatura morrer, compre um card”. Sacrifique-a no início de sua próxima etapa final.

Ative somente como um feitiço.

Blitz {1} {R} *(Se você conjura esta mágica por seu custo de blitz, ela ganha ímpeto e “Quando esta criatura morrer, compre um card”. Sacrifique-a no início da próxima etapa final.)*

- A ficha copia exatamente o que estava impresso na criatura original 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. No entanto, ela não terá ímpeto nem “Quando esta criatura morrer, compre um card”, e você não sacrificará a nova cópia no início da próxima etapa final.
 - Se a habilidade de Jaxis, a Desordeira, criar múltiplas fichas devido a um efeito de substituição (como o que Temporada da Multiplicação cria), você sacrificará cada uma delas no início da próxima etapa final.
-

Jetmir, Nexo das Festanças
{1}{R}{G}{W}
Criatura Lendária — Felino Demônio
5/4

As criaturas que você controla receberão +1/+0 e terão vigilância enquanto você controlar três ou mais criaturas.

As criaturas que você controla também receberão +1/+0 e terão atropelar enquanto você controlar seis ou mais criaturas.

As criaturas que você controla também receberão +1/+0 e terão golpe duplo enquanto você controlar nove ou mais criaturas.

- Se uma criatura com golpe duplo perder golpe duplo após causar dano durante a primeira etapa de dano de combate, mas isso ocorrer antes de causar dano na segunda etapa de dano de combate, ela não causará dano naquela segunda etapa de dano de combate. Em especial, isso significa que se sua nona criatura morrer na primeira etapa de dano de combate, o resto de suas criaturas não causará dano de combate, a menos que outra coisa lhes esteja concedendo golpe duplo.

Jinnie Fay, Vice de Jetmir
{R/G}{G}{G/W}
Criatura Lendária — Elfo Druida
3/3

Se você criaria uma ou mais fichas, você pode, em vez disso, criar aquela quantidade de fichas de criatura Felino verde 2/2 com ímpeto ou aquela quantidade de fichas de criatura Cão verde 3/1 com vigilância.

- As características das fichas são inteiramente substituídas por ficha de criatura Felino verde 2/2 com ímpeto ou ficha de criatura Cão verde 3/1 com vigilância. Elas não têm nenhuma das habilidades com as quais as fichas teriam sido criadas. Qualquer outra coisa especificada no efeito que cria as fichas (como se elas estão viradas, atacando, “Aquela ficha ganha ímpeto” ou “Exile aquela ficha no final do combate”) ainda será aplicada.

Jornalista Bisbilhoteira
{U}{B}
Criatura — Humano Ladino
2/2

Quando Jornalista Bisbilhoteira entrar no campo de batalha, triture dois cards. (*Coloque os dois cards do topo de seu grimório no seu cemitério.*)

Enquanto houver cinco ou mais valores de mana diferentes entre os cards em seu cemitério, Jornalista Bisbilhoteira receberá +1/+1 e terá vínculo com a vida.

- Se você tiver cinco ou mais valores de mana entre os dois cards em seu cemitério e depois alguns forem removidos, de modo a você ter menos de cinco valores de mana entre os dois cards em seu cemitério, Jornalista Bisbilhoteira perderá seus bônus de poder e resistência. Em especial, isso pode fazer com que ela morra se tiver dano marcado superior à própria resistência.
- “Cinco ou mais valores de mana diferentes entre os cards em seu cemitério” significa que há ao menos cinco valores de mana distintos entre os daqueles cards.

- O valor de mana de um card duplo no cemitério é o valor de mana total de ambas as metades do card. Ele não tem dois valores de mana.
- O valor de mana de um card dupla face em seu cemitério é sempre o valor de mana da face frontal.
- X é 0 quando se determina o valor de mana de um card em seu cemitério.
- O valor de mana de um card de terreno é 0.

Kraken do Reservatório

{2}{U}{U}

Criatura — Kraken

6/6

Atropelar, salvaguarda {2}

No início de cada combate, se Kraken do Reservatório estiver desvirado, qualquer oponente pode virar uma criatura desvirada que ele controla. Se ele fizer isso, vire Kraken do Reservatório e crie uma ficha de criatura Peixe azul 1/1 com “Esta criatura não pode ser bloqueada”.

- Os jogadores não sabem qual jogador ou planeswalker Kraken do Reservatório atacará, se for o caso, quando decidem virar ou não uma criatura desvirada para pagar sua habilidade desencadeada.
- Cada oponente na ordem dos turnos pode escolher virar uma criatura desvirada conforme a habilidade desencadeada de Kraken do Reservatório é resolvida, mesmo que um jogador anterior na ordem dos turnos já tenha escolhido virar uma criatura. O controlador de Kraken do Reservatório criará no máximo uma ficha de criatura Peixe a cada combate, independentemente de quantas criaturas tenham sido viradas.

Ladrão Lesto

{W}{U}{B}

Criatura — Ave Ladino

2/1

Voar

Quando Ladrão Lesto entra no campo de batalha, o oponente alvo revela a própria mão. Você escolhe um artefato, uma mágica instantânea ou um feitiço dela e exila aquele card.

- Você precisa escolher um card para ser exilado pelo jogador alvo se ao menos um dos cards revelados dessa forma for um artefato, uma mágica instantânea ou um feitiço.

Lagrella, a Gralha
{G}{W}{U}
Criatura Lendária — Humano Soldado
2/3

Quando Lagrella, a Gralha, entrar no campo de batalha, exile qualquer número de outras criaturas alvo controladas por jogadores diferentes até que Lagrella deixe o campo de batalha. Quando um card exilado entrar no campo de batalha sob seu controle dessa forma, coloque dois marcadores +1/+1 nele.

- A expressão “dessa forma” se refere a cards que entrem no campo de batalha como resultado de Lagrella deixar o campo de batalha.
- A última parte da habilidade de Lagrella é uma habilidade desencadeada retardada criada conforme sua habilidade de entrada no campo de batalha é resolvida. Ela será desencadeada quando Lagrella deixar o campo de batalha, mesmo que de alguma forma ela tenha perdido as próprias habilidades ou se tornado cópia de alguma outra coisa.

Luxior, Dádiva de Giada
{1}
Artefato Lendário — Equipamento
A criatura equipada recebe +1/+1 para cada marcador nela.
A permanente equipada não é um planeswalker e é uma criatura além de seus outros tipos. *(As habilidades de lealdade ainda podem ser ativadas.)*
Equipar planeswalker {1}
Equipar {3}

- “Equipar planeswalker” é uma variante da habilidade equipar. “Equipar planeswalker [custo]” significa “[Custo]: Anexe esta permanente ao planeswalker alvo que você controla como se aquele planeswalker fosse uma criatura. Ative somente como um feitiço”.
- A menos que outro efeito esteja fazendo daquele planeswalker uma criatura com poder e resistência, o planeswalker equipado terá poder e resistência básicos 0/0.

Magnata do Mercado Negro
{R}{G}
Criatura — Felino Ladino
2/2
No início de sua manutenção, Magnata do Mercado Negro causa 2 pontos de dano a você para cada Tesouro que você controla.
{T}: Crie uma ficha de Tesouro.

- A habilidade de Magnata do Mercado Negro é desencadeada no início de sua manutenção, independentemente de você ter ou não Tesouros, e conta o número de Tesouros que você tem conforme é resolvida.
-

Metamorfose Majestosa

{2}{U}

Mágica Instantânea

Até o final do turno, o artefato ou a criatura alvo torna-se uma criatura artefato Anjo 4/4 e ganha voar.

Compre um card.

- Metamorfose Majestosa substitui todos os efeitos anteriores que determinam valores específicos para o poder e a resistência básicos da criatura. Quaisquer efeitos que definem poder ou resistência que se apliquem depois de Metamorfose Majestosa ser resolvida substituem esse efeito.
 - O artefato ou a criatura alvo continua com suas habilidades e cores originais, caso haja.
-

Minimizar as Perdas

{4}{U}{U}

Feitiço

Baixa 2 (*Conforme você conjura esta mágica, você pode sacrificar uma criatura com poder igual ou superior a 2.*

Quando fizer isso, copie esta mágica e você pode escolher um novo alvo para a cópia.)

O jogador alvo tritura metade do próprio grimório, arredondada para baixo.

- Se você conjurar Minimizar as Perdas e copiá-lo tendo o mesmo jogador como alvo, aquele jogador triturará metade do próprio grimório e depois triturará metade do que sobrar. Ele não triturará todo o próprio grimório.
-

Ob Nixilis, o Adversário

{1}{B}{R}

Planeswalker Lendário — Nixilis

3

Baixa X. A cópia não é lendária e tem lealdade inicial X. (*Conforme conjura esta mágica, você pode sacrificar uma criatura com poder X. Quando fizer isso, copie esta mágica. A cópia torna-se uma ficha.)*

+1: Cada oponente perde 2 pontos de vida, a menos que descarte um card. Se você controla um Demônio ou Diabo, você ganha 2 pontos de vida.

-2: Crie uma ficha de criatura Diabo vermelha 1/1 com “Quando esta criatura morre, ela causa 1 ponto de dano a qualquer alvo”.

-7: O jogador alvo compra sete cards e perde 7 pontos de vida.

