

Notas de Lançamento de *Dominária Unida*

Compiladas por Jess Dunks

Última modificação em 21 de julho 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 *Dominária Unida* com o código de coleção DMU 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: *Innistrad: Caçada à Meia-noite*, *Innistrad: Voto Carmesim*, *Kamigawa: Dinastia Neon*, *Ruas de Nova Capenna* e *Dominária Unida*.

Os cards de *Commander de Dominária Unida* com o código de coleção DMC e numerados de 1 a 48 (e suas versões alternativas numeradas de 49 a 96) são permitidos nos formatos Commander, Legado e Vintage. Os cards com o código de coleção DMC e número a partir de 97 são cards reimpressos válidos em qualquer formato em que um card com o mesmo nome seja válido.

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

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

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

Nova Habilidade de Palavra-chave: Adiantar leitura

Se você é daquelas pessoas que sempre pula para o fim do livro para descobrir o final, a habilidade adiantar leitura é perfeita para você. Uma Saga com a habilidade adiantar leitura permite que você escolha em qual capítulo ela começa. Ela entra no campo de batalha com uma quantidade de marcadores de conhecimento equivalente ao número

de capítulo escolhido, e somente aquela habilidade de capítulo é desencadeada depois que ela entra no campo de batalha.

O Assustador Retorno de Braids

{2} {B}

Encantamento — Saga

Adiantar leitura (*Escolha um capítulo e comece com aquela quantidade de marcadores de conhecimento.*

Adicione um após sua etapa de compra. Os capítulos pulados não são desencadeados. Sacrifique-a após III.)

I — Você pode sacrificar uma criatura. Se você faz isso, cada oponente descarta um card.

II — Devolva o card de criatura alvo de seu cemitério para sua mão.

III — O oponente alvo pode sacrificar uma permanente não de terreno e não ficha. Se ele não faz isso, ele perde 2 pontos de vida e você compra um card.

Observações sobre Adiantar leitura

- Conforme uma Saga com adiantar leitura entra no campo de batalha, seu controlador escolhe um número de um até o número do último capítulo daquela Saga. A Saga entra no campo de batalha com uma quantidade de marcadores de conhecimento equivalente ao número de capítulo escolhido. As ações de escolher o número e colocar os marcadores na Saga não usam a pilha e não podem ser respondidas.
- Normalmente, se um ou mais marcadores de conhecimento forem colocados em uma Saga em dado momento, todas as habilidades de capítulo adequadas serão desencadeadas. A habilidade adiantar leitura cria uma exceção: no turno em que a Saga com adiantar leitura entrar no campo de batalha, uma habilidade de capítulo dela não será desencadeada, a menos que a Saga tenha um número de marcadores de conhecimento exatamente igual ao número do capítulo daquela habilidade.
- Se um efeito de substituição modificar o número de marcadores com que uma permanente entra no campo de batalha, aquele efeito será aplicado *depois* que você tiver escolhido o número de marcadores de conhecimento com que aquela Saga entrará no campo de batalha. Nesse caso, só será desencadeada a habilidade do capítulo de número igual ao número de marcadores de conhecimento com que a Saga de fato entrar no campo de batalha, independentemente do número que você escolheu.
- Em turnos subsequentes, a Saga com adiantar leitura segue as regras normais para encantamentos do tipo Saga. Veja “Observações Gerais sobre Sagas”, abaixo.

Observações Gerais sobre Sagas

- Conforme uma Saga entra no campo de batalha, seu controlador coloca um marcador de conhecimento nela. Conforme sua fase principal pré-combate se inicia (imediatamente após sua etapa de compra), você coloca outro marcador de conhecimento em cada Saga que você controla. Colocar um marcador de conhecimento de qualquer dessas formas em uma Saga não usa a pilha.
- Cada símbolo à esquerda da caixa de texto de uma Saga representa uma *habilidade de capítulo*. Uma habilidade de capítulo é uma habilidade desencadeada que se desencadeia quando, ao colocar um marcador de conhecimento numa Saga, a quantidade total desses marcadores naquela Saga passa a ser igual ou superior ao número de capítulo da habilidade (veja a exceção para adiantar leitura, acima). As habilidades de capítulo são colocadas na pilha e podem ser respondidas.
- Uma habilidade de capítulo específica não é desencadeada se um marcador de conhecimento é colocado em uma Saga que já tenha um número de marcadores de conhecimento igual ou superior ao número do capítulo. Por exemplo, o terceiro marcador de conhecimento colocado em uma Saga faz com que a habilidade do capítulo III seja desencadeada, mas a I e a II não serão desencadeadas novamente.

- Depois que uma habilidade de capítulo é desencadeada, a habilidade na pilha não é afetada se a Saga ganha ou perde marcadores, nem se a Saga deixa o campo de batalha.
- Se múltiplas habilidades de capítulo forem desencadeadas ao mesmo tempo, seu controlador as coloca na pilha em qualquer ordem. Se qualquer delas exigir alvos, aqueles alvos serão escolhidos conforme você colocar as habilidades na pilha, antes que qualquer daquelas habilidades seja resolvida.
- Se marcadores forem removidos de uma Saga, as habilidades de capítulo adequadas serão desencadeadas quando a Saga receber marcadores de conhecimento. A remoção de marcadores de conhecimento não desencadeia uma habilidade de capítulo anterior.
- Quando a quantidade de marcadores de conhecimento em uma Saga é maior ou igual ao maior número entre suas habilidades de capítulo, o controlador da Saga a sacrifica assim que sua habilidade de capítulo deixa a pilha, provavelmente por ter sido resolvida ou anulada. Esta ação baseada no estado não usa a pilha.

Nova habilidade de palavra-chave: Alistar

Alistar é a nova habilidade de palavra-chave que permite que uma criatura atacante com alistar ganhe o apoio de outra criatura que poderia ter atacado.

Amazona Argiviana

{2}{W}

Criatura — Orc Cavaleiro

2/2

Alistar (Conforme esta criatura ataca, você pode virar uma criatura não atacante que você controla sem enjoo de invocação. Quando fizer isso, adicione o poder dela ao desta criatura até o final do turno.)

Quando Amazona Argiviana entrar no campo de batalha, crie uma ficha de criatura Soldado branca 1/1.

- O jogador atacante escolhe virar ou não uma criatura para uma habilidade alistar imediatamente depois de virar as criaturas com as quais escolheu atacar. Você não pode escolher alistar uma criatura posteriormente.
- Para alistar uma criatura, aquela criatura precisa estar desvirada, ela não pode estar atacando (mesmo que ela tenha vigilância), e ela precisa ter ímpeto ou estar sob o controle daquele jogador atacante desde o início de seu turno atual.
- Quando um jogador vira uma criatura para uma habilidade alistar de uma criatura atacante, aquela criatura atacante recebe +X/+0 até o final do turno, sendo X o poder da criatura virada. Essa é uma habilidade desencadeada que vai para a pilha imediatamente depois que os atacantes tenham sido declarados na etapa de declaração de atacantes.
- Você só pode virar uma criatura para uma habilidade alistar de uma criatura atacante, e uma única criatura não pode ser virada para mais de uma habilidade alistada.

Nova mecânica: Marcadores de atordoamento

Esta coleção introduz marcadores de atordoamento, uma nova forma de prevenir que permanentes viradas sejam desviradas.

Ganhar Tempo

{2} {W}

Mágica Instantânea

Reforçar {1} {U} (*Você pode pagar um custo adicional de {1}{U} ao conjurar esta mágica.*)

Vire até duas criaturas alvo. Se esta mágica foi reforçada, coloque um marcador de atordoamento em cada uma daquelas criaturas. (*Se uma permanente com um marcador de atordoamento se tornaria desvirada, em vez disso, remova um marcador de atordoamento dela.*)

Compre um card.

- Se uma permanente virada com um marcador de atordoamento se tornaria desvirada, em vez disso, um marcador de atordoamento será removido dela. Este é um efeito de substituição.
- Marcadores de atordoamento substituem o desviramento por qualquer motivo, inclusive quando os jogadores desviram permanentes viradas durante suas etapas de desvirar.
- Se uma permanente tiver mais que um marcador de atordoamento, apenas um será removido cada vez que ela se tornaria desvirada.
- Habilidades que sejam desencadeadas quando uma permanente “se torna desvirada” não serão desencadeadas se, em vez disso, um marcador de atordoamento for removido.
- Se desvirar uma permanente fizer parte de um custo (como o da primeira habilidade de Fonte de Halo), você pode pagar aquele custo “desvirando” uma permanente virada com um marcador de atordoamento. O marcador de atordoamento será removido e a criatura permanecerá virada. No entanto, o custo ainda será pago.
- Por outro lado, se desvirar múltiplas criaturas fizer parte de um custo (como o das últimas duas habilidades de Fonte de Halo), você não pode “desvirar” a mesma permanente mais de uma vez para pagar aquele custo.
- Marcadores de atordoamento existem independentemente dos efeitos que os criaram. Se uma permanente não tiver marcadores de atordoamento, ela será desvirada normalmente.
- Marcadores de atordoamento não são marcadores de palavra-chave, e não fazem com que as permanentes nas quais eles estão ganhem nenhuma habilidade. Eles não serão afetados por quaisquer efeitos que façam com que permanentes percam habilidades.

Nova mecânica: Fichas de Pedra de Energia

Pedras de Energia são um novo tipo de ficha de artefato. Elas podem ser viradas para gerar mana incolor que possa ser gasta em qualquer coisa, exceto conjurar uma mágica não de artefato.

A Plataforma de Mana

{3}

Artefato Lendário

Toda vez que você conjurar uma mágica multicolorida, crie uma ficha de Pedra de Energia virada. (*Ela é um artefato com “{T}: Adicione {C}. Este mana não pode ser gasto para conjurar uma mágica não de artefato”.*)

{X} {X} {X}, {T}: Olhe os X cards do topo de seu grimório. Coloque até dois deles em sua mão e o restante no fundo de seu grimório em ordem aleatória.

- As fichas de Pedra de Energia são um novo tipo de ficha predefinida. Cada uma delas têm o subtipo de artefato “Pedra de Energia” e a habilidade “{T}: Adicione {C}”. Este mana não pode ser gasto para conjurar uma mágica não de artefato.”
- Você pode usar o {C} adicionado por uma ficha de Pedra de Energia em qualquer coisa que não seja uma mágica não de criatura. Isso inclui pagar custos para ativar habilidades tanto de permanentes artefato quanto permanentes não artefato, pagar custos de salvaguarda e assim por diante.
- Embora todos os cards na coleção *Dominária Unida* que criam fichas de Pedra de Energia criam uma ficha de Pedra de Energia *virada*, entrar no campo de batalha virada não faz parte da definição da ficha. Em especial, se você criar uma ficha que seja uma cópia de uma ficha de Pedra de Energia, a ficha cópia não entrará no campo de batalha virada.

Ciclo de terrenos que retorna: “Terrenos doloridos”

Dominária Unida inclui seis terrenos não básicos que podem ser virados para gerar uma de duas cores de mana.

Regiões Agrestes de Adarkar
 Terreno
 {T}: Adicione {C}.
 {T}: Adicione {W} ou {U}. Regiões Agrestes de Adarkar causa 1 ponto de dano a você.

- O dano causado a você faz parte da segunda habilidade de mana. Ela não usa a pilha e não pode ser respondida.
- Como a maior parte dos terrenos, cada um dos terrenos deste ciclo é incolor. O dano causado a você é causado por uma fonte incolor.

Mecânica que retorna: Reforçar

A palavra-chave reforçar permite que você pague um pouco mais para dar mais impacto a algumas mágicas.

Sabotagem Agressiva
 {2}{B}
 Feitiço
 Reforçar {R} (*Você pode pagar um custo adicional de {R} ao conjurar esta mágica.*)
 O jogador alvo descarta dois cards. Se esta mágica foi reforçada, ela causa 3 pontos de dano àquele jogador.

- Você não pode pagar um custo de reforçar mais de uma vez.
- Se você coloca uma permanente com a habilidade reforçar no campo de batalha sem conjurá-la, você não pode reforçá-la.
- Se você copiar uma mágica instantânea ou um feitiço reforçado, a cópia também estará reforçada. Se um card ou ficha entra no campo de batalha como cópia de uma permanente, a nova permanente não é reforçada, mesmo que a original fosse.
- Para determinar o custo total de uma mágica, comece com o custo de mana (ou custo alternativo se o efeito de outro card permitir que você o pague), adicione quaisquer aumentos de custo (como reforçar) e depois

aplique quaisquer reduções de custo. O valor de mana de uma magia permanece inalterado independentemente do custo total para conjurá-la.

Palavra de habilidade que retorna: Dominar

Dominar é uma palavra de habilidade que retorna que é encontrada em cards que se tornam melhores se você controlar mais tipos de terreno básico.

Rajada de Artilharia
{1}{W}
Mágica Instantânea
Dominar — Rajada de Artilharia causa X pontos de dano à criatura virada alvo, sendo X 1 mais o número de tipos de terreno básico entre os terrenos que você controla.

- As habilidades dominar contam o número de tipos de terreno básico entre os dos terrenos que você controla, e não quantos terrenos você controla, nem quantos de cada tipo.
 - Os tipos de terreno básico são Planície, Ilha, Pântano, Montanha e Floresta. Tipos de terreno que não sejam tipos de terreno básico (como Deserto) não contribuem para habilidades de dominar.
-

Novo ciclo de cards: Profanadores

Os Profanadores são um ciclo de cinco criaturas phyrexianas, uma de cada uma das cinco cores. Cada Profanador tem três habilidades: uma habilidade de palavra-chave, uma habilidade que permite que você pague 2 pontos de vida para reduzir o custo de uma magia de permanente que você conjura da cor dele e uma habilidade desencadeada que recompensa você por conjurar magias de permanente da cor dele.

Profanador de Sonhos
{3}{U}{U}
Criatura — Phyrexiano Esfinge
4/3
Voar
Como custo adicional para conjurar magias de permanente azuis, você pode pagar 2 pontos de vida. Aquelas magias custam {U} a menos para serem conjuradas se você pagou pontos de vida dessa forma. Este efeito reduz apenas a quantidade de mana azul que você paga.
Toda vez que você conjurar uma magia de permanente azul, compre um card.

- Você só pode pagar o custo adicional uma vez por magia de permanente.
- Alguns jogadores podem usar o atalho mental de que os Profanadores na prática transformam um dos símbolos de mana colorido no custo da magia em um símbolo de mana colorido phyrexiano. A despeito da similaridade na função, esta habilidade não faz com que as magias tenham símbolos de mana Phyrexiano nos custos. Desculpa, Extrator de Fúria.
- A habilidade desencadeada será desencadeada toda vez que você conjurar uma magia de permanente da cor adequada, independentemente de quais custos você tenha pago para conjurá-la. Aquela habilidade será

desencadeada e resolvida antes da resolução da mágica que a desencadeou. Ela será resolvida mesmo que a mágica que a desencadeou tenha sido anulada.

- Se você gosta de tudo “completado”, você pode escolher pagar o custo adicional de 2 pontos de vida mesmo que os custos da própria mágica não possam ser reduzidos dessa forma. Os Pretores aprovam.

NOTAS SOBRE CARDS ESPECÍFICOS DA COLEÇÃO PRINCIPAL DE *DOMINÁRIA UNIDA*.

Abocanhar

{1}{G}

Mágica Instantânea

A criatura alvo que você controla causa dano igual ao seu poder à criatura ou ao planeswalker alvo que você não controla.

- Se um dos alvos não for um alvo válido conforme Abocanhar tentar ser resolvido, a criatura que você controla não causará dano.

A Crueldade de Gix

{3}{B}{B}

Encantamento — Saga

Adiantar leitura (*Escolha um capítulo e comece com aquela quantidade de marcadores de conhecimento.*

Adicione um após sua etapa de compra. Os capítulos pulados não são desencadeados. Sacrifique-a após III.)

I — O oponente alvo revela a própria mão. Você escolhe um card de criatura ou planeswalker dela. Aquele jogador descarta aquele card.

II — Procure um card em seu grimório, coloque aquele card em sua mão e depois embaralhe. Você perde 3 pontos de vida.

III — Coloque o card de criatura alvo de um cemitério no campo de batalha sob seu controle.

- Você precisa procurar em seu grimório conforme a habilidade do capítulo II for resolvida, e você perderá 3 pontos de vida.
-

A Desmaterialização de Zhalfir

{2} {U} {U}

Encantamento — Saga

Adiantar leitura (*Escolha um capítulo e comece com aquela quantidade de marcadores de conhecimento.*

Adicione um após sua etapa de compra. Os capítulos pulados não são desencadeados. Sacrifique-a após III.)

I, II — Outra permanente não de terreno alvo sai de fase.

Ela não pode entrar em fase enquanto você controlar A Desmaterialização de Zhalfir.

III — Destrua todas as criaturas. Para cada criatura destruída dessa forma, seu controlador cria uma ficha de criatura Phyrexiano preta 2/2.

- Permanentes que saiam de fase conforme a primeira e a segunda habilidades de capítulo de A Desmaterialização de Zhalfir forem resolvidas não entrarão em fase durante as etapas de desvirar de seus controladores enquanto a Saga estiver no campo de batalha. Depois que ela deixar o campo de batalha, elas entrarão em fase normalmente durante a etapa de desvirar seguinte de seus controladores.
- As permanentes fora de fase são tratadas como se não existissem. Elas não podem ser alvo de mágicas nem de 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 permanente sai de fase, as Auras e os Equipamentos anexados a ela também saem de fase ao mesmo tempo. As Auras e os Equipamentos em questão sairão de fase juntamente com a permanente, e entrarão em fase ainda anexadas à permanente.
- Normalmente as permanentes entram em fase durante a etapa de desvirar de seu controlador, imediatamente depois que aquele jogador desvira aquelas 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 desencadeia nenhuma habilidade de entrada no campo de batalha.
- 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.

Adormecido de Benália

{1} {W}

Criatura — Phyrexiano Humano Soldado

3/1

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

Quando Adormecido de Benália entra no campo de batalha, se ele foi reforçado, cada jogador sacrifica uma criatura.

- Se você o tiver reforçado, você poderá sacrificar o próprio Adormecido de Benália conforme a habilidade dele for resolvida. Se não controlar nenhuma outra criatura, você terá que sacrificar Adormecido de Benália.
 - Conforme a habilidade de Adormecido de Benália é resolvida, primeiro o jogador de quem for o turno escolhe uma criatura para sacrificar; em seguida, cada outro jogador na ordem dos turnos faz o mesmo sabendo das escolhas feitas anteriormente. Depois, todas aquelas criaturas são sacrificadas simultaneamente.
-

Adormecido Evoluído

{B}

Criatura — Humano

1/1

{B}: Adormecido Evoluído torna-se um Humano Clérigo com poder e resistência básicos 2/2.

{1}{B}: Se Adormecido Evoluído for um Clérigo, coloque um marcador de toque mortífero nele e ele se torna um Phyrexiano Humano Clérigo com poder e resistência básicos 3/3.

{1}{B}{B}: Se Adormecido Evoluído for um Phyrexiano, coloque um marcador +1/+1 nele. Depois, você compra um card e perde 1 ponto de vida.

- Nenhuma dessas habilidades tem uma duração. Se uma delas for resolvida, ela permanecerá em vigor até que o jogo termine, Adormecido Evoluído deixar o campo de batalha ou algum efeito subsequente altere suas características, o que vier primeiro.
 - As primeiras duas habilidades de Adormecido Evoluído sobrescrevem seu poder, resistência e tipos de criatura. De modo típico, aquelas habilidades são ativadas na ordem em que aparecem no card. No entanto, se Adormecido Evoluído for um Phyrexiano Humano Clérigo 3/3 e você ativar sua primeira habilidade novamente, ele se tornará um Humano Clérigo 2/2 conforme a habilidade for resolvida.
 - Você pode ativar a segunda e a terceira habilidades de Adormecido Evoluído independentemente do tipo de criatura que ele tenha. Cada uma daquelas habilidades verifica os tipos de criatura de Adormecido Evoluído quando aquela habilidade é resolvida. Se Adormecido Evoluído não tiver o tipo de criatura adequado naquele momento, a habilidade não fará nada.
 - A segunda habilidade de Adormecido Evoluído verifica se ele é um Clérigo, e a terceira habilidade verifica se ele é um Phyrexiano. Não importa como ele se tornou do tipo de criatura adequado.
 - Os efeitos da primeira e da segunda habilidades sobrescrevem outros efeitos que definem poder e/ou resistência se e somente se aqueles efeitos existiam antes da resolução da habilidade. Ela não se sobreporá a efeitos que modifiquem poder e resistência sem defini-los (seja por uma habilidade estática, marcadores ou uma mágica ou habilidade resolvida), nem se sobreporá a efeitos que definam poder e resistência e tenham passado a existir depois que a habilidade seja resolvida. Efeitos que permutem o poder e a resistência de uma criatura são sempre aplicados depois de quaisquer outros efeitos de alteração de poder e resistência, inclusive este, independentemente da ordem em que eles tenham sido criados.
-

A Guerra dos Dragões Anciões

{2}{R}{R}

Encantamento — Saga

Adiantar leitura (*Escolha um capítulo e comece com aquela quantidade de marcadores de conhecimento.*

Adicione um após sua etapa de compra. Os capítulos pulados não são desencadeados. Sacrifique-a após III.)

