

## Notas de Lançamento de *Marcha das Máquinas*

Compilado por Jess Dunks, Eric Levine e Matt Tabak.

Última modificação em 14 de abril de 2023.

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 *Marcha das Máquinas* com o código de coleção MOM são permitidos nos formatos Padrão, Pioneiro e Moderno, assim como em Commander e em outros formatos. No momento dos eventos Pré-lançamento desta coleção, as seguintes coleções serão válidas no Formato Padrão: *Innistrad: Caçada à Meia-noite*, *Innistrad: Voto Carmesim*, *Ruas de Nova Capenna*, *Kamigawa: Dinastia Neon*, *Dominária Unida*, *A Guerra dos Irmãos*, *Phyrexia: Tudo Será Um* e *Marcha das Máquinas*.

Os cards de Commander de *Marcha das Máquinas* com o código de coleção MOC e numerados de 1 a 79 (e suas versões alternativas numeradas de 80 a 138) são permitidos nos formatos Commander, Legado e Vintage. Os cards que retornam com o código de expansão MOC e numeração de 139 a 444 são válidos em qualquer formato que já permita aqueles cards.

Três novos cards promocionais de Pré-lançamento de *Marcha das Máquinas* com código de expansão MOC e numeração de 445 a 447 (e suas versões alternativas de número 448 a 450) são válidos nos formatos Commander, Legado e Vintage.

Há 65 cards que retornam com o código de coleção MUL e numeração de 1 a 65 que fazem parte da coleção suplementar Lendas do Multiverso. Esses cards que retornam são válidos em qualquer formato que já os permita. Além disso, os cards de Lendas do Multiverso que sejam abertos em eventos de Deck Selado fazem parte de seu conjunto de cards. O mesmo é válido para quaisquer cards que sejam encontrados num evento de Draft.

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.

---

## Novo tipo de card: Batalhas

### Mecânica preexistente: Cards dupla face transformáveis

Os Phyrexianos estão invadindo o Multiverso inteiro de uma vez só, e *Marcha das Máquinas* está representando isso com os cards de batalha, um novo tipo de card de permanente que pode ser atacado, como planeswalkers. As batalhas nesta coleção são todas Cercos, o primeiro subtipo de batalha.

Invasão de Ergamon

{R}{G}

Batalha — Cerco

5

*(Conforme um Cerco entrar no campo de batalha, escolha um oponente para protegê-lo. Você e outros podem atacá-lo. Quando ele for derrotado, exile-o e depois o conjure transformado.)*

Quando Invasão de Ergamon entrar no campo de batalha, crie uma ficha de Tesouro. Em seguida, você pode descartar um card. Se fizer isso, compre um card.

////

Atacante de Penhasco de Truga

Criatura — Rinoceronte

3/4

Atropelar

Quando Atacante de Penhasco de Truga entra no campo de batalha, você pode descartar um card. Se fizer isso, procure em seu grimório um card de terreno ou batalha, revele-o, coloque-o em sua mão e depois embaralhe.

As batalhas começam o jogo em seu deck e podem ser conjuradas como uma mágica durante a fase principal de seu controlador quando a pilha está vazia. Elas entram no campo de batalha com um número de marcadores de defesa igual ao valor de defesa exibido no canto inferior direito do card. As batalhas podem sofrer dano, e o dano causado a batalhas faz com que elas percam aquela quantidade de marcadores de defesa. Ele é *derrotado* quando o último marcador de defesa é removido dele. As batalhas de Cerco, como as de *Marcha das Máquinas*, têm uma habilidade inerente que é desencadeada quando elas são derrotadas. Quando aquela habilidade é resolvida, o controlador do Cerco o exila e pode conjurá-lo transformado sem pagar seu custo de mana. Em especial, as batalhas podem ser alvo de mágicas e habilidades que usem as palavras “qualquer alvo”. Por exemplo, um jogador pode ter uma batalha como alvo de Raio.