- Conforme você conjura uma mágica com baixa X, você escolhe se pagará o custo de baixa e qual será o valor de X.
- A mágica copiada pela habilidade desencadeada de Ob Nixilis, o Adversário, copia exatamente o que está impresso em Ob Nixilis, exceto pela lealdade inicial ser igual ao valor escolhido para X e por não ser lendária. A cópia torna-se uma ficha conforme é resolvida.

- Você pode controlar exatamente um Ob Nixilis, o Adversário, e qualquer número de cópias não lendárias de Ob Nixilis, o Adversário.
-

Oferta Irrecusável

{U}

Mágica Instantânea

Anule a mágica alvo não de criatura. O controlador dela cria duas fichas de Tesouro. *(Elas são artefatos com “{T}, sacrifique este artefato: Adicione um mana de qualquer cor.”)*

- Se o alvo tiver deixado de ser válido conforme Oferta Irrecusável for resolvida, nenhuma ficha de Tesouro será criada.
 - Se o alvo ainda for válido conforme ela for resolvida, mas a mágica não puder ser anulada por algum motivo, seu controlador ainda criará duas fichas de Tesouro.
-

Paradigma da Modernidade

{4}

Criatura Artefato — Anjo Guerreiro

2/2

Voar

{3}: Paradigma da Modernidade recebe +1/+1 até o final do turno. Se exatamente três cores de mana tiverem sido gastos para ativar esta habilidade, em vez disso, coloque um marcador +1/+1 nela.

- Incolor não é uma cor. Da mesma forma, o mana incolor não entra na contagem das cores dos manas que foram gastos para conjurar a habilidade.
-

Pé de Cabra do Cidadão

{1}{W}

Artefato — Equipamento

Quando Pé de Cabra do Cidadão entrar no campo de batalha, crie uma ficha de criatura Cidadão verde e branca 1/1 e depois anexe Pé de Cabra do Cidadão a ela. A criatura equipada recebe +1/+1 e tem “{W}, {T}, sacrifique Pé de Cabra do Cidadão: Destrua o artefato ou encantamento alvo”.

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

- Se outro jogador ganhar o controle da criatura equipada, mas não do Equipamento, ele não conseguirá ativar a habilidade que o Equipamento concede por não poder pagar o custo de sacrificar uma permanente que ele não controla.
-

Pedir Resgate

{1}{W}

Encantamento — Aura

Encantar criatura

A criatura encantada não pode atacar nem bloquear e tem

“{7}: O controlador de Pedir Resgate o sacrifica e compra um card. Ative somente como um feitiço”.

- A habilidade que Pedir Resgate concede à criatura encantada só pode ser ativada pelo controlador daquela criatura, que geralmente não é o mesmo jogador que controla Pedir Resgate.

Picotador de Livros-caixa

{1}{U}

Criatura — Ave Conselheiro

1/3

Voar

Toda vez que um jogador conjura a própria segunda mágica a cada turno, Picotador de Livros-caixa acoberta.

(Compre um card e depois descarte um card. Se você descartou um card não de terreno, coloque um marcador +1/+1 nesta criatura.)

- As mágicas que tenham sido conjuradas antes de Picotador de Livros-caixa entrar no campo de batalha contam. Se Picotador de Livros-caixa tiver sido a primeira mágica que você conjurou neste turno, a próxima mágica que você conjurar neste turno será sua segunda mágica.
- Não jogue esse card perto de documentos importantes. Não assumimos nenhuma responsabilidade pelo que acontecer.

Porta Evolucionária

{2}{G}

Artefato

{1}, {T}, sacrifique uma criatura: Conte as cores da criatura sacrificada e depois procure em seu grimório um card de criatura que tenha exatamente aquele número de cores mais uma. Exile aquele card e depois embaralhe.

Você pode conjurar o card exilado. Ative somente como um feitiço.

- A habilidade de Porta Evolucionária manda você contar o número de cores, mas não verifica quais são as cores. Por exemplo, se você sacrificar uma criatura que seja verde e não tenha nenhuma outra cor, você procurará qualquer card de criatura que seja de exatamente duas cores, mesmo que o card que você procure não seja verde.
- Incolor não é uma cor. Se você sacrificar uma criatura incolor, você precisa procurar em seu grimório um card de criatura de exatamente uma cor. Se você sacrificar uma criatura que seja de todas as cinco cores, você não conseguirá encontrar nenhum card de criatura com seis cores em *Magic*.
- Você precisa pagar todos os custos de uma mágica que você conjure dessa forma.
- Se você escolher conjurar a mágica, você precisa conjurá-la conforme a habilidade de Porta Evolucionária for resolvida. Você não pode esperar para conjurá-la posteriormente.

- Você conta as cores da criatura sacrificada em sua última existência no campo de batalha. Em especial, se era um card dupla face ou uma cópia de outra criatura, as cores podem ser diferentes das cores que ele tem no cemitério.

Proteção de Testemunhas

{U}

Encantamento — Aura

Encantar criatura

A criatura encantada perde todas as habilidades e é uma criatura Cidadão verde e branca com poder e resistência básicos 1/1 com o nome Comerciante Respeitável. *(Ele perde todas as outras cores, tipos de card, tipos de criatura e nomes.)*

- Se a criatura encantada tiver quaisquer subtipos que não sejam de criatura, como Equipamento, Veículo ou Sacrário, ela também os perderá.
- Se um efeito mandar um jogador escolher um nome de card, aquele jogador não poderá nomear “Comerciante Respeitável” mesmo que uma criatura tenha aquele nome no momento.

Protetora do Santuário

{4}{W}{W}

Criatura — Anjo Soldado

5/5

Voar

Protetora do Santuário entra no campo de batalha com dois marcadores de escudo.

Toda vez que Protetora do Santuário entra no campo de batalha ou ataca, você pode remover um marcador de uma criatura ou de um planeswalker que você controla.

Se fizer isso, compre um card e crie uma ficha de criatura Cidadão verde e branca 1/1.

- A habilidade desencadeada de Protetora do Santuário permite que você remova qualquer tipo de marcador, e não somente um marcador de escudo.

Punguista Psíquico

{4}{U}

Criatura — Cefálica Ladino

3/2

Quando Punguista Psíquico entra no campo de batalha, ele acoberta. Quando ele acobertar dessa forma, devolva até uma permanente alvo não de terreno para a mão de seu dono. *(Para fazer uma criatura acobertar, compre um card e depois descarte um card. Se você descartou um card não de terreno, coloque um marcador +1/+1 naquela criatura.)*

- Caso uma mágica ou habilidade sendo resolvida mande uma determinada criatura acobertar e esta já tenha deixado o campo de batalha, ela acoberta mesmo assim. As habilidades que sejam desencadeadas “quando [aquela criatura] acoberta”, como a de Punguista Psíquico, serão desencadeadas.
 - A permanente alvo a ser devolvida é escolhida depois que Punguista Psíquico acoberta.
-

Rabecão Clandestino

{2}

Artefato — Veículo

/

{T}: Exile até dois cards alvo de um único cemitério.

O poder e a resistência de Rabecão Clandestino são ambos iguais ao número de cards exilados com ele.

Tripular 2

- Se você tiver ativado a habilidade tripular de Rabecão Clandestino antes de exilar quaisquer cards com a primeira habilidade dele, o poder e a resistência dele serão 0/0. A menos que haja outro efeito aumentando sua resistência, ele será colocado no cemitério de seu dono como ação baseada no estado.
-

Rancor Fatal

{B} {R}

Feitiço

Como custo adicional para conjurar esta mágica, sacrifique uma permanente não de terreno.

Cada oponente escolhe uma permanente que ele controla que compartilhe um tipo com a permanente sacrificada e a sacrifica.

Compre um card.

- Se um efeito permitir que um jogador conjure Rancor Fatal sem pagar seu custo de mana, aquele jogador ainda precisará pagar o custo adicional de sacrificar uma permanente não de terreno.
 - Se um jogador copiar Rancor Fatal, as características da permanente que foi sacrificada para pagar pela mágica original serão usadas para determinar quais permanentes cada oponente pode escolher.
-

Recepcionista Diabólico

{2} {R}

Criatura — Diabo Guerreiro

1/3

Atropelar, ímpeto

Aliança — Toda vez que outra criatura entrar no campo de batalha sob seu controle, dobre o poder de

Recepcionista Diabólico até o final do turno.

- Dobrar o poder de uma criatura significa que aquela criatura recebe +X/+0, sendo X o poder dela conforme a habilidade é resolvida.
-

Recepcionistas do Baile

{1}{G}

Criatura — Elfo Druida

1/1

Aliança — Toda vez que outra criatura entrar no campo de batalha sob seu controle, escolha um que não tenha sido escolhido neste turno —

- Coloque um marcador +1/+1 em Recepcionistas do Baile.
- Crie uma ficha de Tesouro virada.
- Você ganha 2 pontos de vida.

- Se múltiplas criaturas entrarem no campo de batalha simultaneamente, você ainda precisa escolher modos diferentes para cada ocorrência da habilidade desencadeada que seja colocada na pilha. Se mais de três criaturas entrarem no campo de batalha simultaneamente, aquela escolha só será feita para as três primeiras.

Receptador Ardiloso

{W}{U}

Criatura — Humano Cidadão

2/3

Conforme Receptador Ardiloso entra no campo de batalha, você pode escolher uma permanente não de terreno.