I — A Guerra dos Dragões Anciões causa 2 pontos de dano a cada criatura e cada oponente.

II — Descarte qualquer número de cards, depois compre aquela quantidade de cards.

III — Crie uma ficha de criatura Dragão vermelha 4/4 com voar.

- Em um jogo de Gigante de Duas Cabeças, a primeira habilidade de capítulo causa dano a cada jogador da equipe oponente, reduzindo o total de pontos de vida daquela equipe em 4.

Ajani, Agente Adormecido

{1}{G}{G/W/P}{W}

Planeswalker Lendário — Ajani

4

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

+1: Revele o card do topo de seu grimório. Se for um card de criatura ou planeswalker, coloque-o em sua mão. Do contrário, você poderá colocá-lo no fundo de seu grimório.

-3: Distribua três marcadores +1/+1 entre até três criaturas alvo. Elas ganham vigilância até o final do turno.

-6: Você recebe um emblema com “Toda vez que você conjura uma mágica de criatura ou planeswalker, o oponente alvo recebe dois marcadores de veneno”.

- Você escolhe pagar {G}, {W} ou 2 pontos de vida conforme começa a conjurar a mágica, no mesmo momento em que escolheria modos ou o valor de X de uma mágica.
- Um símbolo de mana phyrexiano híbrido é contado da mesma forma que um símbolo de mana normal para determinar o valor de mana de um card. Especificamente, o valor de mana de Ajani é sempre 4, mesmo que você pague {1}{G}{W} e 2 pontos de vida para conjurá-lo.
- Phyrexiano não é uma cor nem um tipo de mana, e os jogadores não podem adicionar mana phyrexiano. Ele é apenas um símbolo que dá a você outra forma de pagar por uma mágica ou habilidade.
- Completado é um efeito de substituição, e só se aplica a uma permanente que esteja entrando no campo de batalha com marcadores de lealdade. Qualquer outro efeito de substituição que se aplicaria ao número de marcadores de lealdade com o qual ela esteja entrando no campo de batalha ainda se aplicarão normalmente.
- A habilidade completado só verifica se um jogador escolheu pagar 2 pontos de vida por um símbolo de mana phyrexiano conforme conjurou a mágica. Se um jogador pagou pontos de vida por algum outro

motivo enquanto conjurava a mágica, isso não reduzirá o número de marcadores de lealdade com o qual o planeswalker entrará no campo de batalha.

Alma de Windgrace

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

Criatura Lendária — Felino Avatar

5/4

Toda vez que Alma de Windgrace entra no campo de batalha ou ataca, você pode colocar um card de terreno no campo de batalha virado sob seu controle.

{G}, descarte um card de terreno: Você ganha 3 pontos de vida.

{1}{R}, descarte um card de terreno: Compre um card.

{2}{B}, descarte um card de terreno: Alma de Windgrace ganha indestrutível até o final do turno.

Vire-a.

- Se Alma de Windgrace entrar no campo de batalha atacando, sua primeira habilidade será desencadeada uma única vez naquele combate.
 - Você escolhe o card de terreno conforme a habilidade desencadeada é resolvida. Depois que a habilidade começar a ser resolvida, nenhum jogador poderá realizar nenhuma ação antes que ela termine. Em especial, ninguém poderá responder à sua escolha de terreno removendo o terreno de seu cemitério.
 - Você pode ativar a última habilidade de Alma de Windgrace mesmo que ela já esteja virada. Ela ainda ganhará indestrutível.
-

Alucinação Assombrosa

{1}{U}

Criatura — Ilusão

2/1

Vigilância

Alucinação Assombrosa não pode ser bloqueada contanto que você tenha conjurado uma mágica instantânea ou um feitiço neste turno.

- Conjurar uma mágica instantânea ou feitiço depois que Alucinação Assombrosa tenha se tornado bloqueada não fará com que ela se torne desbloqueada.
-

Amarras da Linha de Força

{5}{W}

Encantamento

Lampejo

Dominar — Esta mágica custa {1} a menos para conjurar para cada tipo de terreno básico entre os terrenos que você controla.

Quando Amarras da Linha de Força entrar no campo de batalha, exile a permanente alvo não de terreno que um oponente controla até que Amarras da Linha de Força deixe o campo de batalha.

- A última habilidade de Amarras da Linha de Força é uma única habilidade que cria dois efeitos simples: um que exila a permanente quando a habilidade é resolvida e outro que devolve o card exilado para o campo de batalha imediatamente depois que Amarras da Linha de Força deixa o campo de batalha.
- Se Amarras da Linha de Força deixar o campo de batalha antes que sua habilidade de entrada no campo de batalha seja resolvida, a permanente alvo não será exilada.
- As Auras anexadas à permanente exilada são colocadas nos cemitérios de seus donos. Os Equipamentos anexados a uma criatura exilada serão soltos e permanecerão no campo de batalha. Quaisquer marcadores na permanente exilada deixarão de existir.
- Se uma ficha é exilada, ela deixa de existir. Ela não será devolvida ao campo de batalha.
- Em um jogo com vários participantes, se o dono de Amarras da Linha de Força deixa o jogo, o card exilado é devolvido ao campo de batalha. Como o efeito simples que devolve o card não é uma habilidade que vai para a pilha, ele não deixa de existir junto com as mágicas e habilidades deste jogador na pilha.

Ameaças Não Detectadas

{2} {G}

Feitiço

Procure até quatro cards de criatura com poderes diferentes em seu grimório e os revele. Um oponente escolhe dois desses cards. Embaralhe os cards escolhidos em seu grimório e coloque os restantes em sua mão.

- Um card de criatura tem poder diferente de outro se seus poderes forem de números diferentes. Por exemplo, uma criatura 1/1 e uma criatura 2/1 têm poderes diferentes.

Amoque Balduviano

{2} {R}

Criatura — Kor Amoque

1/3

Alistar (Conforme esta criatura ataca, você pode virar uma criatura não atacante que você controla sem enjoo de invocação. Quando fizer isso, adicione o poder dela ao desta criatura até o final do turno.)

Quando Amoque Balduviano morre, ele causa a qualquer alvo dano igual ao próprio poder.

- Para determinar a quantidade de dano causada, use o poder de Amoque Balduviano em sua última existência no campo de batalha, e não seu poder no cemitério.

Amplificadora Ghitu

{1}{R}

Criatura — Humano Mago

1/2

Reforçar {2}{U} (*Você pode pagar um custo adicional de {2}{U} ao conjurar esta mágica.*)

Quando Amplificadora Ghitu entra no campo de batalha, se ela foi reforçada, devolva a criatura alvo que um oponente controla para a mão de seu dono.

Toda vez que você conjura uma mágica instantânea ou um feitiço, Amplificadora Ghitu recebe +2/+0 até o final do turno.

- A última habilidade desencadeada de Amplificadora Ghitu é resolvida antes da mágica que a desencadeou. A habilidade será resolvida mesmo que a mágica seja anulada.

Ancião Dorso Prateado

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

Criatura — Símio Xamã

5/7

Toda vez que você conjurar uma mágica de criatura, escolha um —

- Destrua o artefato ou encantamento alvo.
- Olhe os cinco cards do topo de seu grimório. Você pode colocar um card de terreno dentre eles no campo de batalha virado. Coloque o restante no fundo de seu grimório em ordem aleatória.
- Você ganha 4 pontos de vida.

- A habilidade desencadeada de Ancião Dorso Prateado é resolvida antes da mágica que a desencadeou. A habilidade será resolvida mesmo que a mágica seja anulada.

Andarilho do Punho Gélido

{3}{U}{U}

Criatura — Elemental Gigante

4/4

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

Quando Andarilho do Punho Gélido entrar no campo de batalha, vire a criatura alvo que um oponente controla e coloque um marcador de atordoamento nela. (*Se uma permanente com um marcador de atordoamento se tornaria desvirada, em vez disso, remova um marcador de atordoamento dela.*)

- Você pode escolher uma criatura que já esteja virada como alvo da última habilidade de Andarilho do Punho Gélido.
-

Arcanjo da Ira

{2}{W}{W}

Criatura — Anjo

3/4

Reforçar {B} e/ou {R} (*Você pode pagar um custo adicional de {B} e/ou {R} ao conjurar esta mágica.*)

Voar, vínculo com a vida

Quando Arcanjo da Ira entra no campo de batalha, se ele foi reforçado, ele causa 2 pontos de dano a qualquer alvo.

Quando Arcanjo da Ira entra no campo de batalha, se ele foi reforçado duas vezes, ele causa 2 pontos de dano a qualquer alvo.

- Você só pode reforçar Arcanjo da Ira uma vez para o {B} no custo e uma vez para o {R} no custo. Você pode reforçá-lo duas vezes pagando {B}{R}, mas não pode reforçá-lo duas vezes pagando {B}{B} nem {R}{R}. Você não pode reforçá-lo mais de duas vezes.
- Se ele tiver sido reforçado duas vezes, as últimas duas habilidades de Arcanjo da Ira serão desencadeadas uma vez. Em outras palavras, ela causará 2 pontos de dano a cada um de dois alvos ou causará 2 pontos de dano ao mesmo alvo duas vezes.

Arena da Fortaleza

{1}{B}

Encantamento

Reforçar {G} e/ou {W} (*Você pode pagar um custo adicional de {G} e/ou {W} ao conjurar esta mágica.*)

Quando Arena da Fortaleza entra no campo de batalha, você ganha 3 pontos de vida para cada vez que ela foi reforçada.

Toda vez que uma ou mais criaturas que você controla causam dano de combate a um jogador, você pode revelar o card do topo de seu grimório e colocá-lo em sua mão. Se fizer isso, você perde uma quantidade de pontos de vida igual ao valor de mana dele.

- Você pode reforçar Arena da Fortaleza uma única vez pelo custo de {G} e outra pelo custo de {W}. Você pode reforçá-lo duas vezes pagando {G}{W}, mas não pode reforçá-lo duas vezes pagando {G}{G} nem {W}{W}. Você não pode reforçá-lo mais de duas vezes.
 - Normalmente, o dano de combate será todo causado ao mesmo tempo. Nesse caso, a última habilidade de Arena da Fortaleza é desencadeada apenas uma vez para cada oponente a quem suas criaturas tiverem causado dano de combate, independentemente de quantas criaturas estavam causando aquele dano. Se qualquer daquelas criaturas tiver golpe duplo ou iniciativa, a habilidade será desencadeada uma vez para cada oponente que sofra dano em cada etapa de dano de combate.
 - Enquanto a última habilidade de Arena da Fortaleza se resolve, você não pode olhar o card do seu grimório antes de decidir se quer revelá-lo. Se você escolher revelá-lo, você precisa colocá-lo em sua mão e você perderá pontos de vida.
-

Astor, Portador das Lâminas
{2}{R}{W}
Criatura Lendária — Humano Guerreiro
4/4

Quando Astor, Portador das Lâminas, entrar no campo de batalha, olhe os sete cards do topo de seu grimório. Você pode revelar um card de Equipamento ou Veículo dentre eles e colocá-lo em sua mão. Coloque o restante no fundo de seu grimório em ordem aleatória. Os Equipamentos que você controla têm equipar {1}. Os Veículos que você controla têm tripular 1.

- Você também pode ativar quaisquer outras habilidades equipar ou tripular que aquela permanente tenha, se quiser.
- Depois que a habilidade equipar {1} ou tripular 1 for ativada, fazer com que Astor, Portador das Lâminas, deixe o campo de batalha não impedirá que a habilidade seja resolvida.

Baird, Recrutador Argiviano
{R}{W}
Criatura Lendária — Humano Soldado
2/2

No início de sua etapa final, se você controlar uma criatura com poder maior que o próprio poder básico, crie uma ficha de criatura Soldado branca 1/1.

- 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.

Balmor, Capitão dos Magos de Combate
{U}{R}
Criatura Lendária — Ave Mago
1/3
Voar

Toda vez que você conjura uma mágica instantânea ou um feitiço, as criaturas que você controla recebem +1/+0 e ganham atropelar até o final do turno.

- A última habilidade de Balmor só afeta criaturas que você controla no momento em que ela é resolvida, inclusive o próprio Balmor. As criaturas que você começar a controlar posteriormente no turno ou as permanentes não de criatura que se tornem criaturas posteriormente no turno não receberão o bônus.

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

Baloth Fura-linha

{3} {G} {G}

Criatura — Besta

4/5

Alistar (Conforme esta criatura ataca, você pode virar uma criatura não atacante que você controla sem enjoo de invocação. Quando fizer isso, adicione o poder dela ao desta criatura até o final do turno.)

Baloth Fura-linha não pode ser bloqueado por criaturas de poder igual ou inferior a 2.

- Depois que uma criatura com poder igual ou superior a 3 bloqueia esta criatura, alterar o poder da criatura bloqueadora não desbloqueia esta criatura.
-

Baluarte Ambulante

{1}

Criatura Artefato — Golem

0/3

Defensor

{2}: Até o final do turno, a criatura alvo com defensor ganha ímpeto, pode atacar como se não tivesse defensor e atribui dano de combate igual à própria resistência, em vez de ao próprio poder. Ative somente como um feitiço.

- A última habilidade de Baluarte Ambulante na verdade não altera o poder de nenhuma criatura. Ela só altera a quantidade de dano de combate atribuída. Todas as demais regras e efeitos que verificam o poder ou a resistência usam os valores reais. Por exemplo, como fazer duas criaturas lutarem não representa dano de combate, um efeito que faça com que a criatura afetada lute contra outra criatura ainda usará seu poder para determinar a quantidade de dano causada.
-

Barricada de Murmúrios

{2} {B}

Criatura — Pesadelo Barreira

2/4

Defensor

{2} {B}, sacrifique uma criatura: Você ganha 1 ponto de vida e compra um card.

- Você pode sacrificar Barricada de Murmúrios para sua própria habilidade.
-

Bons Ventos Completado
{2}
Artefato Lendário — Veículo
5/5

Voar

Enquanto Bons Ventos Completado tiver quatro ou mais marcadores de phyresis, ele será uma criatura Phyrexiano além de seus outros tipos.

Toda vez que uma criatura que você controla morrer, coloque um marcador de phyresis em Bons Ventos Completado. Depois, compre um card se ele tiver sete ou mais marcadores de phyresis. Se não tiver, use vidência 1.

- Se mais de uma criatura morrer ao mesmo tempo, a habilidade desencadeada de Bons Ventos Completado será desencadeada uma vez para cada uma daquelas criaturas. Conforme cada uma delas for resolvida, seu controlador executará ações conforme as instruções. Por exemplo, se ele não tiver marcadores de phyresis e sete criaturas morrerem, seu controlador colocará um marcador nele e usará vidência 1 conforme cada uma das seis primeiras ocorrências da habilidade for resolvida e depois colocará um marcador nele e comprará um card conforme a última ocorrência for resolvida.
- Se Bons Ventos Completado tiver deixado o campo de batalha no momento em que a habilidade desencadeada for resolvida, você não conseguirá colocar nenhum marcador nele. O fato de comprar um card ou usar vidência 1 será determinado pelo número de marcadores que ele tinha antes de deixar o campo de batalha.
- Se Bons Ventos Completado for uma criatura e morrer, sua última habilidade será desencadeada.
- Se Bons Ventos Completado perder suas habilidades, o efeito de alteração de tipo de sua segunda habilidade continuará a se aplicar. Isso porque efeitos que alteram os tipos de um objeto são sempre aplicados antes de efeitos que removem habilidades. Nesse caso, se ele tiver mais marcadores de phyresis, ele será uma criatura artefato lendária Phyrexiano Veículo sem habilidades. Isso é válido mesmo que de alguma forma ele tenha ganho seu quarto marcador de phyresis depois de perder as habilidades.

Braids, Pesadelo Desperto
{1}{B}{B}
Criatura Lendária — Pesadelo
3/3

No início de sua etapa final, você pode sacrificar um artefato, uma criatura, um encantamento, um terreno ou um planeswalker. Se fizer isso, cada oponente pode sacrificar uma permanente que compartilhe um tipo de card com o card que você sacrificou. Para cada oponente que não fizer isso, aquele jogador perde 2 pontos de vida e você compra um card.

- Se a permanente que você sacrificar conforme a habilidade desencadeada de Braids estiver sendo resolvida tiver mais de um tipo de card, cada oponente pode escolher sacrificar qualquer permanente que ele controla que compartilhe um tipo de card com ela. Por exemplo, se a permanente que você sacrificou era uma criatura artefato, um oponente pode escolher sacrificar um artefato e outro oponente pode escolher sacrificar uma criatura.
-

Canção de Amor da Noite e do Dia

{2}{W}

Encantamento — Saga

Adiantar leitura (*Escolha um capítulo e comece com aquela quantidade de marcadores de conhecimento.*

Adicione um após sua etapa de compra. Os capítulos pulados não são desencadeados. Sacrifique-a após III.)

I — Você e o oponente alvo compram dois cards cada um.

II — Crie uma ficha de criatura Ave branca 1/1 com voar.

III — Coloque um marcador +1/+1 em cada uma de até duas criaturas alvo.

- Se a habilidade do primeiro capítulo de Canção de Amor da Noite e do Dia não puder ter um oponente como alvo de forma válida ou o alvo da habilidade deixar de ser válido enquanto a habilidade estiver na pilha, você não comprará um card.

Canta-mente Vodaliana

{1}{U}{U}

Criatura — Tritão Mago

2/2

Reforçar {1}{R} e/ou {1}{G}

Canta-mente Vodaliana entra no campo de batalha com dois marcadores +1/+1 para cada vez que foi reforçada.

Quando Canta-mente Vodaliana entrar no campo de batalha, ganhe o controle da criatura alvo com poder inferior ao de Canta-mente Vodaliana enquanto você controlar Canta-mente Vodaliana.

- Você pode reforçar Canta-mente Vodaliana uma única vez pelo custo de {1}{R} e outra pelo custo de {1}{G}. Você pode reforçá-la duas vezes pagando {2}{R}{G}, mas não pode reforçá-la duas vezes pagando {2}{R}{R} nem {2}{G}{G}. Você não pode reforçá-lo mais de duas vezes.
- Se o poder da criatura alvo for superior ou igual ao de Canta-mente Vodaliana quando a habilidade desencadeada for resolvida, ela não será um alvo válido para a habilidade e você não ganhará o controle dela. Depois que a habilidade for resolvida, porém, alterar o poder de qualquer das criaturas não encerrará o efeito de alteração de controle.

Capelão do Manto Alado

{3}{W}

Criatura — Humano Clérigo

0/3

Defensor

Quando Capelão do Manto Alado entrar no campo de batalha, crie uma ficha de criatura Ave branca 1/1 com voar para cada criatura com defensor que você controla.

Toda vez que outra criatura com defensor entrar no campo de batalha sob seu controle, crie uma ficha de criatura Ave branca 1/1 com voar.

- Conte o número de criaturas com defensor que você controla conforme a segunda habilidade for resolvida para determinar quantas fichas de Ave você criará. Se Capelão do Manto Alado ainda estiver sob seu controle naquele momento, ele contará a si mesmo.
- Se Capelão do Manto Alado entrar no campo de batalha sob seu controle ao mesmo tempo em que outras criaturas com defensor, a segunda habilidade será desencadeada uma vez e a última habilidade será desencadeada uma vez para cada uma daquelas criaturas.