### Cercos e o combate

Assim como os planeswalkers, as batalhas podem ser atacadas, mas há uma diferença importante. Conforme uma batalha entra no campo de batalha, seu controlador escolhe um jogador para ser seu protetor. Para um Cerco, o protetor precisa ser um dos oponentes daquele jogador. O protetor daquela batalha age como seu jogador defensor em combate, e todos os outros jogadores no jogo podem atacar aquela batalha. Isso mesmo. Isso significa que o controlador de um Cerco pode atacá-lo com as próprias criaturas, e o oponente escolhido para ser seu protetor pode designar as próprias criaturas para bloquear aqueles atacantes. Qualquer regra ou efeito que precise determinar o jogador defensor em relação à batalha se refere ao protetor da batalha, em vez de ao controlador. O protetor de uma batalha jamais pode atacá-la e nenhum outro jogador pode bloquear por ela, inclusive seu controlador.

No mais, atacar um Cerco funciona da mesma forma que atacar um jogador ou planeswalker. Conforme um jogador declara uma criatura como atacante, ele pode escolher fazê-la atacar uma batalha se seu protetor (e não seu

controlador) for um jogador defensor. Na maioria dos jogos, isso significa que qualquer um que não seja o protetor da batalha pode atacá-la. Se fizerem isso, conforme os bloqueadores são declarados na fase de combate, o protetor daquela batalha escolhe quais criaturas que ele controla, se for o caso, bloquearão aquela criatura atacante. Se a criatura for bloqueada, a criatura atacante e a bloqueadora causam dano de combate uma à outra normalmente. Se a criatura não for bloqueada, a criatura atacante causa dano de combate à batalha que ela está atacando. Se a criatura atacante tiver atropelar, primeiro ela precisa atribuir dano letal à criatura bloqueadora, mas qualquer dano em excesso precisa ser atribuído àquela batalha.

Seguem abaixo informações mais detalhadas sobre a forma como batalhas e Cercos funcionam. Esta seção repetirá parte das informações acima para que a explicação seja completa. Informações ainda mais detalhadas estarão disponíveis nas Regras Abrangentes de Magic.

- Batalha é um novo tipo de card. Cerco é um subtipo de batalha. Os Cercos têm algumas regras especiais que limitam quem pode protegê-los e permitem que, ao serem derrotados, seu controlador o exile e os conjure transformados. Todas as batalhas existentes no momento são Cercos, mas batalhas futuras podem ter subtipos diferentes com regras diferentes sobre quem pode protegê-las e o que acontece quando elas são derrotadas.
- Cada Cerco tem uma habilidade desencadeada intrínseca. A habilidade é “Quando o último marcador de defesa for removido desta permanente, exile-a. Em seguida, você pode conjurá-la transformada sem pagar seu custo de mana”.
- Conforme um Cerco entra no campo de batalha, seu controlador escolhe um oponente para ser seu protetor.
- O controlador de um Cerco não pode ser seu protetor. Se o protetor de um Cerco ganhar o controle dele, precisará escolher um novo jogador para ser seu protetor. Essa é uma ação baseada no estado.
- Se uma permanente não batalha que já esteja no campo de batalha se tornar uma cópia de um Cerco, seu controlador escolherá um oponente para ser o protetor daquela batalha. No entanto, provavelmente ela será colocada no cemitério de seu dono por não ter marcadores de defesa (veja abaixo).
- O valor de “defesa” de uma batalha fica impresso no canto inferior direito do card. Uma batalha entra no campo de batalha com aquele número de marcadores de defesa. Se outra permanente entrar no campo de batalha como cópia de uma batalha, ela também entra no campo de batalha com aquele número de marcadores de defesa.
- Só criaturas controladas pelo protetor de uma batalha podem bloquear criaturas que estejam atacando aquela batalha. Isso significa que o controlador de um Cerco jamais poderá designar criaturas para bloquear para ela.
- Uma batalha pode sofrer dano e ser alvo de mágicas e/ou habilidades que tenham “qualquer alvo”.
- O dano causado a uma batalha faz com que uma quantidade equivalente de marcadores de defesa seja removida dela.
- Uma batalha pode ser atacada por todos os jogadores, exceto seu protetor. Em especial, isso significa que o controlador de um Cerco pode atacá-lo.
- Se uma batalha não tiver marcadores de defesa e não for a fonte de uma habilidade desencadeada que tenha sido desencadeada e ainda não tenha deixado a pilha, aquela batalha será colocada no cemitério de seu dono. Essa é uma ação baseada no estado. Ela não faz com que a habilidade desencadeada intrínseca de um Cerco seja desencadeada.
- Em especial, se um Cerco nunca teve marcadores de defesa (talvez por uma permanente ter se tornado uma cópia de um Cerco), o último marcador de defesa dele não poderá ser removido. Ele será colocado no cemitério de seu dono. Você não o exilará nem conjurará a outra face.