As habilidades ativadas da permanente escolhida não podem ser ativadas.

Receptador Ardiloso tem todas as habilidades ativadas da permanente escolhida, exceto habilidades de lealdade.

Você pode gastar mana como se fosse de qualquer cor para ativar aquelas habilidades.

- Receptador Ardiloso só ganha habilidades ativadas. Ele não ganha habilidades de palavra-chave (a menos que aquelas habilidades de palavra-chave sejam ativadas), habilidades desencadeadas nem habilidades estáticas.
 - As habilidades ativadas possuem um sinal de dois pontos. Geralmente, elas seguem a estrutura “[Custo]: [Efeito]”. Algumas palavras-chave são habilidades ativadas e têm um sinal de dois pontos em seu texto explicativo.
 - Algumas habilidades ativadas não farão nada quando ativadas por Receptador Ardiloso. Por exemplo, se a permanente escolhida for um Equipamento com uma habilidade equipar, ativar aquela habilidade equipar não fará com que Receptador Ardiloso se torne anexado porque ele não tem um dos tipos que podem ser anexados a permanentes (Aura, Equipamento e Fortificação).
 - Se uma habilidade que Receptador Ardiloso ganha se referir à permanente na qual foi impressa pelo nome, a habilidade que Receptador Ardiloso tiver se referirá, em vez disso, a Receptador Ardiloso.
-

Reunião dos Cinco

{3}{W}{U}{B}{R}{G}

Feitiço

Exile os dez cards do topo de seu grimório. Você pode conjurar mágicas com exatamente três cores dentre eles neste turno. Adicione

{W}{W}{U}{U}{B}{B}{R}{R}{G}{G}. Gaste este mana somente para conjurar mágicas com exatamente três cores.

- Você pode conjurar quaisquer mágicas que tenham exatamente três cores dentre os cards exilados dessa forma, mesmo que elas não tenham as mesmas três cores. Por exemplo, você pode conjurar uma mágica que seja branca, azul e preta e depois conjurar uma mágica que seja preta, vermelha e verde.
 - O mana criado por Reunião dos Cinco pode ser gasto em qualquer porção do custo de uma mágica com exatamente três cores, incluindo qualquer componente de custo genérico ou qualquer custo adicional que ela tenha.
-

Rocco, Chef dos Cabaretti

{X}{R}{G}{W}

Criatura Lendária — Elfo Druida

3/1

Quando Rocco, Chef dos Cabaretti, entra no campo de batalha, se você o conjurou, você pode procurar em seu grimório um card de criatura com valor de mana igual ou inferior a X, colocá-lo no campo de batalha e depois embaralhar.

- Se um efeito permitir que você conjure Rocco sem pagar seu custo de mana, X será 0.
-

Roubar os Arquivos

{1}{R}

Feitiço

Baixa 1 (*Conforme você conjura esta mágica, você pode sacrificar uma criatura com poder igual ou superior a 1. Quando fizer isso, copie esta mágica.*)

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

- Você precisa pagar todos os custos e seguir todas as regras normais de tempo dos cards jogados dessa forma. Por exemplo, você só pode jogar terrenos dessa forma durante sua fase principal enquanto não houver nenhuma mágica ou habilidade na pilha e apenas se você ainda não tiver jogado um terreno neste turno.
-

Roubo Generalizado

{2} {R}

Encantamento

Refúgio 5 (*Quando este encantamento entrar no campo de batalha, olhe os cinco cards do topo de seu grimório, exile um com a face voltada para baixo e depois coloque o restante no fundo em ordem aleatória.*)

Toda vez que você conjurar uma mágica multicolorida, crie uma ficha de Tesouro. Em seguida, você pode pagar {W} {U} {B} {R} {G}. Se fizer isso, você poderá jogar o card exilado sem pagar seu custo de mana.

- Você pode usar a ficha de Tesouro criada pela primeira parte da última habilidade de Roubo Generalizado para pagar o custo de {W} {U} {B} {R} {G} na segunda parte daquela habilidade.
-

Sabujo Dourado

{R}

Criatura Artefato — Tesouro Cão

1/1

Iniciativa

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

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

- Se um efeito se refere a um Tesouro, isso significa qualquer artefato do tipo Tesouro, e não somente uma ficha de artefato do tipo Tesouro.
 - Mesmo quando ocorre em uma criatura, Tesouro é um tipo de artefato e não um tipo de criatura. De modo similar, Cão é sempre um tipo de criatura, e não um tipo de artefato.
 - Como Sabujo Dourado é uma criatura, a habilidade de {T} não pode ser ativada no turno em que entra no campo de batalha ou no turno em que um jogador ganhar o controle dele, a menos que Sabujo Dourado tenha ímpeto.
-

Saída pelos Fundos

{U}

Mágica Instantânea

Coloque um marcador +1/+1 na criatura alvo. Ela sai de fase. (*Trate-a, assim como qualquer coisa anexada a ela, como se não existisse até o próximo turno de seu controlador.*)

- As permanentes fora de fase são tratadas como se não existissem. Elas não podem ser alvo de mágicas nem habilidades, suas habilidades estáticas não têm efeito no jogo, suas habilidades desencadeadas não podem ser desencadeadas, elas não podem atacar nem bloquear e assim por diante.
- Conforme uma criatura sai de fase, as Auras e os Equipamentos anexados a ela também saem de fase ao mesmo tempo. Aquelas Auras e Equipamentos sairão de fase juntamente com a criatura, e entrarão em fase ainda anexadas à criatura.
- As permanentes voltam a entrar em fase durante a etapa de desvirar de seu controlador, imediatamente antes de o jogador desvirar suas permanentes. As criaturas que entram em fase dessa forma conseguem

atacar e pagar um custo de {T} durante aquele turno. Se uma permanente tinha marcadores quando saiu de fase, ela terá aqueles marcadores quando voltar a entrar em fase.

- Uma criatura atacante ou bloqueadora que saia de fase é removida do combate.
- Sair de fase não desencadeia nenhuma habilidade de saída do campo de batalha. De modo similar, entrar em fase não faz com que nenhuma habilidade de entrada no campo de batalha seja desencadeada.
- Quaisquer efeitos contínuos que durem “enquanto [determinada condição for satisfeita]”, como o de Especialista em Resgates, 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.

Serafim Despedaçada

{4}{W}{U}{B}

Criatura — Anjo Ladino

4/4

Voar

Quando Serafim Despedaçada entra no campo de batalha, você ganha 3 pontos de vida.

{2}, exile Serafim Despedaçada de sua mão: O terreno alvo ganha “{T}: Adicione {W}, {U} ou {B}” até que Serafim Despedaçada seja conjurada do exílio. Você poderá conjurar Serafim Despedaçada enquanto ela permanecer exilada.

- Você pode usar a habilidade de mana que Serafim Despedaçada concede ao terreno enquanto conjura Serafim Despedaçada do exílio.
- Se Serafim Despedaçada for removida do exílio sem ser conjurada, o terreno continuará a ter essa habilidade.

Silenciadora de Raffine

{2}{B}

Criatura — Humano Assassino

1/1

Quando Silenciadora de Raffine entra no campo de batalha, ela acoberta. (*Compre um card e depois descarte um card. Se você descartou um card não de terreno, coloque um marcador +1/+1 nesta criatura.*)

Quando Silenciadora de Raffine morre, a criatura alvo que um oponente controla recebe -X/-X até o final do turno, sendo X o poder de Silenciadora de Raffine.

- Use o poder de Silenciadora de Raffine em sua última existência no campo de batalha para determinar o valor de X.
-

Soltar o Inferno

{1} {B} {R} {G}

Mágica Instantânea

Soltar o Inferno causa 7 pontos de dano à criatura ou ao planeswalker alvo. Quando ele causar dano excedente dessa forma, destrua o artefato ou encantamento alvo que um oponente controla com valor de mana igual ou inferior à quantidade de dano excedente.

- Foi causado dano excedente a uma criatura se o dano causado for superior ao dano letal. Geralmente, isso significa um dano superior à resistência, embora o dano já marcado na criatura seja levado em conta.
- Foi causado dano excedente a um planeswalker se a quantidade de dano causada for superior ao número de marcadores de lealdade que ele tinha quando o dano foi causado.
- Uma permanente não pode sofrer 0 pontos de dano excedente.

Sombra da Mortalidade

{13} {B} {B}

Criatura — Avatar

7/7

Se seu total de pontos de vida for inferior ao seu total de pontos de vida inicial, esta mágica custará {X} a menos para ser conjurada, sendo X a diferença.

- Em um jogo de Gigante de Duas Cabeças, seu total de pontos de vida inicial é o total de pontos de vida com que sua equipe começou, e seu total de pontos de vida atual é o total de pontos de vida atual de sua equipe.

Soqueira Flamejante

{4}

Artefato — Equipamento

Quando você conjurar esta mágica, copie-a. (*A cópia torna-se uma ficha.*)

A criatura equipada terá golpe duplo enquanto houver dois mais Equipamentos anexados a ela.

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

- Múltiplas ocorrências de golpe duplo não aumentam o número de golpes. Aquela criatura ainda causará dano de combate apenas duas vezes.
 - Uma cópia de uma mágica de permanente entra no campo de batalha como uma ficha. Isso não é o mesmo que um efeito que cria uma ficha, e qualquer efeito que se refira à criação de uma ficha não se aplicará a cópias de mágicas de permanente.
-

Sr. Orfeo, a Rocha

{1}{B}{R}{G}

Criatura Lendária — Rinoceronte Guerreiro

2/4

Toda vez que você atacar, dobre o poder da criatura alvo até o final do turno.