Carraca Dourada

{4}

Artefato Lendário — Veículo

3/6

Toda vez que Carraca Dourada atacar, exile cada criatura que a tripulou neste turno. Devolva-as ao campo de batalha viradas sob controle de seus donos no início da próxima etapa final.

Tripular 1 (*Vire qualquer número de criaturas que você controla com total de poder igual ou superior a 1: Este Veículo torna-se uma criatura artefato até o final do turno.*)

- A habilidade desencadeada de Carraca Dourada só exilará criaturas que ainda estejam no campo de batalha conforme ela for resolvida, e quaisquer criaturas que tenham tripulado neste turno e que já tenham deixado o campo de batalha não serão devolvidas.
- As criaturas exiladas serão devolvidas no início da etapa final seguinte, mesmo que Carraca Dourada não esteja mais no campo de batalha naquele momento.

Cavaleira da Luz do Alvorecer

{1}{W}

Criatura — Humano Cavaleiro

2/2

Iniciativa

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

{1}{W}: Cavaleira da Luz do Alvorecer recebe +1/+1 até o final do turno.

- Se você controla duas Cavaleiras da Luz do Alvorecer e ganharia pontos de vida, você ganha aquela quantidade de pontos de vida mais 2. A terceira Cavaleira da Luz do Alvorecer faz com que você ganhe aquela quantidade de pontos de vida mais 3 e assim por diante.
- A segunda habilidade de Cavaleira da Luz do Alvorecer só é desencadeada uma vez para cada evento de ganho de pontos de vida, independentemente de quantos pontos de vida tenham sido ganhos. Se você ganhar uma quantidade de pontos de vida “para cada” alguma coisa ou “igual ao número” de alguma coisa, aqueles pontos de vida serão ganhos como um único evento, de modo que a habilidade de Cavaleira da Luz do Alvorecer se aplicará apenas uma vez.
- Cada criatura com vínculo com a vida a causar dano de combate causa um evento de ganho de pontos de vida em separado. Por exemplo, se duas criaturas com vínculo com a vida que você controla causarem dano de combate ao mesmo tempo, a habilidade de Cavaleira da Luz do Alvorecer se aplicará aos dois eventos separadamente. No entanto, se uma única criatura que você controla com vínculo com a vida causar dano

de combate a múltiplas criaturas, jogadores, e/ou planeswalkers ao mesmo tempo (por exemplo, porque ela tem atropelar ou foi bloqueada por mais de uma criatura), a habilidade se aplicará apenas uma vez.

- Em um jogo de Gigante de Duas Cabeças, os pontos de vida ganhos por seu colega de equipe não fazem com que a segunda habilidade de Cavaleira da Luz do Alvorecer se aplique, ainda que isso faça com que o total de pontos de vida de sua equipe aumente.

Colônia de Corais

{1}{U}

Criatura — Barreira

1/4

Defensor

{1}{U}, {T}: O jogador alvo tritura X cards, sendo X o número de criaturas que você controla com defensor.

(Para triturar um card, um jogador coloca o card do topo do próprio grimório no próprio cemitério.)

- A quantidade de criaturas com defensor que você controla é contada quando a habilidade é resolvida.

Confinamento Temporário

{1}{W}{W}

Encantamento

Quando Confinamento Temporário entrar no campo de batalha, exila cada permanente não de terreno com valor de mana igual ou inferior a 2 até que Confinamento Temporário deixe o campo de batalha.

- A habilidade de Confinamento Temporário é uma única habilidade que cria dois efeitos simples: um que exila as permanentes quando a habilidade é resolvida e outro que devolve o card exilado para o campo de batalha imediatamente depois que Confinamento Temporário deixa o campo de batalha.
 - Se Confinamento Temporário deixar o campo de batalha antes que sua habilidade de entrada no campo de batalha seja resolvida, nenhuma permanente será exilada.
 - As Auras com valor de mana igual ou superior a 3 anexadas à permanente exilada serão colocadas nos cemitérios de seus donos. Os Equipamentos com valor de mana igual ou superior a 3 anexados a uma criatura exilada serão soltos e permanecerão no campo de batalha. Quaisquer marcadores na permanente exilada deixarão de existir.
 - Os cards de Aura exilados dessa forma voltarão ao campo de batalha anexados a uma permanente que eles poderiam encantar (com base em sua habilidade encantar) escolhida por seu dono. Elas não podem encantar nenhuma permanente que esteja entrando no campo de batalha ao mesmo tempo que elas.
 - Se uma ficha é exilada, ela deixa de existir. Ela não será devolvida ao campo de batalha. O valor de mana de uma ficha que não seja cópia de outra permanente é sempre 0.
 - Em um jogo com vários participantes, se o dono de Confinamento Temporário deixa o jogo, os cards exilados são devolvidos ao campo de batalha. Como o efeito simples que devolve os cards não é uma habilidade que vai para a pilha, ele não deixará de existir junto com as mágicas e habilidades deste jogador na pilha.
-

Convocadora de Feras Quirion

{1}{G}

Criatura — Dríade Guerreiro

2/2

Toda vez que você conjurar uma mágica de criatura, coloque um marcador +1/+1 em Convocadora de Feras Quirion.

Quando Convocadora de Feras Quirion morrer, distribua X marcadores +1/+1 entre qualquer número de criaturas alvo que você controla, sendo X o número de marcadores +1/+1 em Convocadora de Feras Quirion.

- Você escolhe os alvos e anuncia a distribuição dos marcadores +1/+1 conforme coloca a segunda habilidade de Convocadora de Feras Quirion na pilha. Cada alvo precisa receber ao menos um marcador +1/+1.
- Se algumas das criaturas não forem alvos válidos conforme a segunda habilidade desencadeada tentar ser resolvida, a distribuição original de marcadores ainda se aplicará e os marcadores que teriam sido colocados em alvos não válidos serão perdidos.

Danitha, Esperança de Benália

{4}{W}

Criatura Lendária — Humano Cavaleiro

4/4

Iniciativa, vigilância, vínculo com a vida

Quando Danitha, Esperança de Benália, entra no campo de batalha, você pode colocar um card de Aura ou Equipamento de sua mão ou cemitério no campo de batalha anexado a Danitha.

- Se você tentar colocar uma Aura no campo de batalha dessa forma e Danitha não estiver no campo de batalha ou aquela aura não puder ser anexada a Danitha, aquela Aura não entrará no campo de batalha. Em vez disso, ela permanecerá em sua zona anterior.
- Por outro lado, se você tentar colocar um Equipamento não Aura no campo de batalha dessa forma e Danitha não estiver mais no campo de batalha ou aquele Equipamento não puder ser anexado de forma válida a Danitha, aquele Equipamento entrará no campo de batalha solto.

Duplimancia Vesuvana

{3}{U}

Encantamento

Toda vez que você conjurar uma mágica que tenha apenas um artefato ou uma criatura que você controla como alvo, crie uma ficha que seja uma cópia daquele artefato ou criatura, exceto por não ser lendária.

- A habilidade desencadeada de Duplimancia Vesuvana só é desencadeada se você conjura uma mágica que tenha como alvo um único artefato ou uma única criatura, e mais nada. A habilidade será resolvida antes da habilidade que a desencadeou, e uma ficha será criada mesmo que a mágica que você conjurou tenha sido anulada ou a permanente que ela tinha como alvo não seja mais um alvo válido.

- Se o alvo da magia deixar o campo de batalha antes da resolução da habilidade desencadeada, use as características dela em sua última existência no campo de batalha para determinar as características da ficha criada.
- Se o alvo da magia for alterado depois que a habilidade desencadeada tiver sido colocada na pilha, a ficha será criada como cópia do alvo original da magia, e não do novo alvo.
- A ficha copia exatamente o que está impresso na criatura ou artefato original e nada mais (a não ser que a permanente esteja copiando outra coisa ou seja uma ficha; veja abaixo). Ela não copia informações como se a permanente está virada ou desvirada, se tem ou não quaisquer marcadores, se tem quaisquer Auras 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.
- A ficha não é lendária, e esta exceção é copiável. Se alguma outra coisa copiar aquela ficha posteriormente, a cópia também não será lendária. Se você controlar duas ou mais permanentes com o mesmo nome, mas somente uma delas for lendária, a “regra das lendas” não se aplica.
- Se a permanente copiada tem $\{X\}$ em seu custo de mana, X é considerado como sendo 0.
- Se a permanente copiada é uma ficha, a ficha criada copia as características originais daquela ficha conforme estabelecidas pelo efeito que criou aquela ficha.
- Se a permanente copiada estiver copiando outra coisa (por exemplo, se a criatura copiada for um Clone), então a ficha entrará no campo de batalha como o que quer que a permanente esteja copiando.
- Quaisquer habilidades de entrada no campo de batalha da permanente copiada serão desencadeadas quando a ficha entrar no campo de batalha. Qualquer habilidade do tipo “conforme [esta permanente] entra no campo de batalha” ou “[esta permanente] entra no campo de batalha com” também funciona.

Equipe de Ataque Keldoniana

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

Criatura — Humano Guerreiro

3/1

Reforçar $\{1\}\{W\}$ (*Você pode pagar um custo adicional de $\{1\}\{W\}$ ao conjurar esta magia.*)

Quando Equipe de Ataque Keldoniana entrar no campo de batalha, se ela foi reforçada, crie duas fichas de criatura Soldado branca 1/1.

Contanto que Equipe de Ataque Keldoniana tenha entrado no campo de batalha neste turno, as criaturas que você controla terão ímpeto.

- A última habilidade de Equipe de Ataque Keldoniana concede ímpeto a ela mesma além de a quaisquer outras criaturas que você controle.
- Criaturas que entrem no campo de batalha depois de Equipe de Ataque Keldoniana no turno em que ela entrou no campo de batalha terão ímpeto enquanto ela estiver no campo de batalha. Em especial, isso inclui as fichas de criatura Soldado que ela cria se tiver sido reforçada.
- Se Equipe de Ataque Keldoniana deixar o campo de batalha durante o combate no turno em que entrou no campo de batalha, quaisquer criaturas atacantes que tenham passado ao seu controle neste turno continuarão a atacar, mesmo que não tenham mais ímpeto.

Elas *il-Kor*, Peregrina Sádica

{W}{B}

Criatura Lendária — Phyrexiano Kor Clérigo

2/2

Toque mortífero

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

Toda vez que outra criatura que você controla morre, cada oponente perde 1 ponto de vida.

- Se uma ou mais outras criaturas entrarem no campo de batalha sob seu controle ao mesmo tempo em que Elas *il-Kor* entrar no campo de batalha, a segunda habilidade dela será desencadeada para cada uma daquelas outras criaturas.
- Se uma ou mais outras criaturas que você controla morrerem ao mesmo tempo que Elas *il-Kor*, a última habilidade dela será desencadeada para cada uma daquelas outras criaturas.
- Em um jogo de Gigante de Duas Cabeças, a última habilidade de Elas *il-Kor* faz com que a equipe adversária perca 2 pontos de vida.

Elidir

{B}

Mágica Instantânea

Destrua a criatura alvo com total de poder e resistência igual ou inferior a 5.

- O total de poder e resistência de uma criatura é determinado somando-se o poder e a resistência. Por exemplo, o total de poder e resistência de uma criatura 3/2 é 5.

Epifania Cósmica

{4}{U}{U}

Feitiço

Compre uma quantidade de cards igual ao número de cards de mágica instantânea ou de feitiço em seu cemitério.

- Epifania Cósmica ainda está sendo resolvida no momento em que os cards de mágica instantânea e feitiço em seu cemitério são contados. Ela ainda não estará em seu cemitério e não será contada.

Ertai Ressuscitado

{2}{U}{B}

Criatura Lendária — Phyrexiano Humano Mago

3/2

Lampejo

Quando Ertai Ressuscitado entrar no campo de batalha, escolha até um —

- Anule a mágica, a habilidade ativada ou a habilidade desencadeada alvo. Seu controlador compra um card.
- Destrua outra criatura ou outro planeswalker alvo. Seu controlador compra um card.

- As habilidades ativadas são escritas na seguinte forma “Custo: Efeito”. Algumas habilidades de palavra-chave, como equipar e tripular, são habilidades ativadas e têm um sinal de dois pontos em seu texto explicativo.
- Uma habilidade desencadeada usa as expressões “quando”, “toda vez que” ou “em/no/na”. Elas costumam ser escritas na seguinte estrutura: “[Condição de desencadeamento], [efeito]”. Algumas habilidades de palavra-chave, como destreza e fabricar, são habilidades desencadeadas e têm “quando”, “toda vez que” ou “em/no/na” em seu texto explicativo.
- Se você anular uma habilidade desencadeada retardada que seja desencadeada no início da “próxima” ocorrência de uma etapa ou fase específica, aquela habilidade não será desencadeada novamente na próxima vez em que aquela fase ou etapa ocorrer.
- As habilidades que criam efeitos de substituição, como uma permanente entrar no campo de batalha virada ou com marcadores, não podem ser alvo. As habilidades que se aplicam “conforme [esta criatura] entra no campo de batalha” também são efeitos de substituição e não podem ser alvo. De modo similar, o efeito de substituição que previne que uma criatura com um marcador de atordoamento seja desvirada não pode ser anulado.

Escárnio de Ertai

{1} {U} {U}

Mágica Instantânea

Esta mágica custa {U} a menos para ser conjurada se um oponente conjurou duas ou mais mágicas neste turno.

Anule a mágica alvo.

- Se múltiplos oponentes tiverem conjurado duas ou mais mágicas cada um neste turno, Escárnio de Ertai custa apenas {U} a menos para ser conjurado, e não {U} a menos para cada uma delas.

Esfinge dos Céus Límpidos

{3} {U} {U}

Criatura — Esfinge

5/5

Voar, salvaguarda {2}

Dominar — Toda vez que Esfinge dos Céus Límpidos causar dano de combate a um jogador, revele os X cards do topo de seu grimório, sendo X o número de tipos de terreno básico entre os terrenos que você controla. Um oponente separa aqueles cards em dois montes. Coloque um monte na própria mão e o outro no próprio cemitério.

(Os montes podem estar vazios.)

- O jogador que controla a habilidade desencadeada escolhe qual oponente separa os cards em dois montes. Essa escolha é feita depois da revelação daqueles cards.
- Aquele oponente pode escolher colocar todos os cards em um monte e deixar o outro monte vazio. Nesse caso, o controlador da habilidade escolhe se colocará os cards revelados na própria mão ou no próprio cemitério.

Estacas Ósseas

{B}

Feitiço

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

Destrua a criatura alvo.

- Você deve sacrificar exatamente uma criatura para conjurar esta mágica. Você não pode conjurá-la sem sacrificar uma criatura, nem sacrificar criaturas adicionais.
 - Assim que você começar a conjurar Estacas Ósseas, nenhum jogador poderá realizar nenhuma ação até que você termine. Em especial, os oponentes não podem tentar remover a criatura que você deseja sacrificar.
-

Explorar as Terras Selvagens

{2}{G}

Feitiço

Reforçar {1}{W} (*Você pode pagar um custo adicional de {1}{W} ao conjurar esta mágica.*)

Procure um card de terreno básico em seu grimório, coloque-o no campo de batalha virado e depois embaralhe. Se esta mágica foi reforçada, crie duas fichas de criatura Soldado branca 1/1.

- Se Explorar as Terras Selvagens tiver sido reforçado, você criará duas fichas de criatura Soldado branca 1/1 quer tenha encontrado um card de terreno enquanto procurava em seu grimório, quer não.
-

Falange Argiviana

{5}{W}

Criatura — Humano Kor Soldado

4/4

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

Vigilância

- Para determinar o custo total de uma mágica, comece com o custo de mana ou o custo alternativo a pagar, adicione os eventuais aumentos de custo e depois aplique as reduções de custo (como a de Falange Argiviana). O valor de mana da mágica só é determinado pelo custo de mana, independentemente do custo total da conjuração.
 - A primeira habilidade de Falange Argiviana não pode reduzir o {W} de seu custo.
-

Filhote de Dragão

{2}{R}{R}

Criatura — Dragão

2/3

Voar

{R}: Filhote de Dragão recebe +1/+0 até o final do turno.

Se esta habilidade tiver sido ativada quatro ou mais vezes neste turno, sacrifique Filhote de Dragão no início da próxima etapa final.

- As primeiras três vezes em que a habilidade de Filhote de Dragão for ativada em um turno não farão nada além de dar a ele +1/+0 até o final do turno. Quaisquer ativações subsequentes também farão com que a habilidade desencadeada retardada seja desencadeada. Isso significa que se você ativar a habilidade de Filhote de Dragão cinco vezes, por exemplo, duas habilidades desencadeadas retardadas diferentes serão desencadeadas no início da etapa final seguinte e farão com que você sacrifique Filhote de Dragão.
- Se acontecer de a quarta vez (ou mais) em que a habilidade de Filhote de Dragão é ativada durante o mesmo turno ser durante a etapa final daquele turno, a habilidade desencadeada retardada não será desencadeada até o início da etapa final do turno seguinte. Você terá que sacrificar Filhote de Dragão naquele momento.

Fitossussurrador de Llanowar

{1}{G}

Criatura — Elfo Druida

1/3

{T}: Adicione um mana de qualquer cor.

{T}: O terreno alvo que você controla torna-se uma criatura Elemental 3/3 com ímpeto até o final do turno.

Ele ainda é um terreno. Ative somente como um feitiço.

- A segunda habilidade de Fitossussurrador de Llanowar não desvira o terreno que se torna uma criatura.

Flamissábia Keldoniana

{2}{R}

Criatura — Humano Xamã

2/3

Alistar

Toda vez que Flamissábia Keldoniana atacar, olhe os X cards do topo de seu grimório, sendo X o poder de Flamissábia Keldoniana. Você pode exilar um card de mágica instantânea ou de feitiço dentre eles com valor de mana igual ou inferior a X. Coloque o restante no fundo de seu grimório em ordem aleatória. Você pode conjurar o card exilado sem pagar seu custo de mana.

- Se Flamissábia Keldoniana deixar o campo de batalha em resposta a sua habilidade desencadeada, use o poder dela em sua última existência no campo de batalha para determinar o valor de X.
- Se uma mágica é conjurada “sem pagar seu custo de mana”, não é possível escolher conjurá-la por nenhum custo alternativo. Você pode, entretanto, pagar custos adicionais, como custos de reforçar. Se o card tem custos adicionais obrigatórios, você precisa pagá-los para conjurar a mágica.
- Se o card tem {X} em seu custo de mana, você precisa escolher 0 como valor de X quando o conjura sem pagar seu custo de mana.

Fogueira da Vitória

{1}{R}

Mágica Instantânea

Reforçar {2}{U} (*Você pode pagar um custo adicional de {2}{U} ao conjurar esta mágica.*)

Se esta mágica foi reforçada, compre um card. Fogueira da Vitória causa à criatura ou ao planeswalker alvo uma quantidade de dano igual ao número de cards em sua mão.

- Você só comprará um card se Fogueira da Vitória tiver sido reforçada, mas ela causará dano à criatura ou ao planeswalker alvo quer ela tenha sido reforçada, quer não.

Força da Coalizão

{G}

Mágica Instantânea

Reforçar {2}{W} (*Você pode pagar um custo adicional de {2}{W} ao conjurar esta mágica.*)

A criatura alvo que você controla recebe +2/+2 até o final do turno. Se esta mágica foi reforçada, coloque um marcador +1/+1 em cada criatura que você controla.

- Se a mágica tiver sido reforçada, a criatura alvo receberá tanto um marcador +1/+1 quanto +2/+2 até o final do turno.
- Se a criatura alvo não for um alvo válido conforme Força da Coalizão tentar ser resolvida, nenhum de seus efeitos acontecerá. Você não colocará um marcador +1/+1 em nenhuma criatura, mesmo que a mágica tenha sido reforçada.

Fundação da Terceira Via

{1}{U}

Encantamento — Saga

Adiantar leitura (*Escolha um capítulo e comece com aquela quantidade de marcadores de conhecimento.*

Adicione um após sua etapa de compra. Os capítulos pulados não são desencadeados. Sacrifique-a após III.)

I — Você pode conjurar uma mágica instantânea ou um feitiço com valor de mana 1 ou 2 de sua mão sem pagar seu custo de mana.

II — O jogador alvo tritura quatro cards.

III — Exile o card de mágica instantânea ou de feitiço alvo de seu cemitério. Copie-o. Você pode conjurar a cópia.