- Se uma ficha ou um card que não seja representado por um card dupla face transformável se tornar uma cópia de um Cerco, ele não poderá ser conjurado conforme sua habilidade desencadeada for resolvida. Ela permanecerá no exílio. Se ela for uma ficha, ela deixará de existir na próxima vez em que ações baseadas no estado forem realizadas.
- Se uma permanente que seja representada por um card dupla face transformável se tornar uma cópia de um Cerco, ela será exilada conforme a habilidade desencadeada daquele Cerco for resolvida e depois será conjurada transformada. Observe que isso só se aplica a cards dupla face transformáveis, e não a cards dupla face modais que possam ser jogador normalmente usando qualquer das faces.
- Num jogo com vários participantes, se um protetor de uma batalha deixar o jogo e aquela batalha não estiver sendo atacada, o controlador dela escolherá um novo protetor para a batalha como ação baseada no estado. Se ela estiver sendo atacada, seu controlador escolherá um novo protetor para ela uma vez que nenhuma criatura a esteja atacando. Isso significa que ela continua a ser atacada e pode sofrer dano de combate normalmente.
- Se uma batalha que estiver sendo atacada de alguma forma deixar de ser uma batalha, ela será removida do combate. Da mesma forma, se seu controlador mudar no meio do combate, ela será removida do combate.
- Batalhas não podem atacar nem bloquear, mesmo que uma se torne uma criatura. Se uma criatura atacante ou bloqueadora de alguma forma se tornar uma batalha além de ser uma criatura, ela será removida do combate.

### **Nova habilidade de palavra-chave: Apoio**

Temos que nos apoiar mutuamente na luta contra Phyrexia, e a nova habilidade de palavra-chave permite que criaturas façam exatamente isso quando entram no campo de batalha.

Lançadora de Boleadeira

{3} {W}

Criatura — Felino Soldado

2/2

Apoio 1 (*Quando esta criatura entrar no campo de batalha, coloque um marcador +1/+1 na criatura alvo. Se for outra criatura, ela ganha a habilidade a seguir até o final do turno.*)

Toda vez que esta criatura atacar, vire o artefato ou a criatura alvo que um oponente controla.

Campeão da Saudadora da Morte

{2} {R}

Criatura — Humano Guerreiro

2/1

Investida {3} {R} (*Você pode conjurar esta mágica pagando seu custo de investida. Se fizer isso, ela ganha ímpeto e é devolvida do campo de batalha para a mão de seu dono no início da próxima etapa final.*)

Apoio 1 (*Quando esta criatura entrar no campo de batalha, coloque um marcador +1/+1 na criatura alvo. Se for outra criatura, ela ganha a habilidade a seguir até o final do turno.*)

Golpe duplo

Cada habilidade apoio tem um número que representa a quantidade de marcadores +1/+1 que serão colocados na criatura alvo conforme a habilidade for resolvida. Se a criatura alvo não for a fonte da habilidade, a criatura alvo também ganha todas as habilidades da criatura com apoio que estejam impressas abaixo das habilidades apoio. Por exemplo, se um Campeão da Saudadora da Morte entrar no campo de batalha e seu controlador escolher um Ursos Cinzentos como criatura alvo, Ursos Cinzentos receberá um marcador +1/+1 que será colocado nele conforme a habilidade for resolvida e ganhará golpe duplo, mas não ganhará investida.