- Para dobrar o poder de uma criatura, aquela criatura recebe +X/+0, sendo X o poder dela conforme a habilidade desencadeada de Sr. Orfeo é resolvida.

Testemunha Azarada

{R}

Criatura — Humano Cidadão

1/1

Quando Testemunha Azarada morrer, exile os dois cards do topo de seu grimório. Até sua próxima etapa final, você pode jogar um daqueles cards.

- Você precisa pagar todos os custos e seguir todas as regras normais de tempo de um card jogado dessa forma. Por exemplo, você só pode jogar um card de 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.

Titã da Indústria

{4}{G}{G}{G}

Criatura — Elemental

7/7

Alcance, atropelar

Quando Titã da Indústria entrar no campo de batalha, escolha dois —

- Destrua o artefato ou encantamento alvo.
- O jogador alvo ganha 5 pontos de vida.
- Crie uma ficha de criatura Rinoceronte Guerreiro verde 4/4.
- Coloque um marcador de escudo em uma criatura que você controla.

- Só o primeiro e o segundo modos da habilidade desencadeada de Titã da Indústria têm um alvo. Se um daqueles modos for escolhido com o terceiro ou quarto modo e o único alvo não for um alvo válido quando a habilidade seria resolvida, a habilidade não será resolvida e o outro modo escolhido não terá efeito.

Turno no Cemitério

{4}{B}

Feitiço

Esta mágica terá lampejo enquanto houver cinco ou mais valores de mana diferentes entre os cards em seu cemitério.

Devolva o card de criatura alvo de seu cemitério para o campo de batalha.

- O jogo verifica a validade da conjuração de uma mágica antes que os custos sejam determinados e que habilidades de mana sejam ativadas durante a conjuração. Caso sejam removidos cards de seu cemitério após aquele momento, como por exemplo, exilando Jack da Lanterna do seu cemitério para pagar sua habilidade de mana, isso não afetará sua possibilidade de conjurar legalmente Turno no Cemitério, mesmo que reduza o número de valores de mana no teu cemitério para menos de cinco.
- Se um efeito permitir que você conjure Turno no Cemitério de seu cemitério, você poderá conjurá-lo em qualquer momento em que poderia conjurar uma mágica instantânea se tiver cinco ou mais valores de mana entre os cards em seu cemitério imediatamente antes de começar a conjuração, mesmo que o número seja reduzido a quatro ao movê-lo para a pilha.
- “Cinco ou mais valores de mana entre os cards de seu cemitério” significa que há ao menos cinco valores de mana entre os daqueles cards.
- O valor de mana de um card duplo no cemitério é o valor de mana total de ambas as metades do card. Ele não tem dois valores de mana.
- O valor de mana de um card dupla face em seu cemitério é sempre o valor de mana da face frontal.
- X é 0 quando se determina o valor de mana de um card em seu cemitério.
- O valor de mana de um card de terreno é 0.

Urabrask, Pretor Herege

{3} {R} {R}

Criatura Lendária — Phyrexiano Pretor

4/4

Ímpeto

No início de sua manutenção, exile o card do topo de seu grimório. Você pode jogá-lo neste turno.

No início da manutenção de cada oponente, na próxima vez em que ele compraria um card neste turno, em vez disso, ele exila o card do topo do próprio grimório. Ele pode jogá-lo neste turno.

- Os jogadores precisam pagar todos os custos e seguir todas as regras normais de tempo dos cards jogados dessa forma. Por exemplo, os jogadores só podem jogar um card de terreno dessa forma durante uma fase principal no próprio turno enquanto a pilha está vazia, e somente se ainda não tiverem jogado um terreno naquele turno.

Vivien à Caça

{4} {G} {G}

Planeswalker Lendário — Vivien

4

+2: Você pode sacrificar uma criatura. Se fizer isso, procure em seu grimório um card de criatura com valor de mana igual a 1 mais o valor de mana da criatura sacrificada, coloque-o no campo de batalha e depois embaralhe.

+1: Triture cinco cards e depois coloque qualquer número de cards de criatura triturados dessa forma em sua mão.

−1: Crie uma ficha de criatura Rinoceronte Guerreiro verde 4/4.

- Você pode ativar a primeira habilidade de Vivien à Caça sem sacrificar uma criatura. Se você fizer isso, a habilidade não terá efeito.

Ziatora, a Incineradora
{3} {B} {R} {G}
Criatura Lendária — Demônio Dragão
6/6
Voar
No início de sua etapa final, você pode sacrificar outra criatura. Quando você faz isso, Ziatora, a Incineradora, causa a qualquer alvo dano igual ao poder daquela criatura e você cria três fichas de Tesouro.

- Use o poder da criatura em sua última existência no campo de batalha para determinar quanto dano será causado por Ziatora.

NOTAS SOBRE CARDS ESPECÍFICOS DE COMMANDER DE *RUAS DE NOVA CAPEENNA*

Acabar com a Festa
{5} {G}
Mágica Instantânea
Crie uma ficha de criatura Rinoceronte Guerreiro verde
4/4 virada para cada criatura virada que você controla.

- As fichas criadas por Acabar com a Festa não entram no campo de batalha atacando.

Alma da Festa
{3} {R}
Criatura — Elemental
0/1
Iniciativa, atropelar, ímpeto
Toda vez que Alma da Festa ataca, ela recebe +X/+0 até o final do turno, sendo X o número de criaturas que você controla.
Quando Alma da Festa entra no campo de batalha, se não for uma ficha, cada oponente cria uma ficha que é uma cópia dela. As fichas são ataçadas pelo resto do jogo.
(Elas atacam a cada combate se possível e atacam um jogador que não seja você se possível.)

- Se algo estiver ataçado, mas o jogador que ataçou tiver deixado o jogo, a permanente ainda precisa atacar um dos outros jogadores se estiver apta.
-

Assaltante do Mezzio

{4} {R}

Criatura — Viashino Ladino

3/3

Toda vez que Assaltante do Mezzio atacar, exile o card do topo do grimório de cada jogador. Você pode jogar aqueles cards neste turno e gastar mana como se fosse de qualquer cor para conjurar aquelas mágicas.

Blitz {2} {R} *(Se você conjura esta mágica por seu custo de blitz, ela ganha ímpeto e “Quando esta criatura morrer, compre um card”. Sacrifique-a no início da próxima etapa final.)*

- Você precisa seguir todas as regras normais de tempo dos cards jogados dessa forma. Por exemplo, você só pode jogar terrenos dessa forma durante sua fase principal enquanto não houver nenhuma mágica ou habilidade na pilha e apenas se você ainda não tiver jogado um terreno neste turno.
-

Atendimento de Matar

{2} {G}

Encantamento

Quando Atendimento de Matar entrar no campo de batalha, crie um número de fichas de Comida igual ao número de oponentes que você tem. *(Elas são artefatos com “{2}, {T}, sacrifique este artefato: Você ganha 3 pontos de vida”.)*

No início de sua etapa final, você pode pagar {2} e sacrificar uma ficha. Se fizer isso, crie uma ficha de criatura Rinoceronte Guerreiro verde 4/4.

- Conforme a segunda habilidade de Atendimento de Matar é resolvida, você pode sacrificar qualquer ficha, e não apenas uma ficha de Comida.
-

Beneficiário de Subornos

{5} {G}

Criatura — Rinoceronte Guerreiro

6/6

Atropelar

Quando Beneficiário de Subornos entra no campo de batalha, para cada tipo de marcador em permanentes que você controla, você pode colocar um marcador +1/+1 ou um marcador daquele tipo em Beneficiário de Subornos.

- Beneficiário de Subornos conta o número de tipos diferentes de marcadores em permanentes, não o número total de marcadores. Por exemplo, se uma criatura tiver dois marcadores de escudo conforme a habilidade desencadeada de Beneficiário de Subornos for resolvida, o controlador de Beneficiário de Subornos só poderá colocar um outro marcador nela: ou um marcador +1/+1 ou um marcador de escudo.
-

Bess, Nutriz das Almas
{1}{G}{W}
Criatura Lendária — Humano Cidadão
1/1

Toda vez que uma ou mais outras criaturas com poder e resistência básicos 1/1 entrarem no campo de batalha sob seu controle, coloque um marcador +1/+1 em Bess, Nutriz das Almas.

Toda vez que Bess ataca, cada outra criatura que você controla com poder e resistência básicos 1/1 recebe +X/+X até o final do turno, sendo X o número de marcadores +1/+1 em Bess.

- Normalmente o poder e a resistência básicos de uma criatura são o poder e a resistência impressos no card ou, no caso de uma ficha, o poder e a resistência determinados pelo efeito que a criou. Se outro efeito determinar valores específicos para o poder e a resistência de uma criatura, aqueles se tornarão seu poder e sua resistência básicos. Se um efeito modificar o poder e/ou a resistência de uma criatura sem os definir, isso não será incluído na definição de seu poder e resistência básicos.
- Se uma criatura tem uma habilidade que define as características que determinam seu poder e sua resistência, indicada com um */* ou similar na caixa de poder e resistência, aquela habilidade é levada em conta quando se determina seu poder e resistência básicos.
- Algumas criaturas têm poder e resistência básicos 0/0 e uma habilidade que lhes concede um bônus com base em algum critério. Essas não são habilidades que definem características, e aquela habilidade não altera seu poder e resistência básicos.