- Se você conjura um card “sem pagar seu custo de mana”, você não pode escolher conjurá-lo por nenhum custo alternativo. Você pode, todavia, pagar custos adicionais. Se o card tiver custos adicionais obrigatórios, você precisará pagá-los para conjurá-lo.
- Se o card tem {X} em seu custo de mana, você precisa escolher 0 como valor de X quando o conjura sem pagar seu custo de mana.

- Você precisa pagar todos os custos para a cópia de uma mágica que você conjura conforme a última habilidade de capítulo de Fundação da Terceira Via é resolvida. Se você escolher conjurá-la, você precisa conjurá-la conforme a habilidade é resolvida. Você não pode esperar para conjurá-la posteriormente.

Gênio Arrogante

{1}{U}{U}

Criatura — Gênio

*/4

Voar

O poder de Gênio Arrogante é igual ao número de cards de mágica instantânea e de feitiço em seu cemitério.

As mágicas instantâneas e os feitiços que você conjura custam {1} a menos para serem conjurados.

- A habilidade que define o poder de Gênio Arrogante funciona em todas as zonas.
- Um card duplo em seu cemitério só conta uma vez para o poder de Gênio Arrogante, mesmo que seja tanto uma mágica instantânea quanto um feitiço.

Gênio da Fonte

{4}{U}{U}

Criatura — Gênio

4/4

Voar

Toda vez que você conjurar uma mágica instantânea ou um feitiço, escolha um —

- Gênio da Fonte recebe +1/+1 até o final do turno.
 - Exile Gênio da Fonte. Devolva-o ao campo de batalha sob o controle de seu dono no início da próxima etapa final.
 - Use vidência 1.
- A habilidade desencadeada de Gênio da Fonte será resolvida antes da mágica instantânea ou feitiço que a desencadeou. Ela será resolvida mesmo que a mágica que a desencadeou tenha sido anulada ou tenha deixado a pilha de alguma outra forma.

Ginete Celeste Decepador

{2}{W}

Criatura — Humano Guerreiro

2/2

Lampejo

Reforçar {2}{R} (*Você pode pagar um custo adicional de {2}{R} ao conjurar esta mágica.*)

Voar

Quando Ginete Celeste Decepador entra no campo de batalha, se ele foi reforçado, ele causa X pontos de dano a qualquer alvo, sendo X o número de criaturas atacantes.

- A habilidade desencadeada de Ginete Celeste Decepador conta todas as criaturas atacantes, inclusive criaturas atacantes que outros jogadores controlam.
 - Em um jogo de Gigante de Duas Cabeças, essa habilidade desencadeada conta todas as criaturas atacantes que cada equipe atacante controla.
-

Goblin da Germinação

{1} {R}

Criatura — Goblin Druida

2/2

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

Quando Goblin da Germinação entrar no campo de batalha, se ele foi reforçado, procure em seu grimório um card de terreno com um tipo de terreno básico, revele-o, coloque-o em sua mão e depois embaralhe.

{R}, {T}, sacrifique um terreno: Compre um card.

- Você pode procurar qualquer card de terreno com um dos tipos de terreno básico, mesmo que aquele terreno não seja um terreno básico. Os tipos de terreno básico são Planície, Ilha, Pântano, Montanha e Floresta.
-

Grifo Protetor

{3} {W}

Criatura — Grifo

2/3

Voar

Toda vez que outra criatura entra no campo de batalha sob seu controle, Grifo Protetor recebe +1/+1 até o final do turno.

- Se mais de uma criatura entra no campo de batalha ao mesmo tempo, ou se uma ou mais outras criaturas entram no campo de batalha ao mesmo tempo que Grifo Protetor, a habilidade desencadeada de Grifo Protetor é desencadeada para cada uma delas.
-

Guardião da Paz Ungido

{2} {W}

Criatura — Humano Clérigo

3/3

Vigilância

Conforme Guardiã da Paz Ungido entrar no campo de batalha, olhe a mão de um oponente e depois escolha qualquer nome de card.

As mágicas que seus oponentes conjuram com o nome escolhido custam {2} a mais para serem conjuradas.

As habilidades ativadas de fontes com o nome escolhido custam {2} a mais para serem ativadas, a menos que sejam habilidades de mana.

- Você pode escolher o nome de qualquer card mesmo que aquele card normalmente não tenha uma habilidade ativada. Você não está limitado aos nomes dos cards vistos na mão do oponente.
- Você não pode escolher o nome de uma ficha a menos que a ficha tenha o mesmo nome de um card.
- A terceira habilidade de Guardiã da Paz Ungido se aplica a todos os oponentes, e não apenas ao oponente cuja mão você olhou.
- As habilidades ativadas possuem um sinal de dois pontos. Geralmente, elas seguem a estrutura “[Custo]: [Efeito]”. Algumas habilidades de palavra-chave (como equipar) são habilidades ativadas e apresentam um sinal de dois pontos em seu texto explicativo. Habilidades desencadeadas (que começam com “quando”, “toda vez que” ou “em/no/na”) não são afetadas pela última habilidade de Guardiã da Paz Ungido.
- Uma habilidade de mana ativada é uma que gera mana conforme é resolvida, não uma que custa mana para ser ativada.
- A última habilidade de Guardiã da Paz Ungido afeta cards independentemente da zona em que estejam. Isso inclui cards nas mãos, cards nos cemitérios e cards exilados.

Guardiã de Nova Benália

{1}{W}

Criatura — Humano Soldado

2/2

Alistar (Conforme esta criatura ataca, você pode virar uma criatura não atacante que você controla sem enjoo de invocação. Quando fizer isso, adicione o poder dela ao desta criatura até o final do turno.)

Toda vez que Guardiã de Nova Benália alistar uma criatura, use vidência 2.

Descarte um card: Guardiã de Nova Benália ganha indestrutível até o final do turno. Vire-a.

- A segunda habilidade de Guardiã de Nova Benália é desencadeada toda vez que seu controlador vira outra criatura para a habilidade alistar de Guardiã de Nova Benália.
- Você pode ativar a última habilidade de Guardiã de Nova Benália mesmo que ela já esteja virada. Você também pode ativar aquela habilidade múltiplas vezes no mesmo turno, mesmo que Guardiã de Nova Benália já tenha indestrutível.

Hera, Cleptomaga Alegre

{G}{U}

Criatura Lendária — Fada Ladino

2/1

Voar

Toda vez que um jogador conjura uma mágica que tenha como alvo uma única criatura que não seja Hera, Cleptomaga Alegre, você pode copiar aquela mágica. A cópia tem Hera como alvo. (Uma cópia de uma mágica de Aura se torna uma ficha.)

- A segunda habilidade é desencadeada toda vez que um jogador conjura uma mágica que tenha como alvo apenas uma criatura e nenhum outro objeto ou jogador. Não importa quem controlar a criatura.

- Se uma mágica tiver múltiplos alvos, mas todos eles forem a mesma criatura, a segunda habilidade de Hera, Cleptomaga Alegre, será desencadeada.
- A cópia é criada mesmo que a mágica que desencadeou a habilidade já tenha sido anulada no momento em que aquela habilidade for resolvida. A cópia é resolvida antes da mágica original.
- Se Hera, Cleptomaga Alegre, não for um alvo válido para a mágica, nenhuma cópia poderá ser criada.
- A cópia que a segunda habilidade de Hera, Cleptomaga Alegre, cria é criada na pilha, de modo que ela não é “conjurada”. Outras habilidades que sejam desencadeadas quando um jogador conjura uma mágica não serão desencadeadas.
- Se a mágica que for copiada for modal (ou seja, se ela disser “Escolha um —” ou algo assim), a cópia terá o mesmo modo. Você não pode escolher um modo diferente.
- Se a mágica copiada tiver um X cujo valor foi determinado conforme ela foi conjurada, a cópia terá o mesmo valor de X.
- O controlador de uma cópia não pode escolher pagar nenhum custo adicional para a cópia. Entretanto, os efeitos com base em custos adicionais que foram pagos para a mágica original serão copiados como se aqueles mesmos custos também fossem pagos para a cópia. Em especial, se a mágica que você está copiando tiver sido reforçada, as cópias também serão reforçadas.

Herborista Samita

{1}{W}

Criatura — Humano Clérigo

2/1

Toda vez que Herborista Samita se torna virada, você ganha 1 ponto de vida e usa vidência 1. *(Olhe o card do topo de seu grimório. Você pode colocar aquele card no fundo de seu grimório.)*

- A habilidade de Herborista Samita é uma habilidade desencadeada, e não uma habilidade ativada. Ela não permite que você o vire quando quiser; em vez disso, você precisa de alguma outra forma de virá-lo, como atacar.
- Se Herborista Samita for virado enquanto você conjura uma mágica ou ativa uma habilidade, aquela mágica ou habilidade será resolvida depois da resolução da habilidade desencadeada de Herborista Samita.

Hidra das Sarças

{5}{G}

Criatura — Planta Hidra

6/6

Atropelar

Dominar — Toda vez que Hidra das Sarças causar dano de combate a um jogador, coloque X marcadores +1/+1 na criatura alvo que você controla, sendo X o número de tipos de terreno básico entre os terrenos que você controla.

- O valor de X é determinado conforme a última habilidade de Hidra das Sarças é resolvida.

Hidromante Élfica

{2}{G}

Criatura — Elfo Mago

3/2

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

Quando Hidromante Élfica entrar no campo de batalha, se ela foi reforçada, crie uma ficha que seja uma cópia da criatura alvo que você controla.

- Se ela tiver sido reforçada, a habilidade de Hidromante Élfica poderá ter como alvo qualquer criatura que você controla, inclusive ela mesma. Se ela tiver a si mesma como alvo, a ficha que é criada não terá sido reforçada, de modo que a habilidade não será desencadeada novamente.
-

Hino de Batalha de Hurloon

{2}{R}

Mágica Instantânea

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

Hino de Batalha de Hurloon causa 4 pontos de dano à criatura ou ao planeswalker alvo. Se esta mágica foi reforçada, você ganha 4 pontos de vida.

- Se a criatura ou planeswalker alvo não for um alvo válido conforme Hino de Batalha de Hurloon tentar ser resolvido, ele não fará nada, mesmo que tenha sido reforçado.
-

Ilusionista Sílfide

{U}

Criatura — Fada Mago

1/1

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

Voar

Se Ilusionista Sílfide foi reforçada, ela entra no campo de batalha com dois marcadores +1/+1.

{T}: O terreno alvo que você controla se torna do tipo de terreno básico de sua escolha até o final do turno.

- A terceira habilidade de Ilusionista Sílfide não é uma habilidade desencadeada. Se ela tiver sido reforçada, não haverá nenhum momento em que um oponente possa responder enquanto ela está no campo de batalha, mas ainda não tem marcadores.
 - Você pode escolher um tipo de terreno básico conforme sua última habilidade for resolvida.
 - O terreno afetado perde todos os tipos de terreno existentes e quaisquer habilidades nele impressas. Ele se torna do tipo de terreno básico escolhido e agora tem a habilidade de virar para adicionar um mana da cor adequada à sua reserva de mana. A habilidade de Ilusionista Sílfide não altera o nome do terreno afetado nem o fato de ele ser lendário ou básico.
-

Infantaria Eletrostática
{1}{R}
Criatura — Anão Mago
1/2
Atropelar
Toda vez que você conjurar uma mágica instantânea ou um feitiço, coloque um marcador +1/+1 em Infantaria Eletrostática.

- A habilidade desencadeada de Infantaria Eletrostática é resolvida antes da mágica que a desencadeou. A habilidade será resolvida mesmo que a mágica seja anulada.

Inferno Duplo
{1}{R}
Mágica Instantânea
Escolha um —

- Quando você conjurar sua próxima mágica instantânea ou feitiço neste turno, copie aquela mágica. Você poderá escolher novos alvos para a cópia.
 - A criatura alvo que você controla ganha golpe duplo até o final do turno.
- Se a mágica copiada for modal (ou seja, se ela disser “Escolha um —” ou algo assim), a cópia criada pela habilidade desencadeada retardada de Inferno Duplo terá o(s) mesmo(s) modo(s). Você não pode escolher modos diferentes.
 - Se a mágica copiada teve o dano dividido conforme foi conjurada, a divisão não pode ser alterada (embora os alvos a receberem o dano ainda possam). O mesmo vale para mágicas que distribuem marcadores.
 - Você não pode escolher pagar nenhum custo adicional pela cópia criada pela habilidade desencadeada retardada de Inferno Duplo. Entretanto, os efeitos baseados em custos adicionais que foram pagos para a mágica original serão copiados como se aqueles mesmos custos também fossem pagos para a cópia.
 - As cópias que a habilidade de Inferno Duplo cria são criadas na pilha, de modo que não são “conjuradas”. Portanto, as habilidades que são desencadeadas quando um jogador conjura uma mágica não serão desencadeadas.

Instigadora de Radha
{1}{R}
Criatura — Humano Guerreiro
3/1

Toda vez que Instigadora de Radha ataca, a criatura alvo que o jogador defensor controla com poder inferior ao de Instigadora de Radha não pode bloquear neste turno.
Dominar — {5}{R}: Instigadora de Radha recebe +2/+2 até o final do turno. Esta habilidade custa {1} a menos para ser ativada para cada tipo de terreno básico entre os terrenos que você controla. Ative apenas uma vez a cada turno.

- Aumentar o poder da criatura alvo em resposta à primeira habilidade de Instigadora de Radha pode fazer com que ela deixe de ser um alvo válido para aquela habilidade. No entanto, depois que a habilidade for resolvida, ela não poderá bloquear, mesmo que seu poder se torne maior que o de Instigadora de Radha.

Interromper o Momento

{1} {U}

Feitiço

Vire a criatura alvo e coloque três marcadores de atordoamento nela. *(Se uma permanente com um marcador de atordoamento se tornaria desvirada, em vez disso, remova um marcador de atordoamento dela.)*
 Vidência 1. *(Olhe o card do topo de seu grimório. Você pode colocar aquele card no fundo de seu grimório.)*

- O alvo de Interromper o Momento pode ser uma criatura que já esteja virada. Se a criatura alvo estiver virada conforme Interromper o Momento for resolvido, você ainda colocará três marcadores de atordoamento nela.

Jaya, Negociadora Flamejante

{2} {R} {R}

Planeswalker Lendário — Jaya

4

+1: Crie uma ficha de criatura Monge vermelha 1/1 com destreza.

–1: Exile os dois cards do topo de seu grimório. Escolha um deles. Você pode jogar aquele card neste turno.

–2: Escolha a criatura alvo que um oponente controla.

Toda vez que você atacar neste turno, Jaya, Negociadora Flamejante, causará àquela criatura dano igual ao número de criaturas atacantes.

–8: Você recebe um emblema com “Toda vez que você conjurar uma mágica instantânea ou um feitiço vermelho, copie-o duas vezes. Você pode escolher novos alvos para as cópias”.

- Você precisa pagar todos os custos e seguir todas as regras normais de tempo para jogar um card para a segunda habilidade de lealdade de Jaya. Por exemplo, se você escolher um card de terreno, você só pode jogá-lo durante uma de suas fases principais enquanto a pilha está vazia, e só se você ainda não tiver jogado um terreno no mesmo turno.
- Ativar a terceira habilidade de lealdade de Jaya cria uma habilidade desencadeada retardada que será desencadeada cada vez que você declarar atacantes naquele turno (geralmente isso só acontece uma vez). Esta habilidade será desencadeada mesmo que Jaya não esteja mais no campo de batalha. Se qualquer coisa precisar de informações sobre a fonte daquele dano, use as características de Jaya em sua última existência no campo de batalha.
- A habilidade desencadeada do emblema de Jaya copiará qualquer mágica instantânea ou feitiço vermelho que você conjure, e não apenas um com alvos.
- As cópias são criadas mesmo que a mágica que desencadeou a habilidade tenha sido anulada quando aquela habilidade for resolvida. As cópias são resolvidas antes da mágica original.

- A cópia terá os mesmos alvos que a mágica que ela está copiando, a menos que você escolha alvos novos. Você pode alterar qualquer número de alvos, incluindo todos ou nenhum deles. Os novos alvos precisam ser válidos.
- Se a mágica que for copiada for modal (ou seja, se ela disser “Escolha um —” ou algo assim), as cópias terão o(s) mesmo(s) modo(s). Você não pode escolher modos diferentes.
- Não é possível escolher pagar nenhum custo adicional para as cópias. Entretanto, os efeitos baseados em custos adicionais que foram pagos para a mágica original serão copiados como se aqueles mesmos custos também fossem pagos para as cópias. Em especial, se a mágica que você está copiando tiver sido reforçada, as cópias também serão reforçadas.
- As cópias são criadas na pilha. Portanto, elas não são “conjuradas”. Portanto, as habilidades que são desencadeadas quando um jogador conjura uma mágica não serão desencadeadas.

Jhoira, Inovadora Eterna

{U} {R}

Criatura Lendária — Humano Artesão

2/3

{T}: Coloque dois marcadores de engenhosidade em Jhoira, Inovadora Eterna. Depois, você pode colocar no campo de batalha um card de artefato com valor de mana igual ou inferior a X da sua mão, sendo X o número de marcadores de engenhosidade em Jhoira.

- Se Jhoira, Inovadora Eterna, não estiver no campo de batalha conforme a habilidade ativada for resolvida, você não conseguirá colocar nenhum marcador de engenhosidade nela. No entanto, você ainda pode colocar um card de artefato de sua mão no campo de batalha. Use o número dos marcadores de engenhosidade que estavam em Jhoira antes de ela deixar o campo de batalha para determinar o valor de X.

Jodah, o Unificador

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

Criatura Lendária — Humano Mago

5/5

As criaturas lendárias que você controla recebem +X/+X, sendo X o número de criaturas lendárias que você controla.

Toda vez que você conjurar uma mágica lendária da sua mão, exile cards do topo de seu grimório até exilar um card lendário não de terreno com valor de mana inferior.

Você pode conjurar aquele card sem pagar seu custo de mana. Coloque o restante no fundo de seu grimório em ordem aleatória.

- Tanto a habilidade desencadeada de Jodah, o Unificador, e a mágica conjurada com aquela habilidade são resolvidas antes da mágica que a desencadeou, mesmo que a mágica original tenha sido anulada em resposta.
- Você exila os cards com a face voltada para cima. Todos os jogadores poderão vê-los.
- O card lendário não de terreno exilado pode ser conjurado imediatamente. Se você não conjurá-lo imediatamente, você não o conjurará posteriormente.

- Os tipos e o valor de mana do card dupla face no exílio são determinados pelas características da face frontal. O valor de mana de um card duplo é o valor de mana total de ambas as metades somadas.
- Se o card lendário não de terreno exilado dessa forma for um card dupla face modal e o reverso também não for de terreno, você pode conjurar qualquer uma das faces do card, mesmo que o reverso não seja lendário.
- Se você escolher não conjurar o card, ele permanecerá no exílio. O restante dos cards será colocado no fundo de seu grimório em ordem aleatória.
- Se uma mágica é conjurada “sem pagar seu custo de mana”, não é possível escolher conjurá-la por nenhum custo alternativo. Você pode, todavia, pagar custos adicionais. Se o card tem custos adicionais obrigatórios, você precisa pagá-los para conjurar a mágica.
- Se o card tem {X} em seu custo de mana, você precisa escolher 0 como valor de X quando o conjura sem pagar seu custo de mana.
- O valor de mana da mágica que desencadeou a habilidade só é determinado por seu custo de mana, independentemente do custo total de conjuração da mágica. Se a mágica tiver um {X} no custo, inclua o valor escolhido para X quando determinar o valor de mana.
- Se você exilar seu grimório inteiro sem exilar um card lendário não de terreno com valor de mana menor, você embaralhará os cards exilados e eles se tornarão seu grimório novamente, finalizando o efeito. Você não continuará a exilar e embaralhar seu grimório eternamente.

Karn, Legado Vivo

{4}

Planeswalker Lendário — Karn

4

+1: Crie uma ficha de Pedra de Energia virada. *(Ela é um artefato com “{T}: Adicione {C}. Este mana não pode ser gasto para conjurar uma mágica não de artefato”.)*

−1: Pague qualquer quantidade de mana. Olhe aquela quantidade de cards do topo de seu grimório, depois coloque um daqueles cards em sua mão e o restante no fundo de seu grimório em ordem aleatória.

−7: Você recebe um emblema com “Vire um artefato desvirado que você controla: Este emblema causa 1 ponto de dano a qualquer alvo”.