Notas gerais sobre Apoio:

- Se uma habilidade apoio tiver como alvo a criatura com apoio, aquela criatura receberá marcadores +1/+1, mas não ganhará habilidades adicionais.
- Se uma habilidade apoio fizer com que outra criatura ganhe habilidades, a criatura com apoio ainda terá aquelas habilidades.
- Se uma permanente entrar no campo de batalha como cópia de um card com uma habilidade apoio ou for criada uma ficha que seja uma cópia daquele card, a ordem da impressão das habilidades será mantida.
- Apoio só concede habilidades que estejam de fato impressas abaixo dela. Quaisquer habilidades ganhas pela permanente são ignoradas, inclusive habilidades ganhas devido à resolução de uma mágica ou habilidade, ou efeitos de cópia.
- As habilidades que apoio concede à criatura alvo são determinadas uma única vez, no momento em que a habilidade é desencadeada. Elas não são alteradas caso a permanente com apoio perca quaisquer habilidades antes que a habilidade apoio seja resolvida.

---

### **Nova ação de palavra-chave: Incubar**

#### **Nova mecânica: Fichas que se transformam**

Tubarão-casulo da Hoste de Cromo

{2}{U}

Criatura — Phyrexiano Tubarão

2/4

Voar

Toda vez que você conjurar uma mágica não de criatura, incube X, sendo X o valor de mana daquela mágica.

*(Crie uma ficha de Incubadora com X marcadores +1/+1 e “{2}: Transforme este artefato”. Ele se transforma em uma criatura artefato Phyrexiano 0/0.)*

Incubar é uma nova ação de palavra-chave que sempre tem um número ao lado. “Incube N” significa criar uma ficha de Incubadora que entra no campo de batalha com N marcadores +1/+1. Uma ficha de Incubadora é uma ficha dupla face transformável. Sua face frontal é um artefato Incubadora com “{2}: Transforme este artefato.”. Seu reverso é uma criatura artefato Phyrexiano 0/0 incolor.

Anteriormente, apenas cards dupla face transformáveis podiam ser transformados. Como fichas de Incubadora não são cards, as regras estão se expandindo um pouco para permitir que “permanentes dupla face transformáveis” se transformem, o que inclui fichas de Incubadora. Da mesma forma, fichas que sejam criadas como cópias de permanentes dupla face transformáveis serão permanentes dupla face transformáveis. Dessa forma, uma ficha que seja criada como cópia de uma ficha de Incubadora funciona da mesma forma que a ficha original. Ela entrará no campo de batalha com a mesma face (que estava voltada para cima na permanente da qual ela é cópia) voltada para

cima. Mas cuidado. Para fichas de Incubadora isso não incluirá nenhum marcador +1/+1, de modo que pode resultar na morte imediata da criatura.

Essa mudança também se aplicará a fichas que sejam criadas como cópia de outras permanentes dupla face transformáveis ou cópias de cards dupla face transformáveis em zonas que não sejam o campo de batalha. Por exemplo, se você controlar Canalizadora da Chama e outro efeito criar uma ficha que seja uma cópia dela, a permanente resultante será uma ficha dupla face transformável que é uma cópia de Canalizadora da Chama. Ela entra no campo de batalha com a face voltada para cima e pode ser transformada. Se fizer isso, ela se tornará Encarnação da Chama, o reverso de Canalizadora da Chama. Da mesma forma, se você controlava uma Encarnação da Chama e criou uma ficha que é uma cópia dela, a ficha é a mesma ficha dupla face transformável, mas entra com o reverso voltado para cima.

As regras para permanentes que já estejam no campo de batalha e se tornem cópias de outras permanentes não foram alteradas, independentemente de uma delas ser uma permanente transformável. Em especial, uma permanente que não seja uma permanente transformável não pode se tornar uma devido a um efeito de cópia, e jamais poderá se transformar, mesmo que um efeito instrua um jogador a transformá-la.