Calhambeque Duvidoso
{2}{G}
Artefato — Veículo
*/5

Atropelar

O poder de Calhambeque Duvidoso é igual ao maior valor de mana entre as criaturas que você controla.

Tripular 3

Necrofagia {2}{G} (*{2}{G}*, *exile este card de seu cemitério: Coloque uma quantidade de marcadores +1/+1 igual ao poder deste card na criatura alvo. Use necrofagia somente como um feitiço.*)

- Exilar o card com necrofagia é parte do custo de ativar a habilidade necrofagia. Depois que a habilidade é ativada e o custo é pago, é tarde demais para impedir que a habilidade seja ativada tentando remover o card do cemitério.
 - A habilidade que define o poder de Calhambeque Duvidoso funciona em todas as zonas, e não apenas no campo de batalha.
 - O número de marcadores concedido pela habilidade necrofagia de Calhambeque Duvidoso é o poder dele em sua última existência em seu cemitério antes de você exilá-lo. Os jogadores não podem destruir a criatura que você controla com o maior valor de mana depois que você tiver ativado a habilidade para alterar quantos marcadores ela concede.
-

Confluência dos Cabaretti

{3} {R} {G} {W}

Feitiço

Escolha três. Você pode escolher o mesmo modo mais de uma vez.

- Crie uma ficha que é uma cópia da criatura alvo que você controla. Ela ganha ímpeto. Sacrifique-a no início da próxima etapa final.
- Exile o artefato ou encantamento alvo.
- As criaturas que o jogador alvo controla recebem +1/+1 e ganham iniciativa até o final do turno.

- Se você escolher o primeiro e o terceiro modos, as fichas de criatura entrarão no campo de batalha antes que as criaturas que o jogador alvo controla recebam +1/+1 e ganhem iniciativa. Se você tiver a si como alvo do terceiro modo, as fichas receberão aquele bônus.

Confluência dos Mediadores

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

Mágica Instantânea

Escolha três. Você pode escolher o mesmo modo mais de uma vez.

- Prolifere. *(Escolha qualquer número de permanentes e/ou jogadores. Em seguida, dê a cada um deles outro marcador de cada tipo que eles já tenham.)*
- A criatura alvo sai de fase. *(Trate-a, assim como qualquer coisa anexada a ela, como se não existisse até o próximo turno de seu controlador.)*
- Anule a habilidade ativada ou desencadeada alvo.

- Se você escolhe o primeiro modo e também o segundo ou o terceiro conforme conjura Confluência dos Mediadores e nenhum dos alvos é válido conforme a mágica tenta ser resolvida, você não prolifera.

Demasiado a Fundo

{U} {U}

Encantamento — Aura

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

Encantar criatura, planeswalker ou Pista

A permanente encantada é um artefato Pista incolor com “{2}, Sacrifique este artefato: Compre um card” e perde todas as outras habilidades. *(Ela não é mais uma criatura ou planeswalker.)*

- A habilidade fração de segundo não permite que os jogadores conjurem a mágica que a tiver em momentos em que não poderiam conjurá-la de outra forma. Um encantamento com fração de segundo ainda pode ser conjurado apenas durante a fase principal de seu controlador quando a pilha estiver vazia.
- Os jogadores podem voltar para cima a face de criaturas com a face voltada para baixo enquanto uma mágica com fração de segundo está na pilha.

- Os jogadores ainda recebem prioridade enquanto o card com fração de segundo está na pilha. As opções deles simplesmente ficam limitadas a habilidades de mana e certas habilidades especiais.
- Fração de segundo não impede que habilidades desencadeadas sejam desencadeadas, como a de Cálice do Vácuo. Se uma delas o for, seu controlador a colocará na pilha e escolherá alvos para ela, se for o caso. Aquelas habilidades serão resolvidas normalmente.
- Conjurar uma mágica com fração de segundo não afeta mágicas nem habilidades que já estejam na pilha.
- Se a resolução de uma habilidade desencadeada envolver conjurar uma mágica, aquela mágica não poderá ser conjurada se uma mágica com fração de segundo estiver na pilha.
- Depois que uma mágica com fração de segundo é resolvida (ou deixa a pilha de alguma outra forma), os jogadores podem conjurar mágicas e ativar habilidades novamente antes que o próximo objeto na pilha seja resolvido.

Denry Klin, Editor-chefe
 {2}{W}{U}
 Criatura Lendária — Felino Conselheiro
 2/2

Denry Klin, Editor-chefe, entra no campo de batalha com um marcador +1/+1, de iniciativa ou de vigilância, à sua escolha.

Toda vez que uma criatura não ficha entrar no campo de batalha sob seu controle, se Denry tiver marcadores, coloque o mesmo número de cada tipo de marcador naquela criatura.

- Denry Klin, Editor-chefe, foi impresso com um texto fora do padrão. Seu texto do Oracle foi atualizado para manter a consistência. Especificamente, sua última habilidade agora diz “Toda vez que uma criatura não ficha entrar no campo de batalha sob seu controle, se Denry tiver marcadores, coloque o mesmo número de cada tipo de marcadores naquela criatura.”. Essa mudança não é funcional.

Detetive Obstinado
 {1}{B}
 Criatura — Humano Ladino
 2/1

Quando Detetive Obstinado entrar no campo de batalha, use vigiar 2. *(Olhe os dois cards do topo de seu grimório. Depois, coloque qualquer número deles em seu cemitério e o restante no topo de seu grimório em qualquer ordem.)*

Toda vez que um oponente compra seu segundo card a cada turno, você pode devolver Detetive Obstinado de seu cemitério para sua mão.

- Detetive Obstinado não precisa estar no cemitério quando o primeiro card for comprado para que sua última habilidade seja desencadeada. Enquanto ele estiver em um cemitério quando um oponente comprar o segundo card em um turno, a habilidade será desencadeada.

Devorador de Sujeira

{2} {B} {G}

Criatura — Horror

3/3

Ameaçar

Toda vez que Devorador de Sujeira atacar, exile até um card de cada tipo de card do cemitério do jogador defensor. Coloque um marcador +1/+1 em Devorador de Sujeira para cada card exilado desta forma.

- Os tipos de card que podem aparecer no cemitério de um jogador são artefato, criatura, encantamento, mágica instantânea, terreno, planeswalker, feitiço e tribal (um tipo de card que aparece em alguns cards mais antigos). Supertipos (como lendário e básico) e subtipos (como Humano e Equipamento) não são tipos de card.

Dissidente de Parque Alto

{2} {G}

Criatura — Humano Soldado

2/2

Destronar (*Toda vez que esta criatura atacar o jogador com o total de pontos de vida maior ou maior empatado, coloque um marcador +1/+1 nela.*)

Dissidente de Parque Alto não pode ser bloqueado por criaturas com poder igual ou inferior a 2.

Toda vez que Dissidente de Parque Alto causar dano de combate a um jogador ou morrer, prolifere.

- Para proliferar, você pode escolher qualquer permanente que tenha um marcador, inclusive as controladas por oponentes, e você pode escolher qualquer jogador que tenha um marcador, inclusive oponentes. Você não pode escolher cards em nenhuma zona que não seja o campo de batalha, mesmo que tenham marcadores.
 - Você não tem que escolher todas as permanentes nem todos os jogadores que tenham um marcador, mas somente aqueles aos quais queira adicionar outro marcador. Uma vez que “qualquer número” inclui zero, você não precisa escolher nenhuma permanente e não precisa escolher nenhum jogador.
 - Enquanto está proliferando, se você escolher uma permanente ou um jogador com múltiplos tipos de marcadores, a permanente ou o jogador receberá outro marcador de cada tipo, e não apenas de um tipo. Essa alteração nas regras de proliferar foi introduzida em uma coleção anterior.
 - Os jogadores podem responder a uma mágica ou habilidade cujo efeito inclui proliferar. No entanto, depois que aquela mágica ou habilidade começar a ser resolvida e seu controlador escolher quais permanentes e jogadores receberão novos marcadores, será tarde demais para que qualquer um responda.
 - Se Dissidente de Parque Alto tiver um marcador +1/+1 e sofrer dano letal, ele morrerá antes que sua habilidade desencadeada seja resolvida e você prolifere. Você não conseguirá adicionar um marcador +1/+1 a tempo de salvá-lo.
-

Édito de Retorno

{3} {B} {B}

Feitiço

Devolva o card de criatura alvo do seu cemitério para o campo de batalha virado.

Cifrar (Depois, você pode exilar este card de mágica cifrado numa criatura que você controla. Toda vez que aquela criatura causar dano de combate a um jogador, seu controlador poderá conjurar uma cópia do card cifrado sem pagar seu custo de mana.)