- Para a segunda habilidade de lealdade de Karn, você só escolhe a quantidade de mana a pagar depois que a habilidade é resolvida. Depois que a habilidade começa a ser resolvida e você paga, nenhum jogador pode responder antes que você conclua todas as etapas daquela habilidade.
- Se você não pagar nenhum mana, você não olhará nenhum card nem colocará nenhum em sua mão.
- Se você olhar um ou mais cards dessa forma, você precisará colocar um card na própria mão. Você não pode escolher não colocar um na própria mão.
- O emblema de Karn tem uma habilidade ativada que permite que você vire artefatos desvirados para pagar o custo dela. Em especial, você pode virar criaturas artefato que tenham entrado no campo de batalha neste turno para pagar esse custo, mesmo que elas não tenham ímpeto.

Lhurgoyf de Urborg

{1}{G}

Criatura — Lhurgoyf

/1+

Reforçar {U} e/ou {B} (*Você pode pagar um custo adicional de {U} e/ou {B} ao conjurar esta mágica.*)

Conforme Lhurgoyf de Urborg entrar no campo de batalha, triture três cards para cada vez que ele foi reforçado.

O poder de Lhurgoyf de Urborg é igual ao número de cards de criatura em seu cemitério e a resistência dele é igual àquele número mais 1.

- A habilidade que define o poder e a resistência de Lhurgoyf de Urborg funciona em todas as zonas, e não apenas no campo de batalha.
- Você pode reforçar Lhurgoyf de Urborg uma única vez pelo custo de {U} e outra pelo custo de {B}. Você pode reforçá-lo duas vezes pagando {U}{B}, mas não pode reforçá-lo duas vezes pagando {U}{U} nem {B}{B}. Você não pode reforçá-lo mais de duas vezes.
- A segunda habilidade de Lhurgoyf de Urborg não é uma habilidade desencadeada e não usa a pilha. Os jogadores não podem conjurar mágicas nem realizar outras ações depois que ele entrar no campo de batalha, mas antes de seu controlador triturar cards.
- Se ele tiver sido reforçado, Lhurgoyf de Urborg entrará no campo de batalha com um poder e uma resistência determinados pelo número de cards de criatura em seu cemitério depois que você tiver triturado cards para cada vez que ele foi reforçado. Por exemplo, se você tiver um card de criatura em seu cemitério antes da entrada dele no campo de batalha e você triturar mais dois cards de criatura com a sua habilidade, ele entrará no campo de batalha como uma criatura 3/4.

Liliana do Véu

{1}{B}{B}

Planeswalker Lendário — Liliana

3

+1: Cada jogador descarta um card.

-2: O jogador alvo sacrifica uma criatura.

-6: Separe todas as permanentes que o jogador alvo controla em dois montes. Aquele jogador sacrifica todas as permanentes no monte à escolha dele.

- Você pode ativar a primeira habilidade de Liliana mesmo que parte ou a totalidade dos jogadores não esteja apta a descartar um card.
 - Quando a primeira habilidade de Liliana é resolvida, primeiro o jogador de quem for o turno escolhe um card da mão sem revelá-lo e, em seguida, cada outro jogador na ordem dos turnos faz o mesmo. Depois, todos os cards escolhidos são descartados ao mesmo tempo.
 - Quando a terceira habilidade de Liliana é resolvida, você coloca cada permanente que aquele jogador controla em um dos dois montes. Por exemplo, você pode colocar uma criatura em um monte e uma Aura que esteja encantando aquela criatura no outro monte.
 - Um monte pode ficar vazio. Se o jogador escolher um monte vazio, nenhuma criatura será sacrificada.
-

Meria, Erudita da Antiguidade
{1} {R} {G}
Criatura Lendária — Elfo Artesão
3/3

Vire um artefato não ficha desvirado que você controla:
Adicione {G}.
Vire dois artefatos não ficha desvirados que você controla: Exile o card do topo de seu grimório. Você pode jogá-lo neste turno.

- Você pode virar qualquer artefato não ficha desvirado para ativar as habilidades de Meria, inclusive criaturas artefato que tenham entrado no campo de batalha neste turno, mesmo que elas não tenham ímpeto.
- Você precisa pagar todos os custos e seguir todas as restrições de tempo dos cards que você jogar com a última habilidade de Meria. Por exemplo, você só pode jogar um card de terreno dessa forma durante sua própria fase principal e somente se você ainda não tiver jogado um terreno naquele turno.

Mestra do Saber da Academia
{U} {U}
Criatura — Humano Mago
2/3

No início da etapa de compra de cada jogador, aquele jogador pode comprar um card adicional. Se ele fizer isso, as mágicas que ele conjurar neste turno custarão {2} a mais para serem conjuradas.

- O aumento de custo se aplica a mágicas que aquele jogador conjura, mesmo que ele as esteja conjurando por um custo alternativo. Se ele conjurar uma mágica sem pagar seu custo de mana, ainda será necessário pagar {2}.
- Habilidades que reduzam o custo de conjuração de uma mágica se aplicam depois de habilidades que o elevam. Por exemplo, se um oponente escolheu comprar um card adicional conforme a habilidade desencadeada de Mestra do Saber da Academia estava sendo resolvida, Falange Argiviana (um card com custo de mana {5} {W} e a habilidade “Esta mágica custa {1} a menos para ser conjurada para cada criatura que você controla.”) custará {W} para ser conjurada naquele turno se aquele jogador controlar sete ou mais criaturas.

Mestre de Horda de Rundvelt
{1} {R}
Criatura — Goblin Guerreiro
1/1

Os outros Goblins que você controla recebem +1/+1.
Toda vez que Mestre de Horda de Rundvelt ou outro Goblin que você controla morrer, exile o card do topo de seu grimório. Se ele for um card de criatura Goblin, você poderá conjurar aquele card até o final de seu próximo turno.

- Se Mestre de Horda de Rundvelt e um ou mais outros Goblins que você controla morrerem ao mesmo tempo, a habilidade será desencadeada uma vez para cada uma daquelas criaturas.
-

Micromante

{3} {U}

Criatura — Humano Mago

3/3

Quando Micromante entra no campo de batalha, você pode procurar em seu grimório um card de magia instantânea ou de feitiço com valor de mana 1, revelá-lo, colocá-lo em sua mão e depois embaralhar.

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

Muralha da Academia

{2} {U}

Criatura — Barreira

0/5

Defensor

Toda vez que você conjura uma magia instantânea ou um feitiço, você pode comprar um card. Se fizer isso, descarte um card. Esta habilidade é desencadeada apenas uma vez a cada turno.

- Você compra um card e descarta um card enquanto a habilidade de Muralha da Academia está sendo resolvida. Nenhum jogador pode realizar ações e nada pode acontecer entre aqueles eventos.
 - Uma habilidade que é desencadeada quando um jogador conjura uma magia é resolvida antes da magia que a desencadeou. A habilidade é resolvida mesmo que aquela magia seja anulada.
-

Najal, o Corredor das Tempestades

{2} {U} {U} {R}

Criatura Lendária — Efrite Mago

5/4

Você pode conjurar magias de feitiço como se tivessem lampejo.

Toda vez que Najal, o Corredor das Tempestades, ataca, você pode pagar {2}. Se fizer isso, quando você conjurar sua próxima magia instantânea ou feitiço neste turno, copie-a. Você poderá escolher novos alvos para a cópia.

- Se a magia copiada for modal (ou seja, se ela disser “Escolha um —” ou algo assim), a cópia criada pela habilidade desencadeada retardada de Najal terá o(s) mesmo(s) modo(s). Você não pode escolher modos diferentes.
 - Se a magia copiada teve o dano dividido conforme foi conjurada, a divisão não pode ser alterada (embora os alvos a receberem o dano ainda possam). O mesmo vale para magias que distribuem marcadores.
 - Você não pode escolher pagar nenhum custo adicional pela cópia criada pela habilidade desencadeada retardada de Najal. Entretanto, os efeitos baseados em custos adicionais que foram pagos para a magia original serão copiados como se aqueles mesmos custos também fossem pagos para a cópia.
 - As cópias que a habilidade de Najal cria são criadas na pilha, de modo que não são “conjuradas”. Portanto, as habilidades que são desencadeadas quando um jogador conjura uma magia não serão desencadeadas.
-

Necromassa Contorcida

{6} {B}

Criatura — Zumbi Gigante

5/5

Esta mágica custa {1} a menos para ser conjurada para cada card de criatura em seu cemitério.

Toque mortífero

- Para determinar o custo total de uma mágica, comece com o custo de mana ou o custo alternativo a pagar, adicione os eventuais aumentos de custo e depois aplique as reduções de custo (como a de Necromassa Contorcida). O valor de mana da mágica só é determinado pelo custo de mana, independentemente do custo total da conjuração.
 - A primeira habilidade de Necromassa Contorcida não pode reduzir o {B} no custo dele.
-

Nemata, Guardiã Primordial

{2} {B} {G}

Criatura Lendária — Ent

3/4

Alcance

Se uma criatura que um oponente controla morreria, em vez disso, exile-a. Quando fizer isso, crie uma ficha de criatura Saprófita verde 1/1.

{G}, sacrifique uma Saprófita: Nemata, Guardiã

Primordial, recebe +2/+2 até o final do turno.

{1} {B}, sacrifique duas Saprófitas: Compre um card.

- Se uma criatura que um oponente controla morreria e tanto Nemata quanto outro efeito estiverem tentando exilá-la, aquele oponente escolhe qual efeito se aplicará. Se o efeito de Nemata acabar não se aplicando por causa dessa escolha, a habilidade desencadeada que cria uma ficha de Saprófita não será desencadeada, mesmo que o card de criatura vá para o exílio.
-

Rainha Allenal de Ruadach

{G} {W} {W}

Criatura Lendária — Elfo Nobre

/

O poder e a resistência de Rainha Allenal de Ruadach são ambos iguais ao número de criaturas que você controla.

Se uma ou mais fichas de criatura seriam criadas sob seu controle, em vez disso, são criadas aquelas fichas mais uma ficha de criatura Soldado branca 1/1.

- A primeira habilidade de Rainha Allenal de Ruadach conta ela mesma, de modo que seu poder e resistência serão sempre ao menos 1/1.
- A ficha de Soldado adicional não terá nenhuma habilidade com que as outras fichas tenham sido criadas. Qualquer outra coisa especificada no efeito que cria as fichas (como se ela está virada, atacando, “Aquele ficha ganha ímpeto” ou “Exile aquela ficha no final do combate”) aplica-se tanto às fichas originais quanto ao Soldado.

- Se um efeito altera sob o controle de quem a ficha seria criada, aquele efeito é aplicado antes do efeito de Rainha Allenal. Se um efeito alterar a pessoa sob o controle da qual a ficha entrará no campo de batalha, aquele efeito se aplica antes que o efeito de Rainha Allenal possa se aplicar.
-

Raff, Defensor do Bons Ventos

{W}{U}

Criatura Lendária — Humano Mago

1/3

Toda vez que você conjura uma mágica instantânea ou um feitiço, você pode virar duas criaturas desviradas que você controla. Se fizer isso, compre um card.

{3}{W}{W}: As criaturas que você controla recebem +1/+1 e ganham vigilância até o final do turno.

- A última habilidade desencadeada de Raff, Defensor do Bons Ventos, é resolvida antes da mágica que a desencadeou. A habilidade será resolvida mesmo que a mágica seja anulada.
-

Rasgar em Dois

{1}{G}

Mágica Instantânea

Reforçar {1}{B} (*Você pode pagar um custo adicional de {1}{B} ao conjurar esta mágica.*)

Exile o artefato ou encantamento alvo. Se esta mágica foi reforçada, em vez disso, exile a permanente não de terreno alvo.

- Se Rasgar em Dois está reforçado, ele pode ter qualquer permanente não de terreno como alvo, e não somente um artefato ou encantamento.
-

Ratadrabik de Urborg

{2}{W}{B}

Criatura Lendária — Zumbi Mago

3/3

Vigilância, salvaguarda {2}

Os outros Zumbis que você controla têm vigilância.

Toda vez que outra criatura lendária que você controla morrer, crie uma ficha que seja uma cópia daquela criatura, exceto por não ser lendária e ser um Zumbi preto 2/2 além de suas outras cores e tipos.

- A ficha copia a criatura em sua última existência no campo de batalha antes de morrer, e não em sua existência no cemitério.
- Exceto pelo poder e pela resistência, a ficha copia apenas o que estava impresso na criatura original (a não ser que a criatura esteja copiando outra coisa; veja abaixo), e adiciona a cor preto e o tipo de criatura Zumbi. Ela não copia informações como se a criatura estava virada ou desvirada, se tinha ou não marcadores, Auras ou Equipamentos anexados ou efeitos que não sejam de cópia que tivessem alterado seu poder, sua resistência, seus tipos, sua cor e assim por diante.
- Se a criatura copiada tem {X} em seu custo de mana, X é considerado 0.

- Se a criatura copiada é uma ficha, a nova ficha criada copia as características originais daquela ficha conforme estabelecidas pelo efeito que criou aquela ficha, com as exceções acima citadas.
 - Se a criatura copiada estiver copiando outra coisa, a ficha entra no campo de batalha como o que quer que a criatura tenha copiado, com as exceções acima citadas.
 - Quaisquer habilidades de entrada no campo de batalha da criatura copiada serão desencadeadas quando a ficha entrar no campo de batalha. Qualquer habilidade do tipo “conforme [esta criatura] entra no campo de batalha” ou “[esta criatura] entra no campo de batalha com” da criatura escolhida também funcionará.
-

Reconhecimento de Pé-de-limo

{4} {G}

Feitiço

Dominar — Procure em seu grimório até dois cards de terreno com um tipo de terreno básico cada um, coloque-os no campo de batalha virados e depois embaralhe. Olhe os X cards do topo de seu grimório, sendo X o número de tipos de terreno básico entre os terrenos que você controla. Coloque até um deles no topo de seu grimório e o restante no fundo de seu grimório em ordem aleatória.

- Quando procura em seu grimório dessa forma, você pode encontrar cards que não sejam de terreno básico contanto que eles tenham um ou mais tipos de terreno básico. Os tipos de terreno básico são Planície, Ilha, Pântano, Montanha e Floresta.
 - Você pode procurar dois cards com o mesmo tipo de terreno básico ou com tipos diferentes de terreno básico.
 - O valor de X é determinado depois que você colocar os terrenos que você procurou para a habilidade de entrada no campo de batalha.
-

Recruta do Culto

{B}

Criatura — Esqueleto Guerreiro

2/1

Recruta do Culto entra no campo de batalha virada.

{1} {B}: Devolva Recruta do Culto de seu cemitério para o campo de batalha. Ative somente se uma criatura não Esqueleto morreu sob seu controle neste turno.

- A criatura que morreu não precisa estar mais no cemitério de seu dono para satisfazer a restrição de ativação.
 - De modo similar, Recruta do Culto não precisa ter estado em nenhuma zona específica no momento em que aquela criatura morreu.
 - Fichas de criatura que morrem são colocadas em seu cemitério normalmente (e deixam de existir logo depois). Se uma ficha de criatura não Esqueleto morreu neste turno, ela satisfaz a restrição de ativação.
-

Redentora de Serra

{3}{W}{W}

Criatura — Anjo Soldado

2/4

Voar

Toda vez que outra criatura com poder igual ou inferior a 2 entrar no campo de batalha sob seu controle, coloque dois marcadores +1/+1 naquela criatura.

- A segunda habilidade de Redentora de Serra só verifica o poder de uma criatura no momento em que ela entra no campo de batalha. Se ela entra com marcadores, aqueles marcadores são incluídos. Se o poder daquela criatura for inferior a 2 quando ela entra no campo de batalha, mas se tornar superior a 2 depois do desencadeamento da habilidade, você ainda colocará dois marcadores nela.

Rei Darien XLVIII

{1}{G}{W}

Criatura Lendária — Humano Soldado

2/3

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

{3}{G}{W}: Coloque um marcador +1/+1 em Rei

Darien e crie uma ficha de criatura Soldado branca 1/1.

Sacrifique Rei Darien: As fichas de criatura que você controla ganham resistência a magia e indestrutível até o final do turno.

- Se Rei Darien XLVIII deixar o campo de batalha, as outras criaturas que você controla perderão imediatamente o bônus de +1/+1. Em especial, isso significa que se você ativar a última habilidade dele depois que uma criatura já tiver sofrido dano, ela pode morrer por sofrer dano letal antes que a habilidade seja resolvida e lhe dê indestrutível.
- Na maioria dos casos em que o valor de X não é definido pelo texto do card, seu controlador escolhe o valor de X. No entanto, o X no nome do rei Darien é sempre 10.
- XLVIII é quarenta e oito.

Reintegração de Urborg

{B}

Feitiço

Reforçar {1}{G} (*Você pode pagar um custo adicional de {1}{G} ao conjurar esta mágica.*)

Devolva o card de criatura alvo de seu cemitério para sua mão. Você ganha 2 pontos de vida. Se esta mágica foi reforçada, devolva outro card de permanente alvo de seu cemitério para sua mão.

- Se não for reforçada, Reintegração de Urborg tem um único alvo.
 - Você não pode conjurar Reintegração de Urborg reforçada de não houver tanto um card de criatura quanto outro card de permanente em seu cemitério.
-

Relíquia das Lendas

{3}

Artefato

{T}: Adicione um mana de qualquer cor.

Vire uma criatura lendária desvirada que você controla:

Adicione um mana de qualquer cor.

- Você pode virar qualquer criatura lendária desvirada que você controla, incluindo uma que você não tenha controlado continuamente desde o início de seu turno mais recente, para pagar o custo da habilidade ativada de Relíquia das Lendas.

Restauração de Sheoldred

{3} {B}

Feitiço

Reforçar {2} {W} (*Você pode pagar um custo adicional de {2} {W} ao conjurar esta mágica.*)

Devolva o card de criatura alvo de seu cemitério para o campo de batalha. Se esta mágica foi reforçada, você ganha uma quantidade de pontos de vida igual ao valor de mana daquele card. Caso contrário, você perde aquela quantidade de pontos de vida.

Exile Restauração de Sheoldred.

- Se o card de criatura alvo não for um alvo válido conforme Restauração de Sheoldred tentar ser resolvida (geralmente pelo card ter sido removido do cemitério em resposta), ela não fará nada. Você não ganhará nem perderá pontos de vida, e Restauração de Sheoldred irá para o cemitério em vez de ser exilada pela própria última habilidade.

Rith, Primevo Libertado

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

Criatura Lendária — Dragão

5/5

Voar, salvaguarda {2}

Os outros Dragões que você controla têm salvaguarda {2}.

No início de sua etapa final, se uma criatura ou um planeswalker que um oponente controlava tiver sofrido dano excedente neste turno, crie uma ficha de criatura Dragão vermelha 4/4 com voar.

- Se uma permanente tiver mais de uma habilidade salvaguarda, as habilidades serão desencadeadas individualmente. A mágica ou habilidade será anulada se qualquer um dos custos de salvaguarda não for pago.
- Considera-se que uma criatura sofreu dano excedente se uma ou mais fontes causaram a ela mais dano do que o mínimo necessário para que o dano fosse letal. Na maioria dos casos, isso significa um dano maior que a resistência da criatura, mas considerando o dano que tenha sido causado a ela naquele turno.
- Um planeswalker sofre dano excedente se sofrer dano maior que sua lealdade atual.
- Até mesmo 1 único ponto de dano causado por uma fonte com toque mortífero é considerado letal, portanto, qualquer quantidade de dano maior que 1 é dano excedente, mesmo que o dano total não seja

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

- Não importa se uma criatura, mágica ou habilidade que você controla causou o dano excedente. Importa apenas que algum dano excedente tenha sido causado em algum ponto do turno. Por exemplo, se uma criatura 4/4 que um oponente controla sofre 2 pontos de dano de uma mágica que você controla e, posteriormente no turno, sofre 3 pontos de dano de uma mágica que outro jogador controla, a habilidade de Rith é desencadeada.
- A habilidade de Rith será desencadeada contanto que um oponente tenha controlado a criatura conforme o dano excedente foi causado a ela, mesmo que a criatura não esteja mais no campo de batalha ou você a controle no final do turno.

Rivaz da Garra

{1} {B} {R}

Criatura Lendária — Viashino Bruxo

3/3

Ameaçar

{T}: Adicione dois manas em qualquer combinação de cores. Gaste este mana somente para conjurar mágicas de criatura Dragão.