---

### **Novo termo de regras de Planechase: Instaura-se o caos**

Ilha da Rebentação

Plano — Dominária

Quando você transplanar para Ilha da Rebentação e no início de sua manutenção, crie duas fichas de criatura

Fractius incolor 1/1.

Toda vez que o caos se instaura, os Fractius que você controla ganham ímpeto e recebem +X/+X até o final do turno, sendo X o número de Fractius que você controla.

Caminho da Piromante

{4} {R}

Feitiço

Descarte todos os cards em sua mão. Adicione {R} para cada card descartado dessa forma, depois compre aquela quantidade de cards mais um.

*Vontade dos Planeswalkers* — A começar por você, cada jogador vota em transplanar ou caos. Se transplanar receber mais votos, transplane. Se caos receber mais votos ou a votação empatar, instaura-se o caos.

Em cards de plano anteriores, habilidades de caos tinham a condição de desencadeamento “Toda vez que você rolar [CAOS]”. A partir de *Marcha das Máquinas*, essa condição foi substituída por “toda vez que o caos se instaura”. Nada mudou com relação ao dado planar; obter um resultado [CAOS] ainda fará com que aquelas habilidades sejam desencadeadas. No entanto, agora há formas de fazer com que aquelas habilidades sejam desencadeadas que não envolvem o dado planar, como votar no caos com cards como Caminho da Piromante.

---

## **NOTAS SOBRE CARDS ESPECÍFICOS DA COLEÇÃO PRINCIPAL DE *MARCHA DAS MÁQUINAS***

Alterar a Equação

{1}{U}

Mágica Instantânea

Escolha um —

- Anule a mágica alvo com valor de mana igual ou inferior a 2.
- Anule a mágica vermelha ou verde alvo com valor de mana igual ou inferior a 6.

- Se uma mágica tiver {X} no custo de mana, use o valor escolhido para X quando calcular o valor de mana daquela mágica.
- 

Alvorecer Brillhante

{2}{G}{G}

Feitiço

Incube X duas vezes, sendo X o número de terrenos que você controla. *(Para incubar X, crie uma ficha de Incubadora com X marcadores +1/+1 e "{2}": Transforme este artefato". Ele se transforma em uma criatura artefato Phyrexiano 0/0.)*

- Use o número de terrenos que você controla conforme Alvorecer Brillhante é resolvida para determinar o valor de X.
- 

Arcanjo Elspeth

{2}{W}{W}

Planeswalker Lendário — Elspeth

4

+1: Crie uma ficha de criatura Soldado branca 1/1 com vínculo com a vida.  
-2: Coloque dois marcadores +1/+1 na criatura alvo. Ela se torna um Anjo além de seus outros tipos e ganha voar.  
-6: Devolva ao campo de batalha todos os cards de permanente não de terreno com valor de mana igual ou inferior a 3 de seu cemitério.

- A segunda habilidade não tem uma duração. Ela dura até as criaturas deixarem o campo de batalha.
  - Se o alvo da segunda habilidade deixar de ser uma criatura depois que a habilidade for resolvida, ele também deixará de ser um Anjo até se tornar uma criatura novamente, se for o caso.
  - Para a última habilidade, se um card em seu cemitério tiver {X} no custo de mana, X é 0.
-

### Arte Bélica de Nahiri

{1}{R}{R}

#### Feitiço

Arte Bélica de Nahiri causa 5 pontos de dano à criatura, ao planeswalker ou à batalha alvo. Olhe os X cards do topo de seu grimório, sendo X o dano excedente causado dessa forma. Você pode exilar um daqueles cards.

Coloque o restante no fundo de seu grimório em ordem aleatória. Você pode jogar o card exilado neste turno.