- A mágica com cifrar é cifrada na criatura como parte da resolução daquela mágica, logo após os demais efeitos da mágica. Aquela card vai direto da pilha para o exílio. Ele não passa pelo cemitério.
- Você escolhe a criatura conforme a mágica é resolvida. A habilidade cifrar não tem aquela criatura como alvo.
- Se a mágica com cifrar não for resolvida, nenhum de seus efeitos acontecerá, inclusive cifrar. O card irá para o cemitério de seu dono e não será cifrado em nenhuma criatura.
- Se a criatura deixar o campo de batalha, o card exilado não estará mais cifrado em nenhuma criatura. Ele permanecerá exilado.
- O card só pode ser cifrado numa criatura.
- A cópia do card com cifrar é criada e conjurada no exílio.
- Você conjura a cópia do card com cifrar durante a resolução da habilidade desencadeada. Ignore restrições de tempo baseadas no tipo do card.
- Se você escolher não conjurar a cópia ou não a puder conjurar (por não ter alvos válidos disponíveis, por exemplo), a cópia deixará de existir na próxima vez em que as ações baseadas no estado forem executadas. Você não terá uma chance de conjurar a cópia depois.
- O card exilado com cifrar confere uma habilidade desencadeada à criatura na qual está cifrado. Se aquela criatura perder aquela habilidade e subsequentemente causar dano de combate a um jogador, a habilidade desencadeada não será desencadeada. Contudo, o card exilado continuará cifrado naquela criatura.
- Se outro jogador ganhar o controle da criatura, aquele jogador controlará a habilidade desencadeada. Aquele jogador criará uma cópia do card cifrado e poderá conjurá-la.
- Se uma criatura com um card cifrado causar dano de combate a mais de um jogador simultaneamente (porque parte do dano de combate foi redirecionado, por exemplo), a habilidade desencadeada será desencadeada uma vez para cada jogador ao qual ela causou dano. Cada habilidade criará uma cópia do card exilado e permitirá que você a conjure.

Esquema do Vigarista

{2} {U}

Encantamento

Toda vez que um oponente conjura uma mágica da própria mão, você pode revelar o card do topo do seu grimório. Se ele compartilhar um tipo de card com aquela mágica, anule aquela mágica e o oponente pode conjurar o card revelado sem pagar seu custo de mana.

- Você não olha o card do topo de seu grimório antes de escolher se o revela ou não.

Esquema Letal

{2} {B} {B}

Mágica Instantânea

Convocar *(Suas criaturas podem ajudar a conjurar esta mágica. Cada criatura que você vira ao conjurar esta mágica paga {1} ou um mana da cor daquela criatura.)*

Destrua a criatura ou o planeswalker alvo. Cada criatura que convocou Esquema Letal acoberta. *(Compre um card e depois descarte um card. Se você descartou um card não de terreno, coloque um marcador +1/+1 naquela criatura.)*

- Você não pode virar uma quantidade de criaturas maior que a necessária para pagar o custo total dele a fim de convocar Esquema Letal. Isso significa que normalmente até quatro criaturas podem convocá-lo.
- Você pode virar uma criatura desvirada que você não tenha controlado continuamente desde o início de seu turno mais recente para convocar uma mágica.
- Convocar não muda o custo de mana nem o valor de mana de uma mágica.
- Ao calcular o custo total de uma mágica, inclua quaisquer custos alternativos, custos adicionais ou qualquer outra coisa que aumente ou reduza o custo de conjuração. Convocar é aplicado após o custo total ser calculado.
- Como convocar não é um custo alternativo, pode ser usado em conjunto com custos alternativos.
- Virar uma criatura multicolorida usando convocar pagará por {1} ou um mana à sua escolha dentre qualquer das cores da criatura.
- Se uma criatura que você controla tiver uma habilidade de mana com {T} no custo, ativar aquela habilidade enquanto conjura uma mágica com convocar fará com que a criatura seja virada antes de você pagar o custo da mágica. Você não conseguirá virá-la novamente para convocar. Da mesma forma, se você sacrificar uma criatura para ativar uma habilidade de mana ao conjurar uma mágica com convocar, a criatura não estará no campo de batalha quando você pagar seus custos. Portanto, você não poderá virá-la para convocar.
- Quando múltiplas criaturas forem instruídas a acobertar simultaneamente, elas acobertam uma de cada vez na ordem escolhida por seu controlador.

Falsificação Impecável

{3} {U} {U}

Feitiço

Baixa 3 *(Conforme você conjura esta mágica, você pode sacrificar uma criatura com poder igual ou superior a 3. Quando fizer isso, copie esta mágica e você poderá escolher um novo alvo para a cópia.)*

Exile o card de mágica instantânea ou de feitiço alvo do cemitério de um oponente. Copie aquele card. Você pode conjurar a cópia sem pagar seu custo de mana.

- Depois da resolução de Falsificação Impecável, o card exilado permanecerá exilado.
-

Fazer de Exemplo

{3}{B}

Feitiço

Cada oponente separa as criaturas que controla em dois montes. Para cada oponente, você escolhe um de seus montes. Cada oponente sacrifica as criaturas no monte escolhido. *(Os montes podem estar vazios.)*

- “Monte escolhido” significa o montinho de permanentes que você escolheu, e não que eles escolhem um monte.
-

Fuga da Prisão

{1}{W}

Feitiço

Devolva o card de permanente alvo no cemitério de um oponente ao campo de batalha sob o controle dele. Quando aquela permanente entrar no campo de batalha, devolva de seu cemitério para o campo de batalha até um card de permanente alvo com valor de mana igual ou inferior.

- Você não pode escolher um alvo de seu cemitério até depois que o card de permanente do cemitério de seu oponente tiver entrado no campo de batalha. Se aquele card não entrar no campo de batalha por algum motivo, você não conseguirá escolher como alvo e devolver um card de seu próprio cemitério.
-

Gerenciamento de Dejetos

{2}{B}

Mágica Instantânea

Reforçar {3}{B} *(Você pode pagar um custo adicional de {3}{B} ao conjurar esta mágica.)*

Exile até dois cards alvo de um único cemitério. Se esta mágica foi reforçada, em vez disso, exile o cemitério do jogador alvo. Crie uma ficha de criatura Ladino preta 2/2 para cada card de criatura exilado dessa forma.

- O controlador de Gerenciamento de Dejetos criará uma ficha de criatura Ladino preta 2/2 para cada card de criatura exilado dessa forma independentemente da mágica ter sido reforçada ou não.
-

Henzie “Arsenal” Torre

{B}{R}{G}

Criatura Lendária — Diabo Ladino

3/3

Cada mágica de criatura que você conjura com valor de mana igual ou superior a 4 tem blitz. O custo de blitz é igual ao seu custo de mana. *(Você pode escolher conjurar aquela mágica por seu custo de blitz. Se você fizer isso, ela ganhará ímpeto e “Quando esta criatura morrer, compre um card”. Sacrifique-a no início da próxima etapa final.)*

Os custos de blitz que você paga custam {1} a menos para cada vez que você conjurou seu comandante da zona de comando neste jogo.

- Se o reverso de um card dupla face modal for uma criatura com valor de mana igual ou superior a 4, você pode conjurá-lo usando a habilidade blitz concedida por Henzie.
-

Iteração Determinada

{1}{R}

Encantamento

No início do combate no seu turno, povoe. A ficha criada dessa forma ganha ímpeto. Sacrifique-a no início da próxima etapa final. *(Para povoar, crie uma ficha que seja uma cópia de uma ficha de criatura que você controla.)*

- Se você escolher copiar uma ficha de criatura que seja uma cópia de outra criatura, a nova ficha de criatura copiará as características do que quer que a ficha original esteja copiando.
 - A nova ficha de criatura copia as características da ficha original como determinadas pelo efeito que colocou a ficha original no campo de batalha, ou pelas características da mágica de permanente copiada que se tornou aquela ficha.
 - A nova ficha não copia o fato de a ficha original estar virada ou desvirada, se ela tem quaisquer marcadores, Auras ou Equipamentos anexados nem quaisquer efeitos que não sejam de cópia e tenham alterado seu poder, resistência, cor e assim por diante.
 - Qualquer habilidade do tipo “conforme [esta criatura] entra no campo de batalha” ou “[esta criatura] entra no campo de batalha com” da nova ficha funcionará.
 - Se você não controlar nenhuma ficha de criatura quando povoar, nada acontecerá.
-

Kit de Ferramentas do Agente

{1}{G}{U}

Artefato — Pista

Kit de Ferramentas do Agente entra no campo de batalha com um marcador +1/+1, um marcador de voar, um marcador de toque mortífero e um marcador de escudo.

(Se ele sofreria dano ou seria destruído, em vez disso, remova um marcador de escudo dele.)

Toda vez que uma criatura entra no campo de batalha sob seu controle, você pode mover um marcador de Kit de Ferramentas do Agente para aquela criatura.

{2}, sacrifique Kit de Ferramentas do Agente: Compre um card.

- Um marcador de escudo em Kit de Ferramentas do Agente não evitará que seu controlador o sacrifique.
- Se Kit de Ferramentas do Agente de alguma forma acabar tendo marcadores diferentes daqueles com os quais entrou no campo de batalha, eles também poderão ser movidos dele pela sua habilidade desencadeada.

Ladrão das Rotas Aéreas

{3}{U}

Criatura — Ave Ladino

3/3

Voar

Escapatória — {3}{U}, exile cinco outros cards de seu cemitério. *(Você pode conjurar este card de seu cemitério pagando seu custo de escapatória.)*

Ladrão das Rotas Aéreas escapa com “Toda vez que Ladrão das Rotas Aéreas causa dano de combate a um jogador, você pode conjurar um artefato, uma magia instantânea ou um feitiço dentre os cards exilados com Ladrão das Rotas Aéreas sem pagar seu custo de mana”.