Uma vez durante cada um de seus turnos, você poderá conjurar uma mágica de criatura Dragão de seu cemitério.

Toda vez que você conjura uma mágica de criatura Dragão de seu cemitério, ela ganha “Quando esta criatura morrer, exile-a”.

- É possível usar o mana gerado pela habilidade ativada para pagar um custo alternativo (como o custo de escapatória) ou um custo adicional para conjurar uma mágica de Dragão. Não está limitado a pagar o custo de mana daquela mágica.
 - A permissão de conjuração concedida pela terceira habilidade de Rivaz não altera o momento em que você pode conjurar a mágica de seu cemitério.
 - Depois que você começa a conjurar uma mágica de seu cemitério, ela é imediatamente movida para a pilha. Os jogadores não podem realizar nenhuma ação até que você tenha terminado de conjurar a mágica.
 - A última habilidade é desencadeada quando você conjura uma mágica de criatura Dragão de seu cemitério por qualquer motivo. Ela é desencadeada mesmo que você não tenha usado mana gerado pela habilidade ativada de Rivaz para pagar seus custos.
 - A habilidade que aquela mágica ganha conforme a última habilidade de Rivaz é resolvida continua a se aplicar à permanente que a mágica se torna depois de ser resolvida, mesmo que ela deixe de ser um Dragão ou deixe de ser uma criatura.
 - A habilidade que a mágica ganha só se aplica a ela quando está no campo de batalha. Se a mágica for anulada antes de ser resolvida, aquela habilidade não a exilará.
-

Rona, Devota de Sheoldred
{1}{U}{B}{B}
Criatura Lendária — Humano Mago
3/4

Toda vez que você conjura uma mágica instantânea ou um feitiço, cada oponente perde 1 ponto de vida. Você pode conjurar Rona, Devota de Sheoldred, de seu cemitério descartando dois cards além de pagar seus outros custos.

- A última habilidade desencadeada de Rona, Devota de Sheoldred, é resolvida antes da mágica que a desencadeou. A habilidade será resolvida mesmo que a mágica seja anulada.
- A permissão de conjuração concedida pela última habilidade de Rona não altera o momento em que você pode conjurá-la de seu cemitério.
- Se Rona for anulada ou morrer depois de ter sido conjurada de seu cemitério, ela voltará ao cemitério. Ela pode ser conjurada dessa forma posteriormente.
- Depois que você começa a conjurar uma mágica de seu cemitério, ela é imediatamente movida para a pilha. Os jogadores não podem realizar nenhuma ação até que você tenha terminado de conjurar a mágica.

Rulik Mons, Chefona do Viveiro
{1}{R}{G}{G}
Criatura Lendária — Goblin
3/3

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

Toda vez que Rulik Mons, Chefona do Viveiro, atacar, olhe o card do topo de seu grimório. Se for um card de terreno, você poderá colocá-lo no campo de batalha virado. Se você não tiver colocado um card no campo de batalha dessa forma, crie uma ficha de criatura Goblin vermelha 1/1.

- Colocar um terreno no campo de batalha com a segunda habilidade de Rulik Mons, Chefona do Viveiro, não conta como jogar um terreno naquele turno.
- Se o card for um terreno, você pode escolher não colocá-lo no campo de batalha dessa forma. Nesse caso, você criará uma ficha de criatura Goblin vermelha 1/1.

Sabotagem Agressiva
{2}{B}
Feitiço
Reforçar {R} (*Você pode pagar um custo adicional de {R} ao conjurar esta mágica.*)
O jogador alvo descarta dois cards. Se esta mágica foi reforçada, ela causa 3 pontos de dano àquele jogador.

- Se você reforçar Sabotagem Agressiva, ela causará 3 pontos de dano àquele jogador além de fazê-lo descartar dois cards, e não em vez de fazê-lo descartar dois cards.
-

Sanguessuga de Guerra Monstruosa

{3} {B}

Criatura — Sanguessuga Horror

/

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

Conforme Sanguessuga de Guerra Monstruosa entra no campo de batalha, se ela foi reforçada, triture quatro cards. (*Para triturar um card, coloque o card do topo de seu grimório em seu cemitério.*)

O poder e a resistência de Sanguessuga de Guerra Monstruosa são ambos iguais ao maior valor de mana entre os cards no seu cemitério.

- A segunda habilidade de Sanguessuga de Guerra Monstruosa é um efeito de substituição, não uma habilidade desencadeada. Ela acontece ao mesmo tempo em que Sanguessuga de Guerra Monstruosa entra no campo de batalha, não usa a pilha e não pode ser respondida.
- Se Sanguessuga de Guerra Monstruosa foi reforçada, ela entra no campo de batalha com poder e resistência cada um igual ao maior valor de mana entre os dos cards em seu cemitério, inclusive cards triturados devido a seu efeito de substituição. Por exemplo, se você não tiver nenhum card em seu cemitério no momento em que ela entrar no campo de batalha e você triturar três cards de terreno e um card com valor de mana 4, Sanguessuga de Guerra Monstruosa será uma criatura 4/4 entrando no campo de batalha.
- Se um card em um cemitério tem {X} no custo de mana, X é 0.

Senhor do Poço Tirânico

{4} {B} {B}

Criatura — Demônio

6/6

Voar, atropelar

Conforme Senhor do Poço Tirânico entrar no campo de batalha, escolha outra criatura que você controla.

A criatura escolhida recebe +3/+3 e tem voar.

Quando Senhor do Poço Tirânico deixar o campo de batalha, sacrifique a criatura escolhida.

- A habilidade de Senhor do Poço Tirânico que permite que você escolha uma criatura não é uma habilidade desencadeada e não usa a pilha. Os jogadores não podem responder a sua escolha de qual criatura ela afetará.
 - Se Senhor do Poço Tirânico entrar no campo de batalha ao mesmo tempo que outra criatura, aquela criatura não poderá ser escolhida.
 - Se a criatura escolhida deixar o campo de batalha, você não poderá escolher uma nova criatura.
 - Se outro jogador ganhar o controle da criatura escolhida enquanto Senhor do Poço Tirânico ainda estiver no campo de batalha, aquela criatura continuará a ter voar e receber +3/+3.
 - Se a habilidade desencadeada de saída do campo de batalha de Senhor do Poço Tirânico for resolvida enquanto seu controlador não for o mesmo que o controlador da criatura escolhida, aquela criatura não será sacrificada.
-

Servitude ao Abismo

{3} {R}

Feitiço

Reforçar {2} {B} (*Você pode pagar um custo adicional de {2} {B} ao conjurar esta mágica.*)

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

Desvire aquela criatura. Ela ganha impeto até o final do turno. Se esta mágica foi reforçada, sacrifique aquela criatura no início da próxima etapa final.

- Se um efeito permitir que Servitude ao Abismo seja conjurada durante a etapa final e ela tiver sido reforçada, você ganhará o controle da criatura alvo até que este turno termine. A habilidade desencadeada retardada será desencadeada no início da etapa final do turno seguinte, mas você não conseguirá sacrificar aquela criatura porque você não a controlará mais.

Shanna, Lâmina Purificadora

{G} {W} {U}

Criatura Lendária — Humano Guerreiro

3/3

Vínculo com a vida

No início de sua etapa final, você pode pagar {X}. Se fizer isso, compre X cards. X não pode ser superior à quantidade de pontos de vida que você ganhou neste turno.

- Você escolhe o valor de X conforme a habilidade é resolvida.

Sheoldred, o Apocalipse

{2} {B} {B}

Criatura Lendária — Phyrexiano Pretor

4/5

Toque mortífero

Toda vez que você compra um card, você ganha 2 pontos de vida.

Toda vez que um oponente compra um card, ele perde 2 pontos de vida.

- Se você e um oponente comprarem um card ao mesmo tempo, você escolhe a ordem em que as habilidades desencadeadas serão resolvidas.

Sílex de Karn

{3}

Artefato Lendário

Sílex de Karn entra no campo de batalha virado.

Os jogadores não podem pagar pontos de vida para conjurar mágicas nem ativar habilidades que não sejam habilidades de mana.

{X}, {T}, exile Sílex de Karn: Destrua cada permanente não de terreno com valor de mana igual ou inferior a X.

Ative somente como um feitiço.

- Se uma mágica ou uma habilidade ativada que não seja uma habilidade de mana tiver um custo que exija que um jogador pague pontos de vida, aquela mágica ou habilidade não poderá ser conjurada ou ativada.
- Outras coisas ainda podem fazer com que jogadores paguem pontos de vida, como uma mágica ou habilidade que seja resolvida.
- As habilidades ativadas possuem um sinal de dois pontos. Geralmente, elas seguem a estrutura “[Custo]: [Efeito]”. Algumas habilidades de palavras-chave (como reciclar) são habilidades ativadas e têm um sinal de dois pontos em seu texto explicativo.
- Uma habilidade de mana ativada é uma que gera mana conforme é resolvida, e não uma que custa mana para ser ativada.
- Os jogadores sempre podem pagar 0 ponto de vida, mesmo que um efeito diga que eles não podem pagar pontos de vida.

Sol’kanar, o Maculado

{2} {U} {B} {R}

Criatura Lendária — Elemental Demônio

5/5

No início de sua etapa final, escolha um que ainda não tenha sido escolhido —

- Compre um card.
 - Cada oponente perde 2 pontos de vida e você ganha 2 pontos de vida.
 - Sol’kanar, o Maculado, causa 3 pontos de dano a até uma outra criatura ou um outro planeswalker alvo.
 - Exile Sol’kanar e depois o devolva ao campo de batalha sob o controle de um oponente.
- Depois que Sol’kanar, o Maculado, é controlado pelo oponente, sua habilidade é desencadeada durante a etapa final daquele jogador e aquele jogador faz todas as escolhas para ela. Aquele jogador compra um card com o primeiro modo e ganha pontos de vida com o segundo modo, os oponentes daquele jogador perdem pontos de vida com o segundo modo e aquele jogador escolhe um dos oponentes com o último modo.
 - Em um jogo de Gigante de Duas Cabeças, o segundo modo de Sol’kanar, o Maculado, faz com que a equipe oponente perca 4 pontos de vida. O controlador dele ainda ganha apenas 2 pontos de vida.

Squee, Monarca Discutível

{2} {R}

Criatura Lendária — Goblin Nobre

2/2

Ímpeto

Toda vez que Squee, Monarca Discutível, atacar, crie uma ficha de criatura Goblin vermelha 1/1 virada e atacando.

Você pode conjurar Squee, Monarca Discutível, de seu cemitério pagando {3} {R} e exilando quatro outros cards de seu cemitério em vez de pagar seu custo de mana.

- O controlador de Squee escolhe qual jogador ou planeswalker a ficha de Goblin está atacando. Não precisa ser o mesmo jogador nem o mesmo planeswalker que Squee está atacando.

- A permissão de conjuração concedida pela última habilidade de Squee não altera o momento em que você pode conjurá-lo de seu cemitério.
 - Se Squee for anulado ou morrer depois de ter sido conjurado de seu cemitério, ele voltará ao cemitério. Ele pode ser conjurado dessa forma posteriormente.
 - Depois que você começa a conjurar uma mágica de seu cemitério, ela é imediatamente movida para a pilha. Os jogadores não podem realizar nenhuma ação até que você tenha terminado de conjurar a mágica.
-

Stenn, Partidário Paranoico

{W} {U}

Criatura Lendária — Humano Mago

2/2

Conforme Stenn, Partidário Paranoico, entra no campo de batalha, escolha um tipo de card que não seja criatura nem terreno.

As mágicas que você conjura do tipo escolhido custam {1} a menos para serem conjuradas.

{1} {W} {U}: Exile Stenn. Devolva-o ao campo de batalha sob o controle de seu dono no início da próxima etapa final.

- A redução de custo só se aplica ao mana genérico nos custos de mágicas do tipo de card escolhido que você conjura.
 - Para determinar o custo total de uma mágica, comece com o custo de mana ou custo alternativo que estiver pagando (como um custo de recapitular), adicione quaisquer aumentos de custo (como custos de reforçar), e em seguida aplique quaisquer reduções de custo (como a da segunda habilidade de Stenn). O valor de mana da mágica só é determinado pelo custo de mana, independentemente do custo total da conjuração.
 - Se o controlador de Stenn ativar a última habilidade dele durante a etapa final de um jogador, a habilidade desencadeada retardada que o devolve ao campo de batalha só será desencadeada na próxima vez em que uma etapa final começar, geralmente durante o turno do jogador seguinte.
-

Tábua Entalhada

{1}

Artefato

{1}, {T}, sacrifique Tábua Entalhada: Revele os cinco cards do topo de seu grimório. Coloque um card de terreno dentre eles em sua mão e o restante no fundo de seu grimório em ordem aleatória. Se você não colocou um card em sua mão dessa forma, compre um card.

- Se você revelar um ou mais cards de terreno com a primeira habilidade de Tábua Entalhada, você terá que colocar um deles em sua mão.
-

Tatyova, Guardiã das Marés
{G}{G}{U}
Criatura Lendária — Tritão Druida
3/3

As criaturas terreno que você controla têm voar.
Toda vez que um terreno entra no campo de batalha sob seu controle, se você controla sete ou mais terrenos, até um terreno alvo que você controla se torna uma criatura Elemental 3/3 com ímpeto. Ela ainda é um terreno.

- Você pode escolher como alvo um terreno que tenha entrado no campo de batalha com a habilidade desencadeada de Tatyova, Guardiã das Marés.
- Se múltiplos terrenos entrarem no campo de batalha simultaneamente, todos aqueles terrenos serão contados. Por exemplo, se você controlar seis terrenos e dois terrenos entrarem no campo de batalha ao mesmo tempo, a habilidade de Tatyova será desencadeada duas vezes.

Tempestade de Fogo Temporal
{3}{R}{R}

Feitiço
Reforçar {1}{W} e/ou {1}{U} (*Você pode pagar {1}{W} adicionais e/ou {1}{U} adicionais conforme conjura esta mágica.*)
Escolha até X criaturas e/ou planeswalkers que você controla, sendo X o número de vezes que esta mágica foi reforçada. Aquelas permanentes saem de fase.
Tempestade de Fogo Temporal causa 5 pontos de dano a cada criatura e a cada planeswalker.

- Você pode reforçar Tempestade de Fogo Temporal uma única vez pelo custo de {1}{W} e outra pelo custo de {1}{U}. Você pode reforçá-la duas vezes pagando {2}{W}{U}, mas não pode reforçá-la duas vezes pagando {2}{W}{W} nem {2}{U}{U}. Você não pode reforçá-la mais de duas vezes. Em especial, isso significa que X será sempre um ou dois se Tempestade de Fogo Temporal tiver sido reforçada.

Terror Tolariano
{6}{U}

Criatura — Serpente
5/5
Esta mágica custa {1} a menos para ser conjurada para cada card de mágica instantânea ou de feitiço em seu cemitério.
Salvaguarda {2} (*Toda vez que esta criatura se tornar alvo de uma mágica ou habilidade que um oponente controla, anule-a, a menos que aquele jogador pague {2}.*)

- Para determinar o custo total de uma mágica, comece com o custo de mana ou o custo alternativo a pagar, adicione os eventuais aumentos de custo e depois aplique as reduções de custo (como a de Terror Tolariano). O valor de mana da mágica só é determinado pelo custo de mana, independentemente do custo total da conjuração.
- A primeira habilidade de Terror Tolariano não pode reduzir o {U} no custo dele.

Texugo do Charco

{2} {G}

Criatura — Texugo

3/3

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

Quando Texugo do Charco entra no campo de batalha, se ele foi reforçado, as criaturas que você controla ganham ameaçar até o final do turno. (*Uma criatura com ameaçar só pode ser bloqueada por duas ou mais criaturas.*)

- Ocorrências múltiplas de ameaçar na mesma criatura são redundantes.

Tori D’Avenant, Ginete da Fúria

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

Criatura Lendária — Humano Cavaleiro

3/3

Vigilância, atropelar

Toda vez que Tori D’Avenant, Ginete da Fúria, ataca, todas as outras criaturas atacantes que você controla recebem +1/+1 até o final do turno. As outras criaturas atacantes vermelhas que você controla ganham atropelar até o final do turno. Desvire cada outra criatura atacante branca que você controla.

- Se outra criatura atacante for tanto vermelha quanto branca, ela receberá +1/+1 até o final do turno, ganhará atropelar até o final do turno e será desvirada.

Tornado de Fogo de Jaya

{4} {R}

Feitiço

Tornado de Fogo de Jaya causa 5 pontos de dano à criatura ou ao planeswalker alvo. Vidência 1. (*Olhe o card do topo de seu grimório. Você pode colocar aquele card no fundo de seu grimório.*)

- Se o alvo não for válido conforme Tornado de Fogo de Jaya tentar ser resolvido, você não usará vidência.
-

Transformação Caótica

{5} {R}

Feitiço

Exile até um artefato alvo, até uma criatura alvo, até um encantamento alvo, até um planeswalker alvo e/ou até um terreno alvo. Para cada permanente exilada dessa forma, seu controlador revela cards do topo do próprio grimório até revelar um card que compartilhe um tipo de card com ele, coloca aquele card no campo de batalha e depois embaralha.

- As permanentes alvo são todas exiladas simultaneamente.
- Se um jogador controlava múltiplas permanentes exiladas dessa forma, primeiro aquele jogador escolhe qual alvo está considerando e depois ele revela cards até revelar um card que compartilhe um tipo com aquela permanente em sua última existência no campo de batalha, e por fim ele coloca aquele card no campo de batalha e embaralha. Em seguida, ele repete o processo para os alvos restantes que ele controlava.

Tributo a Urborg

{1} {B}

Mágica Instantânea

Reforçar {1} {U} (*Você pode pagar um custo adicional de {1} {U} ao conjurar esta mágica.*)

A criatura alvo recebe -2/-2 até o final do turno. Se esta mágica foi reforçada, aquela criatura recebe um -1/-1 adicional até o final do turno para cada card de mágica instantânea e de feitiço em seu cemitério.

- Tributo a Urborg não está em seu cemitério conforme está sendo resolvido, de modo que ele não conta a si mesmo.

Tura Kennerüd, Cavaleira Celeste

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

Criatura Lendária — Humano Cavaleiro

3/3

Voar

Toda vez que você conjurar uma mágica instantânea ou um feitiço, crie uma ficha de criatura Soldado branca 1/1.

- A habilidade desencadeada de Tura é resolvida antes da mágica que a desencadeou. A habilidade será resolvida mesmo que a mágica seja anulada.
-

Uurg, Prole de Turg
{B}{B}{G}
Criatura Lendária — Sapo Besta
*/5

O poder de Uurg, Prole de Turg, é igual ao número de cards de terreno em seu cemitério.
No início de sua manutenção, olhe o card do topo de seu grimório. Você pode colocar aquele card em seu cemitério.
{B}{G}, sacrifique um terreno: Você ganha 2 pontos de vida.

- A habilidade que define o poder de Uurg, Prole de Turg, funciona em todas as zonas, e não apenas no campo de batalha.
- Se você não colocar o card em seu cemitério, ele permanecerá no topo de seu grimório.

Urza Forma os Titãs
{3}{W}{W}
Encantamento — Saga
Adiantar leitura (*Escolha um capítulo e comece com aquela quantidade de marcadores de conhecimento. Adicione um após sua etapa de compra. Os capítulos pulados não são desencadeados. Sacrifique-a após III.*)
I — Use vidência 4. Depois, você pode revelar o card do topo de seu grimório. Se um card de planeswalker for revelado dessa forma, coloque-o em sua mão.
II — Você pode colocar no campo de batalha um card de planeswalker com valor de mana igual ou inferior a 6 da sua mão.
III — Você pode ativar duas vezes as habilidades de lealdade de planeswalkers que você controla neste turno, em vez de uma.

- Depois que a terceira habilidade de capítulo dessa Saga é resolvida, você pode ativar a mesma habilidade de um planeswalker duas vezes naquele turno, ou você pode ativar duas habilidades diferentes daquele planeswalker naquele turno.
- Se mais de um efeito permitir que você ative habilidades de lealdade de planeswalkers que você controla duas vezes em vez de uma (em contraste com efeitos que permitem ativar as habilidades de lealdade “uma vez adicional”), aqueles efeitos não continuarão a aumentar o número de ativações. Você não poderá ativar habilidades de planeswalkers que você controla mais de duas vezes no mesmo turno.

Veterano Valente
{1}{W}
Criatura — Kor Soldado
2/2
Os outros Soldados que você controla recebem +1/+1.
{3}{W}{W}, exile Veterano Valente de seu cemitério:
Coloque um marcador +1/+1 em cada Soldado que você controla.

- Exilar Veterano Valente de seu cemitério é parte do custo de ativação de sua última habilidade. Isso significa que depois que a habilidade for ativada, Veterano Valente não estará mais no cemitério e os jogadores não poderão responder a ela removendo-o de seu cemitério para impedir que você a ative.
-

Vigia de Talas

{2} {U} {U}

Criatura — Humano Pirata

3/2

Voar

Quando Vigia de Talas morrer, olhe os dois cards do topo de seu grimório. Coloque um deles na sua mão e o outro em seu cemitério.

- Se houver um único card restante em seu grimório, aquele card será colocado em sua mão.
-

Visionária da Coroa de Folhas

{G} {G}

Criatura — Elfo Druida

1/1

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

Toda vez que você conjura uma magia de Elfo, você pode pagar {G}. Se fizer isso, compre um card.

- A habilidade de Visionária da Coroa de Folhas é desencadeada quando você conjura uma magia de Elfo e é resolvida antes da resolução daquela magia. Você pode pagar {G} para comprar um card mesmo que a magia tenha sido anulada ou Visionária da Coroa de Folhas tenha sido removida do campo de batalha em resposta.
-

Visitante de Yavimaya

{7} {G}

Criatura — Ent

4/6

Dominar — Esta magia custa {1} a menos para conjurar para cada tipo de terreno básico entre os terrenos que você controla.

- Para determinar o custo total de uma magia, comece com o custo de mana ou o custo alternativo a pagar, adicione os eventuais aumentos de custo e depois aplique as reduções de custo (como a de Visitante de Yavimaya). O valor de mana da magia só é determinado pelo custo de mana, independentemente do custo total da conjuração.
 - A primeira habilidade de Visitante de Yavimaya não pode reduzir o {G} no custo dele.
-

Vohar, Profanador Vodaliano

{U} {B}

Criatura Lendária — Phyrexiano Tritão Mago

1/2

{T}: Compre um card e depois descarte um card. Se você descartou um card de mágica instantânea ou de feitiço dessa forma, cada oponente perde 1 ponto de vida e você ganha 1 ponto de vida.

{2}, sacrifique Vohar, Profanador Vodaliano: Você pode conjurar o card de mágica instantânea ou de feitiço alvo do seu cemitério neste turno. Se aquela mágica seria colocada no seu cemitério, em vez disso, exile-a. Ative somente como um feitiço.

- Você precisa pagar todos os custos e seguir todas as regras normais dos cards conjurados com a última habilidade de Vohar, Profanador Vodaliano.
-

Yotia Declara Guerra

{1} {R}

Encantamento — Saga

Adiantar leitura (*Escolha um capítulo e comece com aquela quantidade de marcadores de conhecimento. Adicione um após sua etapa de compra. Os capítulos pulados não são desencadeados. Sacrifique-a após III.*)

I — Crie uma ficha de criatura artefato Tóptero incolor 0/2 com voar com o nome Ornitóptero.

II — Vire qualquer número de artefatos desvirados que você controla. Quando faz isso, Yotia Declara Guerra causa aquela quantidade de dano à criatura ou ao planeswalker alvo.

III — Até um artefato alvo que você controla se torna uma criatura artefato com poder e resistência básicos 4/4 até o final do turno.

- Yotia Declara Guerra foi impresso involuntariamente sem a palavra “artefato” na sua última habilidade de capítulo. Seu texto no Oracle foi atualizado.
 - Você não escolhe a criatura ou o planeswalker alvo conforme coloca a habilidade do segundo capítulo de Yotia Declara Guerra na pilha. Primeiro, você vira qualquer número de artefatos. Depois, uma segunda habilidade “reflexiva” é desencadeada (indicada pela expressão “Quando faz isso”) que requer um alvo. Os jogadores podem responder à habilidade desencadeada reflexiva normalmente, e saberão quantos artefatos foram virados quando responderem.
 - Se você escolher virar zero artefatos conforme a habilidade do segundo capítulo for resolvida, a habilidade desencadeada reflexiva ainda será desencadeada, mas não causará nenhum dano à criatura ou ao planeswalker alvo.
-

Zar Ojanen, Descendente de Efrava
{3}{G}{W}
Criatura Lendária — Felino Guerreiro
4/4

Dominar — Toda vez que Zar Ojanen, Descendente de Efrava, tornar-se virada, coloque um marcador +1/+1 em cada criatura que você controla com resistência inferior ao número de tipos de terreno básico entre os terrenos que você controla.

- A habilidade de Zar Ojanen, Descendente de Efrava, é uma habilidade desencadeada, e não uma habilidade ativada. Ela não permite que você o vire quando quiser; em vez disso, você precisa de alguma outra forma de virá-lo, como atacar.
- Se Zar Ojanen, Descendente de Efrava, se tornar virada enquanto você conjura uma magia ou ativa uma habilidade, aquela magia ou habilidade é resolvida depois da resolução da habilidade desencadeada de Zar Ojanen, Descendente de Efrava.

Zur, Conspirador Eterno
{W}{U}{B}
Criatura Lendária — Humano Mago
1/4
Voar

As criaturas encantamento que você controla têm toque mortífero, vínculo com a vida e resistência a magia.
{1}{W}: O encantamento não Aura alvo que você controla se torna uma criatura além de seus outros tipos e tem poder e resistência básicos iguais ao próprio valor de mana.

- A última habilidade de Zur, Conspirador Eterno, não tem duração definida. Depois que ela for resolvida, o encantamento alvo será uma criatura até deixar o campo de batalha ou outro efeito fizer com que ele deixe de ser uma criatura.
- Se uma permanente no campo de batalha tiver {X} no custo de mana, X é zero quando se determina seu valor de mana.

NOTAS SOBRE CARDS ESPECÍFICOS DE COMMANDER DE *DOMINÁRIA UNIDA*

Adormecido Ativado
{2}{B}
Criatura — Phyrexiano Metamorfo
0/0
Lampejo
Você pode fazer com que Adormecido Ativado entre no campo de batalha como cópia de qualquer card de criatura em um cemitério que tenha sido colocado lá vindo do campo de batalha neste turno, com a exceção de ser um Phyrexiano além de seus outros tipos.

- Trate Adormecido Ativado como se ele fosse o card escolhido entrando no campo de batalha, à exceção de também ser um Phyrexiano. Quaisquer habilidades nos formatos “Conforme [esta criatura] entra no campo

de batalha...”, “[Esta criatura] entra no campo de batalha com...” e “Quando [esta criatura] entra(r) no campo de batalha...” do card escolhido funcionarão.

- Se o card de criatura escolhido tem {X} em seu custo de mana, X é considerado como zero.
- Você não precisa escolher um card para copiar. Se você não escolher, Adormecido Ativado entrará no campo de batalha como uma criatura 0/0 e provavelmente será colocado em seu cemitério imediatamente, a menos que algo esteja aumentando sua resistência para mantê-lo vivo.

Asas Laminadas, Tirano Imortal

{5}{B}{R}

Criatura Lendária — Dragão Esqueleto

6/6

Voar, ímpeto

Toda vez que Asas Laminadas, Tirano Imortal, causar dano de combate a um jogador ou planeswalker, para cada card de criatura em seu cemitério, crie uma ficha de criatura Zumbi Cavaleiro preta 2/2 com ameaçar.

- O número de cards de criatura em seu cemitério é determinado no momento em que a habilidade desencadeada é resolvida. Se quaisquer cards de criatura estiverem em seu cemitério como resultado de morrerem na mesma etapa de dano de combate em que a habilidade foi desencadeada, eles serão contados.

Ayesha Tanaka, Armeira

{3}{W}{U}

Criatura Lendária — Humano Artesão

2/4

Toda vez que Ayesha Tanaka, Armeira, atacar, olhe os quatro cards do topo de seu grimório. Você pode colocar qualquer número de cards de artefato com valor de mana igual ou inferior ao poder de Ayesha dentre eles no campo de batalha virados. Coloque o restante no fundo de seu grimório em ordem aleatória.

Ayesha não pode ser bloqueada enquanto o jogador defensor controlar três ou mais artefatos.

- O poder de Ayesha só é verificado uma vez, conforme a habilidade desencadeada é resolvida. Se ela não estiver mais no campo naquele ponto, use o poder dela em sua última existência do campo de batalha.
 - Cada um dos cards de artefato precisa ter um valor de mana inferior ou igual ao poder de Ayesha. Esse valor não é o valor de mana total de todos os cards de artefato.
-

Baru, Encantador de Vormes
{2}{G}{G}
Criatura Lendária — Humano Druida
3/3

Os Vormes que você controla recebem +2/+2 e têm atropelar.

{7}{G}, {T}: Crie uma ficha de criatura Vorme verde 4/4. Esta habilidade custa {X} a menos para ser ativada, sendo X o maior poder entre os dos Vormes que você controla.

- A redução de custo da última habilidade de Baru não pode reduzir o custo para ativá-la a menos de {G}, mesmo que você controle um Vorme com poder maior que 7.

Cadric, Avivador das Almas
{2}{R}{W}
Criatura Lendária — Anão Mago
4/3

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

Toda vez que outra permanente lendária não ficha entra no campo de batalha sob seu controle, você pode pagar {1}. Se fizer isso, crie uma ficha que seja uma cópia dela. Aquela ficha ganha ímpeto. Sacrifique-a no início da próxima etapa final.

- Se, enquanto você controlar Cadric, Avivador das Almas, você também controlar uma ficha de permanente lendária e uma única permanente lendária não ficha com o mesmo nome, a regra das lendas não fará com que você coloque nenhuma das duas em seu cemitério.
- Se, enquanto você controlar Cadric, Avivador das Almas, você também controlar uma permanente lendária não ficha com o mesmo nome e ao menos uma ficha de permanente lendária com aquele nome, a regra das lendas só se aplica às permanentes não ficha. Você precisa escolher uma das permanentes não ficha para permanecer e colocar o restante das permanentes não ficha com aquele nome no cemitério. Você não pode escolher uma das permanentes ficha e não pode colocar nenhuma das fichas em seu cemitério dessa forma.
- Se a permanente lendária que entrou no campo de batalha não estiver mais no campo de batalha, não estiver mais sob o controle do mesmo jogador ou não for mais lendária conforme a habilidade desencadeada for resolvida, o controlador da habilidade ainda poderá pagar {1} para copiá-la. Se ela não estiver mais no campo de batalha, use suas características copiáveis em sua última existência no campo de batalha para determinar as características da ficha que copia.
- A ficha copia exatamente o que está impresso na permanente e nada mais (a não ser que a criatura esteja copiando outra coisa ou seja uma ficha; 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.
- Se a permanente copiada tem {X} em seu custo de mana, X é 0.
- Se a permanente copiada está copiando alguma outra coisa, a ficha entra no campo de batalha como o que quer que a permanente esteja copiando.

- Quaisquer habilidades de entrada no campo de batalha da permanente copiada serão desencadeadas quando a ficha entrar no campo de batalha. Qualquer habilidade do tipo “conforme [esta permanente] entra no campo de batalha” ou “[esta permanente] entra no campo de batalha com” também funciona.
-

Dádiva do Historiador

{3}{W}

Encantamento

Toda vez que Dádiva do Historiador ou outro encantamento não ficha entrar no campo de batalha sob seu controle, crie uma ficha de criatura Soldado branca 1/1.

Toda vez que a habilidade do capítulo final de uma Saga que você controla for desencadeada, crie uma ficha de criatura Anjo branca 4/4 com voar e vigilância.

- A última habilidade de capítulo de uma Saga é a habilidade de capítulo de maior número entre as habilidades de capítulo que a Saga tenha.
-

General Marhault Elsdragon

{2}{R}{G}

Criatura Lendária — Elfo Guerreiro

4/4

Toda vez que uma criatura que você controla se torna bloqueada, ela recebe +3/+3 até o final do turno para cada criatura que a esteja bloqueando.

- A habilidade só é desencadeada uma vez, independentemente de quantas criaturas a estejam bloqueando. O número de criaturas que a estão bloqueando é determinado conforme a habilidade é resolvida.
-

Hazon, Moldador de Areia

{R}{G}{W}

Criatura Lendária — Humano Guerreiro

3/3

Travessia de deserto (*Esta criatura não poderá ser bloqueada enquanto o jogador defensor controlar um Deserto.*)

Você pode jogar terrenos Deserto de seu cemitério.

Toda vez que um Deserto entrar no campo de batalha sob seu controle, crie duas fichas de criatura Guerreiro da Areia vermelha, verde e branca 1/1.

- Hazon não altera os momentos em que você pode jogar aqueles cards de terreno. Você continua podendo jogar apenas um terreno por turno, e somente durante sua fase principal quando tiver prioridade e a pilha estiver vazia.
 - Hazon não permite que você ative habilidades (como reciclar) de cards de terreno em seu cemitério.
-

Imperador Mihail II

{1}{U}{U}

Criatura Lendária — Tritão Nobre

3/3

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

Você pode conjurar mágicas de Tritão do topo de seu grimório.

Toda vez que você conjura uma mágica de Tritão, você pode pagar {1}. Se fizer isso, crie uma ficha de criatura Tritão azul 1/1.

- Imperador Mihail II lhe permite olhar o card no topo de seu grimório quando quiser (com uma restrição - veja abaixo), mesmo que você não tenha prioridade. Esta ação não usa a pilha. Saber qual card está no topo se torna parte das informações às quais você tem acesso, como quais cards estão na sua mão.
- Se o card do topo do seu grimório muda durante a conjuração de uma mágica ou ativação de uma habilidade, você não pode olhar o novo card do topo até que termine de conjurar a mágica ou ativar a habilidade. Isso significa que se você conjura o card no topo de seu grimório, você não pode olhar o próximo card até que tenha terminado de pagar pela mágica.
- Você precisa seguir as permissões e restrições normais de tempo dos cards que você jogar do seu grimório.
- A última habilidade é desencadeada toda vez que você conjura qualquer mágica de Tritão, e não apenas quando você conjurar uma mágica de Tritão do topo de seu grimório. Ela será resolvida antes da mágica que a desencadeou, mesmo se aquela mágica foi anulada ou deixou a pilha de outra forma.

Jasmine Boreal dos Sete

{1}{G}{W}

Criatura Lendária — Humano Druida

2/4

{T}: Adicione {G}{W}. Gaste este mana somente para conjurar mágicas de criatura sem habilidades.

As criaturas que você controla sem habilidades não podem ser bloqueadas por criaturas com habilidades.

- Alguns efeitos concedem uma habilidade a mágicas que um jogador controla. Nesse caso, o mana da habilidade de mana de Jasmine Boreal dos Sete não pode ser gasto para conjurar aquela mágica, mesmo que seja uma mágica de criatura que normalmente não tem habilidades.
 - A verificação de se uma criatura tem habilidades por conta da última habilidade de Jasmine Boreal dos Sete ocorre uma única vez a cada combate, conforme os bloqueadores são declarados. Isso significa que depois que uma criatura que você controla sem habilidades é bloqueada, conceder uma habilidade a uma criatura que a esteja bloqueando não fará com que a criatura que você controla seja desbloqueada.
-

Mangasverdes, Feiticeira-marô

{3} {G} {G}

Criatura Lendária — Elemental

/

Proteção contra planeswalkers e Magos

O poder e a resistência de Mangasverdes, Feiticeira-marô, são ambos iguais ao número de terrenos que você controla.

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

3/3.

- A habilidade que define o poder e a resistência de Mangasverdes, Feiticeira-marô, funciona em todas as zonas, e não apenas no campo de batalha.
-

Mercenários Robaran

{3} {W}

Criatura — Humano Mercenário

3/4

Vigilância

Mercenários Robaran tem todas as habilidades ativadas de todas as criaturas lendárias que você controla.

- Os custos de habilidades ativadas que Mercenários Robaran ganhe precisam ser pagos normalmente.
 - 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.
 - Se Mercenários Robaran ganhar uma habilidade ativada que normalmente seja vinculada a uma habilidade não ativada da criatura de onde ela veio, a habilidade de Mercenários Robaran não será vinculada àquela habilidade.
 - Se Mercenários Robaran ganhar uma habilidade ativada que seja normalmente vinculada a outra habilidade ativada da criatura de onde ela veio, aquelas duas habilidades que Mercenários Robaran ganha serão vinculadas enquanto aquela criatura permanecer no campo de batalha.
-

Moira, Assombração de Urborg

{2} {B}

Criatura Lendária — Espírito Mago

3/2

Ameaçar

Toda vez que Moira, Assombração de Urborg, causar dano de combate a um jogador, devolva ao campo de batalha o card de criatura alvo de seu cemitério que tenha sido colocado lá vindo do campo de batalha neste turno.

- O alvo da habilidade desencadeada de Moira pode ser um card de criatura que tenha sido colocado em seu cemitério como resultado de um dano de combate causado na mesma etapa de dano de combate.
-

O 'Dane Sempre Mutante
{W}{U}{B}
Criatura Lendária — Metamorfo
3/3

{1}, sacrifique outra criatura: O 'Dane Sempre Mutante se torna uma cópia da criatura sacrificada, exceto por ter essa habilidade.

- O 'Dane Sempre Mutante copia os valores impressos da criatura mais quaisquer efeitos de cópia que tenham sido aplicados a ela. Ele não copiará nenhum outro efeito que tenha alterado o poder, a resistência, a cor da criatura e assim por diante. O 'Dane Sempre Mutante não copiará nenhum marcador na criatura, mas O 'Dane Sempre Mutante permanecerá com qualquer marcador que já possua.
- Se O 'Dane Sempre Mutante se tornar uma cópia de uma ficha de criatura, ele copiará as características originais daquela ficha conforme descritas pelo efeito que a colocou no campo de batalha. Ele não se tornará uma ficha de criatura.
- O efeito de cópia tem duração indefinida. Normalmente, ele dura até ser substituído por outro efeito de cópia (por exemplo, se ele copiar outra criatura num turno futuro).
- Quando O 'Dane Sempre Mutante se torna uma cópia de uma criatura, ele não está entrando nem deixando o campo de batalha. Nenhuma habilidade de entrada no campo de batalha ou de saída do campo de batalha será desencadeada.
- Se outra criatura se tornar uma cópia de O 'Dane Sempre Mutante, ela se tornará uma cópia do que quer que O 'Dane Sempre Mutante esteja copiando (se estiver copiando algo), e também terá a habilidade desencadeada.

O Dínamo Peregrino
{3}
Criatura Artefato Lendária — Constructo
1/5

Ímpeto
{1}, {T}: Copie a habilidade ativada ou desencadeada alvo que você controla de outra fonte lendária que não seja um comandante. Você pode escolher novos alvos para a cópia. *(As habilidades de mana não podem ser alvo.)*

- As habilidades ativadas possuem um sinal de dois pontos. Geralmente, elas seguem a estrutura “[Custo]: [Efeito]”. Algumas habilidades de palavra-chave (como equipar) são habilidades ativadas e apresentam um sinal de dois pontos em seu texto explicativo. Uma habilidade de mana ativada é uma que gera mana conforme é resolvida, e não uma que custa mana para ser ativada.
- Uma habilidade desencadeada usa as expressões “quando”, “toda vez que” ou “no/na”. Elas costumam ser escritas na seguinte estrutura: “[Condição de desencadeamento], [efeito].” Algumas habilidades de palavra-chave são habilidades desencadeadas e têm “quando”, “toda vez que” ou “no início de” no texto explicativo.
- A habilidade de O Dínamo Peregrino tem como alvo uma habilidade que esteja na pilha e cria outra ocorrência daquela habilidade na pilha. Ela não faz com que nenhum objeto ganhe uma habilidade.
- Uma “fonte lendária” é uma permanente, mágica ou card com o supertipo de card “lendário” que esteja em qualquer zona. Por exemplo, a habilidade de O Dínamo Peregrino pode ter como alvo uma habilidade reciclar que você tenha ativado se o card descartado for um card lendário.