- A habilidade com a qual Ladrão das Rotas Aéreas escapa só permite que você conjure cards exilados com sua habilidade escapatória da última vez que ele escapou. Se ele morrer e escapar novamente depois, ou se se mover para outra zona e voltar ao campo de batalha, você não conseguirá conjurar nenhum dos cards exilados com ele anteriormente.
- A permissão de escapatória não muda o momento em que você pode conjurar a magia do seu cemitério.
- Para determinar o custo total de uma magia, comece com o custo de mana ou o custo alternativo que vai pagar (como um custo de escapatória), adicione qualquer custo adicional e depois aplique as reduções de custo. O valor de mana da magia permanece inalterado, independentemente do custo total da conjuração e independentemente de haver ou não sido pago um custo alternativo.
- Se uma magia que escapou for resolvida, ela retorna ao cemitério de seu dono se não for uma magia permanente. Caso seja uma magia de permanente, ela entra no campo de batalha e volta ao cemitério de seu dono caso morra posteriormente.
- Se um card tiver múltiplas habilidades que lhe deem permissão para conjurá-lo, como duas habilidades escapatória ou uma habilidade escapatória e uma habilidade recapitular, você escolhe qual delas aplicar. As demais não têm efeito.

- Se você conjura uma magia com sua permissão de escapatória, você não pode escolher aplicar nenhum outro custo alternativo nem a conjurar sem pagar seu custo de mana. Se ela tem custos adicionais, você precisa pagá-los.
 - Se um card com escapatória é colocado no seu cemitério durante o seu turno, você pode conjurá-lo imediatamente se isso for válido, antes que os oponentes possam realizar qualquer ação.
 - Depois que você começa a conjurar uma magia com escapatória, ela é imediatamente movida para a pilha. Os jogadores não podem realizar nenhuma ação até que você tenha terminado de conjurar a magia.
-

Malvidente

{3} {B}

Criatura — Humano Bruxo

3/1

Toque mortífero

Toda vez que Malvidente entrar no campo de batalha ou causar dano de combate a um jogador, exile o card alvo de um cemitério. Se era um card de criatura, crie uma ficha de criatura Ladino preta 2/2. Se era um card de terreno, crie uma ficha de Tesouro. Caso contrário, você ganha 3 pontos de vida.

- Se o card for tanto um terreno quanto uma criatura (como Arvoredo Dríade), você criará tanto uma ficha de Ladino quanto uma ficha de Tesouro.
-

Mediador do Escudo

{3} {U} {U}

Criatura — Cefálica Conselheiro

3/4

Quando Mediador do Escudo entrar no campo de batalha, coloque um marcador de escudo na criatura não comandante alvo que você não controla. Você ganha o controle daquela criatura enquanto ela tiver um marcador de escudo. *(Se ela sofreria dano ou seria destruída, em vez disso, remova um marcador de escudo dela.)*

- Se a criatura perder seu marcador de escudo durante o combate, ela será removida do combate quando mudar de controlador. Se já não tiver atribuído dano de combate naquele momento, ela não causará dano de combate.
-

Mensageira Aviana

{1} {U}

Criatura — Ave Conselheiro

1/1

Voar

Toda vez que Mensageira Aviana atacar, escolha um marcador em uma permanente que você controla. Coloque um marcador daquele tipo na permanente alvo que você controla se ela não tiver um marcador daquele tipo.

- Você escolhe a permanente alvo na qual colocar um marcador conforme coloca a habilidade desencadeada de Mensageira Aviana na pilha. Você escolhe o tipo de marcador de uma permanente conforme aquela habilidade é resolvida.
-

Mudança de Planos

{X}{1}{U}

Mágica Instantânea

Cada uma de X criaturas alvo que você controla acoberta. Você pode fazer qualquer número delas sair de fase. *(Para fazer uma criatura acobertar, compre um card e depois descarte um card. Se você descartou um card não de terreno, coloque um marcador +1/+1 naquela criatura. Trate as permanentes fora de fase e quaisquer coisas anexadas a elas como se não existissem até o próximo turno de seu controlador.)*

- Se múltiplas criaturas forem instruídas a acobertar simultaneamente, elas acobertam uma de cada vez na ordem escolhida por seu controlador.
 - Você escolhe quais criaturas saem de fase depois que todas aquelas criaturas acobertam.
-

Oskar, Recuperador de Lixo

{3}{U}{B}

Criatura Lendária — Humano Mago

3/3

Esta mágica custa {1} a menos para ser conjurada para cada valor de mana diferente entre os cards em seu cemitério.

Toda vez que você descarta um card não de terreno, você pode conjurá-lo de seu cemitério.

- O valor de mana de um card duplo no cemitério é o valor de mana total de ambas as metades do card. Ele não tem dois valores de mana.
 - O valor de mana de um card dupla face em seu cemitério é sempre o valor de mana da face frontal.
 - X é 0 quando se determina o valor de mana de um card em seu cemitério.
 - O valor de mana de um card de terreno é 0.
 - Você pode conjurar a mágica imediatamente. Você precisa pagar todos os custos de uma mágica conjurada dessa forma.
-

Pacto de Xander

{4} {B} {B}

Feitiço

Baixa 2 (*Conforme você conjura esta mágica, você pode sacrificar uma criatura com poder igual ou superior a 2. Quando fizer isso, copie esta mágica .)*

Cada oponente exila o card do topo do próprio grimório.

Você pode conjurar mágicas dentre esses cards neste turno. Se conjurar uma mágica dessa forma, em vez de pagar seu custo de mana, pague uma quantidade de pontos de vida igual ao valor de mana daquela mágica.

- Se você conjura uma mágica pagando outro custo “em vez de pagar seu custo de mana”, você não pode escolher conjurar aquela mágica pagando custos alternativos, como um custo de blitz. Você pode, contudo, pagar custos adicionais, como custos de baixa. Se a mágica tem custos adicionais obrigatórios, eles precisam ser pagos para conjurá-la.
- Se uma mágica tem {X} em seu custo de mana, você precisa escolher 0 como valor de X quando a conjura sem pagar seu custo de mana.

Perseguição Críptica

{2} {U} {R}

Encantamento

Toda vez que você conjurar uma mágica instantânea ou um feitiço da sua mão, manifeste o card do topo do seu grimório. *{Coloque aquele card no campo de batalha com a face voltada para baixo como uma criatura 2/2. Volte sua face para cima a qualquer momento pagando seu custo de mana se for um card de criatura.}*

Toda vez que uma criatura com a face voltada para baixo que você controla morrer, exile-a se for um card de mágica instantânea ou de feitiço. Você pode conjurar este card até o final do seu próximo turno.

- Uma permanente com a face voltada para baixo é uma criatura 2/2 sem nome, custo de mana, tipos de criatura nem habilidades. Ela é incolor e tem valor de mana 0. Outros efeitos aplicados à permanente podem gerar ou modificar essas características.
- Em qualquer momento em que você tenha prioridade, você pode voltar para cima a face de uma criatura manifestada revelando que se trata de um card de criatura (ignorando quaisquer efeitos de cópia ou alteração de tipos que possam se estar aplicando a ela) e pagando seu custo de mana. Essa é uma ação especial. Ela não usa a pilha e não pode ser respondida.
- Se uma criatura manifestada teria metamorfose caso estivesse voltada para cima, você pode pagar o custo de metamorfose para voltar sua face para cima.
- Diferentemente de uma criatura com a face voltada para baixo conjurada por meio da habilidade metamorfose, uma criatura manifestada ainda poderá ser voltada para cima após perder suas habilidades, caso seja um card de criatura.
- Como a permanente estava no campo de batalha antes e depois de ser voltada para cima, voltar sua face para cima não desencadeia nenhuma habilidade de entrada no campo de batalha.
- Como as criaturas voltadas para baixo não têm nome, elas não podem ter o mesmo nome de nenhuma outra criatura, nem mesmo outra voltada para baixo.

- Uma permanente que é voltada para cima ou para baixo muda suas características, mas fora isso ainda é a mesma permanente. As mágicas e habilidades que tinham aquela permanente como alvo, assim como Auras e Equipamentos que estivessem anexados a ela, não são afetados.
- Voltar uma permanente para cima ou para baixo não muda o fato dela estar virada ou desvirada.
- Você pode olhar as permanentes com a face voltada para baixo sob seu controle quando quiser. Você não pode olhar permanentes com a face voltada para baixo que não estiverem sob seu controle, a menos que um efeito lhe permita ou instrua a fazê-lo.
- Se uma permanente com a face voltada para baixo deixa o campo de batalha, você deve revelá-la. Você também precisa revelar todas as mágicas e permanentes voltadas para baixo que controla se você deixar o jogo ou se ele terminar.
- Você precisa garantir que suas mágicas e permanentes voltadas para baixo possam ser facilmente diferenciadas umas das outras. Você não pode misturar os cards que as representam no campo de batalha para confundir outros jogadores. A ordem em que elas entraram no campo de batalha precisa permanecer clara. Os métodos mais comuns para indicar isso são o uso de marcadores ou dados, ou simplesmente colocar os cards na ordem certa no campo de batalha. Você também deve especificar como cada card foi voltado para baixo (manifestado, conjurado voltado para baixo usando a habilidade metamorfose etc.).
- Não há nenhum card nesta coleção que seja capaz de voltar para cima um card de mágica instantânea ou de feitiço no campo de batalha voltado para baixo, mas há cards antigos capazes disso. Se algo tenta voltar para cima a face de um card de mágica instantânea ou de feitiço no campo de batalha voltado para baixo, revele aquele card para mostrar a todos os jogadores que se trata de um card de mágica instantânea ou de feitiço. A permanente permanece no campo de batalha com a face voltada para baixo. As habilidades que são desencadeadas quando uma permanente é voltada para cima não são desencadeadas, pois embora você tenha revelado o card, ele nunca foi voltado para cima
- Se um card dupla face for manifestado, ele será colocado no campo de batalha com a face voltada para baixo. Enquanto estiver com a face voltada para baixo, ele não poderá se transformar. Se a face frontal do card for um card de criatura, você poderá voltar sua face para cima pagando o custo de mana. Se fizer isso, a face frontal ficará para cima.