- A fonte da cópia é a mesma fonte da habilidade original.
- Se a habilidade for modal (ou seja, se ela disser “Escolha um —” ou algo assim), o modo será copiado e não poderá ser alterado.
- Se a habilidade dividir o dano ou distribuir marcadores entre certo número de alvos, a divisão e o número de alvos não podem ser alterados. Se você escolher novos alvos, você precisa escolher o mesmo número de alvos.
- Se o custo de uma habilidade ativada contiver uma escolha, como uma criatura a sacrificar ou um número de marcadores a remover, a cópia usará aquela mesma informação. Você não pode pagar o custo novamente, mesmo que queira fazê-lo.
- Qualquer escolha feita quando a habilidade for resolvida ainda não terá sido feita quando ela for copiada. Qualquer escolha dessa natureza será feita separadamente quando a cópia for resolvida. Se uma habilidade desencadeada exige o pagamento de um custo, você pode pagar aquele custo para a cópia separadamente.
- Se uma habilidade estiver relacionada com uma segunda habilidade, as cópias da habilidade também estarão relacionadas com aquela segunda habilidade. Se a segunda habilidade mencionar o “card exilado”, isso incluirá todos os cards exilados pela habilidade e pela cópia. Por exemplo, se a habilidade de entrada no campo de batalha de Remador da Grota das Marés for copiada e dois cards forem exilados, ambos retornarão quando Remador da Grota das Marés deixar o campo de batalha.
- Em alguns casos envolvendo habilidades relacionadas, uma habilidade requer informações sobre “o card exilado”. Quando isto acontecer, a habilidade receberá múltiplas respostas. Se essas respostas são usadas para determinar o valor de uma variável, a soma é usada. Se uma habilidade tentar criar uma ficha que seja uma cópia “do card exilado”, ela criará, para cada card exilado dessa forma, uma ficha que seja uma cópia daquele card.

Ohabi Caleria

{1} {G} {W}

Criatura Lendária — Elfo Arqueiro

1/3

Alcance

Desvire todos os Arqueiros que você controla durante a etapa de desvirar de cada outro jogador.

Toda vez que um Arqueiro que você controla causa dano a uma criatura, você pode pagar {2}. Se fizer isso, compre um card.

- Todos os seus arqueiros são desvirados durante a etapa de desvirar de cada outro jogador. Você não tem escolha em relação ao que é desvirado.
- Efeitos que digam que um Arqueiro que você controla “não será desvirado durante sua etapa de desvirar” ou “não será desvirado durante a etapa de desvirar de seu controlador” não impedirão que Ohabi Caleria faça com que você desvire o Arqueiro durante as etapas de desvirar de outros jogadores.

Orca, Demônio de Cerco
{5} {B} {R}
Criatura Lendária — Demônio
5/5

Atropelar

Toda vez que outra criatura morrer, coloque um marcador +1/+1 em Orca, Demônio de Cerco.

Quando Orca morre, ele causa dano igual ao próprio poder distribuído à sua escolha entre qualquer número de alvos.

- Você anuncia como o dano será dividido como parte da ação de colocar a última habilidade desencadeada de Orca, Demônio de Cerco, na pilha. Cada alvo escolhido deve receber ao menos 1 ponto de dano.
- Se a última habilidade de Orca, Demônio de Cerco, tiver múltiplos alvos e algum deles, mas não todos, não for um alvo válido quando a habilidade for resolvida, Orca, Demônio de Cerco, ainda causará dano aos alvos válidos restantes de acordo com a divisão original do dano.
- Se nenhum dos alvos for válido quando a habilidade tentar ser resolvida, ela não será resolvida e nenhum de seus efeitos acontecerá. Nada sofrerá dano.

Pingente de Ampulheta de Gerrard

{1}

Artefato Lendário

Lampejo

Se um jogador for começar um turno extra, em vez disso, aquele jogador pula aquele turno.

{4}, {T}, exile Pingente de Ampulheta de Gerrard:

Devolva ao campo de batalha virados todos os cards de artefato, criatura, encantamento e terreno em seu cemitério que tenham sido colocados lá vindos do campo de batalha neste turno.

- Um “turno extra” é qualquer turno criado por uma mágica ou habilidade. Observe que isso não inclui qualquer turno adicional em torneios após o fim do tempo de uma rodada.
 - Turnos extras ainda podem ser criados enquanto Pingente de Ampulheta de Gerrard estiver no campo de batalha. Eles só são pulados quando começam, portanto, se Pingente de Ampulheta de Gerrard deixar o campo de batalha antes que isso aconteça, os turnos extras não serão afetados.
 - Os cards de permanentes que são colocados no seu cemitério vindos de qualquer outro lugar, como um card que tenha sido descartado, permanecem no cemitério. Cards de permanente dos quais você tenha ganho o controle e tenham ido para o cemitério de outro jogador a partir do campo de batalha também permanecerão no cemitério.
 - Você escolhe o que um card de Aura colocado no campo de batalha dessa forma encantar. Você não pode escolher cards de permanentes que entrem no campo de batalha ao mesmo tempo que a Aura. Se não houver nada válido para ser encantado pela Aura, ela permanecerá no cemitério.
 - Mágicas de permanente que foram anuladas anteriormente no turno nunca entraram no campo de batalha e, portanto, não voltarão ao campo de batalha por causa da última habilidade.
-

Prole Primordial
{5}{W}{U}{B}{R}{G}
Criatura — Avatar
10/10

Se Prole Primordial entraria no campo de batalha e não foi conjurada ou nenhum mana foi gasto para conjurá-la, em vez disso, exile-a.

Vigilância, atropelar, vínculo com a vida

Quando Prole Primordial deixar o campo de batalha, exile os dez cards do topo de seu grimório. Você pode conjurar qualquer número de mágicas com valor de mana total igual ou inferior a 10 dentre eles sem pagar seus custos de mana.

- Contanto que qualquer mana tenha sido gasto para conjurar Prole Primordial, ela entrará no campo de batalha conforme for resolvida. Ela não será exilada conforme tenta entrar no campo de batalha, mesmo que seu custo tenha sido reduzido ou um custo diferente de seu custo de mana normal tenha sido pago.
 - Se Prole Primordial for exilada por sua primeira habilidade e tentar entrar no campo de batalha, ela irá diretamente para a zona do exílio sem entrar no campo de batalha antes. Como ela não terá entrado no campo de batalha, sua última habilidade não será desencadeada.
 - Se um efeito fizer com que um card entre no campo de batalha como cópia de Prole Primordial e aquela permanente não tiver sido conjurada ou nenhum mana tiver sido gasto para conjurá-la, aquele card será exilado em vez de entrar no campo de batalha.
 - Em contraste, se um efeito fizer com que Prole Primordial entre no campo de batalha como cópia de outra permanente, ela entrará no campo de batalha como cópia daquela permanente, tenha Prole Primordial sido conjurada ou não, e mesmo que nenhum mana tenha sido gasto para conjurá-la.
 - Se uma ficha de criatura que seja uma cópia de Prole Primordial seria colocada no campo de batalha, em vez disso, ela é colocada no exílio e deixa de existir. Fichas de criatura jamais são conjuradas, mesmo que a mágica que as criou tenha sido conjurada.
 - Se um efeito de uma habilidade estática remover todas as habilidades de Prole Primordial se ela estiver no campo de batalha (como o de Humildade), a primeira habilidade de Prole Primordial não fará com que ela seja exilada. Prole Primordial entrará no campo de batalha normalmente.
 - A última habilidade de Prole Primordial verifica os valores de mana e tipos das mágicas na pilha, e não os valores de mana e tipos dos cards no exílio. Em especial, isso significa que você pode conjurar o reverso de um card dupla face modal ou qualquer face de um card duplo, contanto que as mágicas que você estiver conjurando tenham juntas valor de mana igual ou inferior a 10.
 - As mágicas são conjuradas uma após a outra durante a resolução da última habilidade de Prole Primordial. A que você conjurar por último será a primeira a ser resolvida.
 - Se uma mágica é conjurada sem pagar seu custo de mana, não é possível escolher conjurá-la por nenhum custo alternativo. Você pode, todavia, pagar quaisquer custos adicionais. Se a mágica tiver custos adicionais obrigatórios, você precisa pagá-los.
 - Se a mágica tem {X} em seu custo de mana, você precisa escolher 0 como valor de X quando a conjura sem pagar seu custo de mana.
-

Ramirez DePietro, Saqueador
{2}{U}{B}
Criatura Lendária — Humano Pirata
4/3

Quando Ramirez DePietro, Saqueador, entra no campo de batalha, você perde 2 pontos de vida e cria duas fichas de Tesouro.

Toda vez que um ou mais Piratas que você controla causarem dano de combate a um jogador, exile o card do topo do grimório daquele jogador. Você pode conjurar aquele card enquanto ele permanecer exilado.

- Você precisa pagar todos os custos e seguir todas as regras normais de tempo para mágicas conjuradas com a última habilidade de Ramirez DePietro, Saqueador.
- Você não pode jogar terrenos exilados com a última habilidade.

Ramses, Senhor Assassino
{2}{U}{B}
Criatura Lendária — Humano Assassino
4/4

Toque mortífero

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

Toda vez que um jogador perde o jogo, se ele foi atacado neste turno por um Assassino que você controla, você vence o jogo.

- Contanto que aquele jogador tenha sido atacado neste turno por um Assassino que você controlava, a última habilidade de Ramses, Senhor Assassino, será desencadeada quando aquele jogador perder o jogo por qualquer motivo, e não somente devido ao dano de combate. Isso vale mesmo que o Assassino não esteja mais no campo de batalha, não esteja mais sob seu controle ou não seja mais um Assassino no momento em que aquele jogador perder o jogo.
 - Se você atacar um oponente com uma criatura não Assassino e aquela criatura se tornar um Assassino depois da declaração de atacantes, aquele jogador não terá sido “atacado” neste turno por um Assassino que você controlava.
 - De modo similar, se um Assassino entrar no campo de batalha sob seu controle atacando um jogador, aquela criatura não “atacou” e não fará com que a habilidade seja desencadeada.
 - Para que a última habilidade seja desencadeada, um Assassino que você controlava precisa ter atacado o jogador. Atacar um planeswalker que aquele jogador controla não conta.
-

Rohgahh, Soberano da Fortaleza de Kher

{3} {B} {R}

Criatura Lendária — Kobold Guerreiro

4/4

Os outros Kobolds que você controla recebem +2/+2.

Toda vez que você conjura uma magia de Kobold, você pode pagar {2}. Se fizer isso, crie uma ficha de criatura

Dragão vermelha 4/4 com voar.

Toda vez que você conjurar uma magia de Dragão, crie uma ficha de criatura Kobold vermelha 0/1 com o nome

Kobolds da Fortaleza de Kher.

- Cada uma das duas últimas habilidades de Rohgahh, Soberano da Fortaleza de Kher, vai para a pilha por cima da magia que a desencadeou e é resolvida primeiro. Ela será resolvida mesmo que aquela magia tenha sido anulada ou deixado a pilha de alguma outra forma.

Rosnakht, Herdeira de Rohgahh

{R}

Criatura Lendária — Kobold Guerreiro

0/1

Grito de guerra (*Toda vez que esta criatura ataca, cada outra criatura atacante recebe +1/+0 até o final do turno.*)

Heroico — Toda vez que você conjurar uma magia que tenha Rosnakht, Herdeira de Rohgahh, como alvo, crie

uma ficha de criatura Kobold vermelha 0/1 com o nome

Kobolds da Fortaleza de Kher.

- A última habilidade de Rosnakht, Herdeira de Rohgahh, vai para a pilha acima da magia que a desencadeou e é resolvida primeiro. Ela será resolvida mesmo que aquela magia seja anulada ou deixe a pilha de alguma outra forma.

Shanid, Flagelo dos Adormecidos

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

Criatura Lendária — Humano Cavaleiro

2/4

Ameaçar

As outras criaturas lendárias que você controla têm ameaçar.

Toda vez que você joga um terreno lendário ou conjura uma magia lendária, você compra um card e perde 1 ponto de vida.

- Se conjurar uma magia lendária fizer com que a última habilidade de Shanid seja desencadeada, aquela habilidade vai para a pilha acima da magia que a desencadeou e é resolvida primeiro. Ela será resolvida mesmo que aquela magia seja anulada ou deixe a pilha de alguma outra forma.
 - Um terreno lendário que entre no campo de batalha sem ser jogado não desencadeia a última habilidade de Shanid.
-

Sivitri, Senhora dos Dragões

{2} {U} {B}

Planeswalker Lendário — Sivitri

4

+1: Até seu próximo turno, as criaturas não podem atacar você nem planeswalkers que você controla, a menos que seu controlador pague 2 pontos de vida para cada uma daquelas criaturas.

-3: Procure em seu grimório um card de Dragão, revele-o, coloque-o em sua mão e depois embaralhe.

-7: Destrua todas as criaturas não Dragão.

Sivitri, Senhora dos Dragões, pode ser sua comandante.

- Um jogador que controla uma criatura que “ataca se estiver apta” pode escolher não pagar custos adicionais para fazer com que aquela criatura ataque. Se ele fizer isso e não houver outro jogador ou planeswalker para atacar, aquela criatura simplesmente não atacará.
- Em um jogo de Gigante de Duas Cabeças, as criaturas podem atacar seu colega de equipe e os planeswalkers que seu colega de equipe controla sem exigência de pagamento de pontos de vida.

Stangg, Guerreiro do Eco

{2} {R} {G}

Criatura Lendária — Humano Guerreiro

3/4

Toda vez que Stangg, Guerreiro do Eco, atacar, crie Gêmeo Stangg, uma ficha de criatura Humano Guerreiro vermelha e verde 3/4 lendária. Ela entra no campo de batalha virada e atacando. Para cada Aura e Equipamento anexado a Stangg, crie uma ficha que seja uma cópia dela anexada a Gêmeo Stangg. Sacrifique todas as fichas criadas dessa forma no início da próxima etapa final.

- Se por qualquer motivo uma ficha de Aura que seria criada dessa forma não puder ser anexada a Gêmeo Stangg, aquela ficha não será criada. Se uma ficha de Equipamento que não possa ser anexada a Gêmeo Stangg for criada, ela entrará no campo de batalha solta.
 - Se um efeito de substituição fizer com que as fichas criadas tenham características diferentes ou fizer com que fichas adicionais sejam criadas dessa forma, aquelas fichas ainda serão sacrificadas no início da próxima etapa final.
 - Se outro jogador ganhar o controle das fichas criadas dessa forma, a habilidade que faz com que você as sacrifique ainda será desencadeada. Porém, quaisquer fichas que você não controle mais não poderão ser sacrificadas e permanecerão no campo de batalha.
-

Tetsuo, Campeão Imperial

{U} {B} {R}

Criatura Lendária — Humano Samurai

3/3

Toda vez que Tetsuo, Campeão Imperial, atacar, se ele estiver equipado, escolha um —

- Tetsuo causa a qualquer alvo dano igual ao maior valor de mana entre os Equipamentos anexados a ele.
- Você pode conjurar uma mágica instantânea ou um feitiço de sua mão com valor de mana igual ou inferior ao maior valor de mana entre os Equipamentos anexados a Tetsuo sem pagar seu custo de mana.

- Se Tetsuo não estiver equipado quando for declarado como criatura atacante, a habilidade não será desencadeada. Se Tetsuo não estiver equipado quando a habilidade for resolvida, a habilidade não fará nada.
-

Tor Wauki, o Jovem

{3} {B} {R}

Criatura Lendária — Humano Arqueiro

3/3

Alcance, vínculo com a vida

Se outra fonte que você controla causaria dano não de combate a uma permanente ou um jogador, em vez disso, ela causa aquela quantidade de dano mais 1 àquela permanente ou jogador.

Toda vez que você conjura uma mágica instantânea ou um feitiço, Tor Wauki, o Jovem, causa 2 pontos de dano a qualquer alvo.

- A habilidade desencadeada de Tor Wauki, o Jovem, é resolvida antes da mágica que a desencadeou. A habilidade será resolvida mesmo que a mágica seja anulada.
-

Unir a Coalizão

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

Mágica Instantânea

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

- A permanente alvo sai de fase.
- O jogador alvo compra um card.
- Exile o cemitério do jogador alvo.
- Unir a Coalizão causa 2 pontos de dano a qualquer alvo.
- Destrua o artefato ou encantamento alvo.

- Não importa a combinação de modos que você escolher, você sempre segue as instruções na ordem em que estão escritas.
- Se você escolher qualquer modo mais de uma vez, você escolhe a ordem relativa de cada um daqueles modos.

- Nenhum jogador pode conjurar mágicas nem ativar habilidades entre os modos de uma mágica que esteja sendo resolvida. Quaisquer habilidades que sejam desencadeadas não serão colocadas na pilha até que Unir a Coalizão termine de ser resolvida.
- Se Unir a Coalizão for copiado, o efeito que cria a cópia pode permitir que você escolha novos alvos, mas você não pode escolher novos modos.
- As permanentes fora de fase são tratadas como se não existissem. Elas não podem ser alvo de mágicas nem de 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 permanente 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 àquela permanente.
- 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 desencadeia nenhuma habilidade de entrada no campo de batalha.
- Quaisquer efeitos contínuos com uma duração “enquanto (algo específico no jogo permanecer de determinada forma)” 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.

Verrak, Sengir Distorcido

{1}{W}{B}

Criatura Lendária — Vampiro

2/2

Voar, toque mortífero, vínculo com a vida

Toda vez que você ativa uma habilidade que não seja uma habilidade de mana, se foram pagos pontos de vida para ativá-la, você pode pagar aquela quantidade de pontos de vida novamente. Se fizer isso, copie aquela habilidade. Você pode escolher novos alvos para a cópia.

- As habilidades ativadas possuem um sinal de dois pontos. Geralmente, elas seguem a estrutura “[Custo]: [Efeito]”. Algumas habilidades de palavra-chave (como equipar) são habilidades ativadas e apresentam um sinal de dois pontos em seu texto explicativo. Uma habilidade de mana ativada é uma que gera mana conforme é resolvida, e não uma que custa mana para ser ativada.
- A habilidade desencadeada de Verrak cria outra ocorrência daquela habilidade ativada na pilha. Ela não faz com que nenhum objeto ganhe uma habilidade.
- A fonte da cópia é a mesma fonte da habilidade original.
- Se a habilidade for modal (ou seja, se ela disser “Escolha um —” ou algo assim), o modo será copiado e não poderá ser alterado.

- Se a habilidade dividir o dano ou distribuir marcadores entre certo número de alvos, a divisão e o número de alvos não podem ser alterados. Se você escolher novos alvos, você precisa escolher o mesmo número de alvos.
- Se o custo de uma habilidade ativada contiver uma escolha, como uma criatura a sacrificar ou um número de marcadores a remover, a cópia usará aquela mesma informação. Você não pode pagar o custo novamente, mesmo que queira fazê-lo.
- Qualquer escolha feita quando a habilidade for resolvida ainda não terá sido feita quando ela for copiada. Qualquer escolha dessa natureza será feita separadamente quando a cópia for resolvida.
- Se uma habilidade estiver relacionada com uma segunda habilidade, as cópias da habilidade também estarão relacionadas com aquela segunda habilidade. Se a segunda habilidade mencionar o “card exilado”, isso incluirá todos os cards exilados pela habilidade e pela cópia. Por exemplo, se a habilidade de entrada no campo de batalha de Remador da Grota das Marés for copiada e dois cards forem exilados, ambos retornarão quando Remador da Grota das Marés deixar o campo de batalha.
- Em alguns casos envolvendo habilidades relacionadas, uma habilidade requer informações sobre “o card exilado”. Quando isto acontecer, a habilidade receberá múltiplas respostas. Se essas respostas são usadas para determinar o valor de uma variável, a soma é usada. Se uma habilidade tentar criar uma ficha que seja uma cópia “do card exilado”, ela criará, para cada card exilado dessa forma, uma ficha que seja uma cópia daquele card.

Xira, o Ferrão Dourado

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

Criatura Lendária — Inseto Assassino

3/3

Voar, ímpeto

Toda vez que Xira, o Ferrão Dourado, atacar, coloque um marcador de ovo em outra criatura alvo sem um marcador de ovo. Quando aquela criatura morrer, se ela tiver um marcador de ovo, compre um card e crie uma ficha de criatura Inseto preta 1/1 com voar.

- A habilidade desencadeada retardada criada conforme a habilidade de Xira é resolvida será desencadeada mesmo que Xira não esteja mais no campo de batalha quando aquela criatura morrer.