Proteção Contratada

{2} {W}

Mágica Instantânea

Adendo — Se você conjurar esta mágica durante sua fase principal, coloque um marcador de escudo em uma criatura que você controla. *(Se ela sofreria dano ou seria destruída, em vez disso, remova um marcador de escudo dela.)*

Escolha um tipo de marcador em uma criatura que você controla. Coloque um marcador desse tipo em cada outra criatura que você controla.

- Se você conjura esta mágica durante sua fase principal, você pode escolher o marcador de escudo para a segunda parte da mágica.

Proteção da Família

{2} {G}

Encantamento

Toda vez que você atacar, coloque um marcador de escudo na criatura atacante alvo. Até o final do turno, ela ganha “Toda vez que essa criatura causar dano de combate a um jogador, remova um marcador de escudo dela. Se fizer isso, compre um card”. *(Se uma criatura com um marcador de escudo sofreria dano ou seria destruída, em vez disso remova um marcador de escudo dela.)*

- Se a criatura atacante perder seu último marcador de escudo ao mesmo tempo em que causa dano de combate a um jogador, (por exemplo, se a criatura atacante tem atropelar e sofreria dano causado por um bloqueador), você não conseguirá pagar o custo de remover um marcador quando a habilidade desencadeada for resolvida.
 - A habilidade desencadeada que coloca um marcador de escudo em uma criatura atacante e a habilidade desencadeada que remove um marcador de escudo dela não são opcionais.
-

Ringue de Boxe

{1} {G}

Artefato

Toda vez que uma criatura entra no campo de batalha sob seu controle, ela luta contra até uma criatura alvo que você não controla com o mesmo valor de mana.

{T}: Crie uma ficha de Tesouro. Ative apenas se você controla uma criatura que lutou neste turno.

- Você pode ativar a última habilidade de Ringue de Boxe se você controla uma criatura que lutou devido a qualquer efeito, e não apenas uma criatura que tenha lutado no Ringue de Boxe.
 - Se a única criatura que você controlava que lutou neste turno tiver morrido devido àquela luta, você não poderá ativar a última habilidade de Ringue de Boxe. Só os vencedores são premiados!
-

Saciar /// Exagerar

{2} {R}

Feitiço

Toda vez que uma criatura que você controla atacar neste turno, crie uma ficha de criatura Cidadão verde e branca 1/1 virada e atacando.

///

Exagerar

{1} {R}

Feitiço

Consequências *(Conjure esta magia somente de seu cemitério. Depois, exile-a.)*

Crie uma ficha de Tesouro para cada criatura que você controlava que causou dano de combate a um jogador neste turno.

- Exagerar conta o número de criaturas que você controlava que tenham causado dano de combate a um jogador, mesmo que você não controle mais uma daquelas criaturas conforme a mágica é resolvida.
- Todos os cards duplos têm duas faces em um único card, e você coloca um card duplo na pilha somente como a metade que você está conjurando. As características da metade que você não conjurou são ignoradas quando a mágica está na pilha.
- Cada card duplo é um único card. Por exemplo, se você descartar um card duplo, você descartou um card, não dois. Se um efeito contar o número de cards de feitiço em seu cemitério, Saciar /// Exagerar conta uma vez, não duas.
- Cada card duplo tem dois nomes. Se um efeito instruir você a escolher o nome de um card, você poderá escolher um, mas não ambos.
- Enquanto não está na pilha, as características de um card duplo são a combinação das duas metades. Por exemplo, Saciar /// Exagerar tem valor de mana 5.
- Se você conjurar a primeira metade de um card duplo com consequências durante seu turno, você terá prioridade imediatamente depois que ela for resolvida. Se for válido fazê-lo, você poderá conjurar a metade com consequências diretamente do seu cemitério antes que qualquer jogador possa realizar outra ação.
- Se outro efeito permitir que você conjure um card duplo com consequências de qualquer zona além do cemitério, você não poderá conjurar a metade com consequências.
- Se outro efeito permitir que você conjure um card duplo com consequências de um cemitério, você pode conjurar qualquer metade. Se você conjurar a metade que tem consequências, você exilará o card se ele deixaria a pilha.
- Uma mágica com consequências conjurada de um cemitério será sempre exilada posteriormente, seja ela resolvida, seja anulada, ou se ela deixar a pilha de alguma outra forma.
- Depois que você começa a conjurar uma mágica com consequências de seu cemitério, o card é imediatamente removido da pilha. Os oponentes não podem tentar impedir a habilidade exilando o card com outro efeito.

Seguro de Vida

{3}{W}{B}

Encantamento

Extorquir *(Toda vez que você conjura uma mágica, você pode pagar {W/B}. Se fizer isso, cada oponente perderá 1 ponto de vida e você ganhará uma quantidade equivalente de pontos de vida.)*

Toda vez que uma criatura não ficha morre, você perde 1 ponto de vida e cria uma ficha de Tesouro.

- Você pode pagar {W/B} no máximo uma vez para cada habilidade extorquir desencadeada. Você decide se quer pagar quando a habilidade é resolvida.
- A quantidade de pontos de vida que você ganha com extorquir é baseada no total de pontos de vida perdidos, e não necessariamente no número de oponentes que você tem. Por exemplo, se o total de pontos de vida de seu oponente não puder mudar (porque aquele jogador controla Emperion de Platina, por exemplo), você não ganhará nenhum ponto de vida.
- A habilidade extorquir não tem nenhum jogador como alvo.

Semáforo Triplo

{3}

Artefato

Quando Semáforo Triplo entrar no campo de batalha, use vidência 3.

Cada mágica que você conjura que seja exatamente de três cores possui replicar {3}. *(Quando a conjurar, faça uma cópia dela para cada vez que tiver pago seu custo de replicar. Você pode escolher novos alvos para as cópias. Uma cópia de uma mágica de permanente torna-se uma ficha.)*

- Se você conjurar uma mágica que já tenha replicar enquanto tiver esta permanente no campo de batalha, a mágica terá duas habilidades replicar: uma com o custo de replicar conforme impresso na mágica e outra com custo {3}. Você pode usar qualquer das habilidades, ou ambas, para replicar a mágica.

Syrix, Portadora da Chama

{2} {B} {R}

Criatura Lendária — Fênix

3/3

Voar, ímpeto

No início de cada etapa final, se um card de criatura deixou seu cemitério neste turno, a Fênix alvo que você controla causa dano igual ao seu poder a qualquer alvo. Toda vez que outra Fênix que você controla morre, você pode conjurar Syrix, Portadora da Chama, de seu cemitério.

- O dano causado pela Fênix alvo conforme a primeira habilidade desencadeada de Syrix é resolvida é igual ao próprio poder da Fênix, e não o poder do card de criatura que deixou o cemitério naquele turno.
- Se Syrix morrer ao mesmo tempo que outra Fênix, sua última habilidade não será desencadeada. Ela já precisa estar no cemitério no momento em que a outra Fênix morrer.
- Você pode pagar todos os custos de Syrix quando você a conjurar usando sua última habilidade e precisa conjurá-la conforme a habilidade é resolvida. Você não pode esperar e conjurá-la posteriormente no turno (a menos que a habilidade seja desencadeada e resolvida novamente, é claro).

Tivit, Vendedor de Segredos

{3} {W} {U} {B}

Criatura Lendária — Esfinge Ladino

6/6

Voar, salvaguarda {3}

Dilema do Conselho — Toda vez que Tivit entra no campo de batalha ou causa dano de combate a um jogador, cada jogador vota entre prova ou suborno, começando com você. Para cada voto de prova, investigue. Para cada voto de suborno, crie uma ficha de Tesouro.

Ao votar, você pode votar uma vez adicional. *(Os votos podem ser diferentes ou iguais.)*

- Todos os votos são dados ao mesmo tempo. Os jogadores que votarem depois de você saberão de todos os seus votos antes de votar.
- As habilidades que permitem que os jogadores votem uma vez adicional são cumulativas. Por exemplo, se você controlar duas permanentes com essa habilidade, você poderá votar até três vezes.
- A habilidade só afeta mágicas e habilidades que usem o termo “votar”. Outros cards que envolvam escolhas, como Arcanjo do Conflito, não são afetados.
- Você precisa dar seu voto inicial mesmo que decida não votar uma vez adicional.

Magic: The Gathering, Magic, Nova Capenna, 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.