- Uma criatura sofre dano excedente se Arte Bélica de Nahiri causar a ela mais dano que a quantidade mínima para que o dano seja letal. Na maioria dos casos, isso quer dizer um dano maior que a resistência daquela criatura, mas leve em consideração qualquer dano que já tenha sido causado a ela no turno.
- Para um planeswalker, dano em excesso significa o dano a mais do que a lealdade daquele planeswalker (o número de marcadores de lealdade que ele tem). Para uma batalha, dano em excesso significa o dano a mais do que a defesa da batalha (o número de marcadores de defesa que ela tem).
- Jogar o card exilado segue as regras normais para jogar aquele card. Você deve pagar seus custos e respeitar todas as regras de restrições de tempo. Por exemplo, se o card for um card de criatura, você só pode conjurá-lo pagando seu custo de mana durante sua fase principal enquanto a pilha está vazia.
- A menos que um efeito permita que você jogue terrenos adicionais naquele turno, você só pode jogar um card de terreno exilado se você ainda não tiver jogado um terreno naquele turno.
- Se você não jogar o card, ele permanecerá exilado.

---

### Atalaia da Expedição

{1}{U}

Criatura — Tritão Ladino

2/3

Defensor

Enquanto um oponente tiver oito ou mais cards no próprio cemitério, Atalaia da Expedição poderá atacar como se não tivesse defensor e não poderá ser bloqueada.

- A última habilidade de Atalaia da Expedição se aplicará se qualquer oponente tiver oito ou mais cards no cemitério, não necessariamente todos, e nem mesmo o que Atalaia da Expedição está atacando.
- Depois que Atalaia da Expedição tiver atacado de forma válida, fazer com que sua última habilidade não se aplique removendo cards de cemitérios não fará com que ela pare de atacar. No entanto, se você fizer isso antes da declaração de bloqueadores (e ela estiver atacando você ou um planeswalker ou batalha que você controla), você conseguirá bloqueá-la.

---

### Ataque Inspirado

{2}{W}{W}

Mágica Instantânea

As criaturas que você controla recebem +2/+1 até o final do turno.



- O conjunto das criaturas afetadas por Ataque Inspirado é determinado conforme a mágica é resolvida. As criaturas que você começar a controlar posteriormente no turno e as permanentes que não sejam criaturas que se tornem criaturas posteriormente no turno não receberão +2/+1.
- 

Ayara, Viúva do Reino

{1}{B}{B}

Criatura Lendária — Elfo Nobre

3/3

{T}, sacrifique outra criatura ou artefato: Ayara, Viúva do Reino, causa X pontos de dano ao oponente ou à batalha alvo e você ganha X pontos de vida, sendo X o valor de mana da permanente sacrificada.

{5}{R/P}: Transforme Ayara. Ative somente como um feitiço. (*{R/P} pode ser pago com {R} ou 2 pontos de vida.*)

////

Ayara, Rainha da Fornalha

Criatura Lendária — Phyrexiano Elfo Nobre

4/4

No início do combate no seu turno, devolva de seu cemitério para o campo de batalha até um card de artefato ou criatura alvo. Ela ganha ímpeto. Exile-a no início da próxima etapa final.

- A primeira habilidade ativada de Ayara, Viúva do Reino, usa o valor de mana da permanente que você sacrificou em sua última existência no campo de batalha, e não seu valor de mana no cemitério.
- 

Baral e Kari Zev

{1}{U}{R}

Criatura Lendária — Humano

2/4

Iniciativa, ameaçar

Toda vez que você conjura sua primeira mágica instantânea ou feitiço a cada turno, você pode conjurar de sua mão uma mágica com valor de mana inferior que compartilhe um tipo de card com ela sem pagar seu custo de mana. Se não fizer isso, crie Imediato Ragavan, uma ficha de criatura lendária Macaco Pirata vermelha 2/1.

Ela ganha ímpeto até o final do turno.

- Baral e Kari Zev contará qualquer mágica instantânea ou feitiço que você conjure num turno, mesmo que não tenha estado no campo de batalha naquele momento. Isso significa que, se você conjurar uma mágica instantânea ou um feitiço e depois Baral e Kari Zev passar ao seu controle, sua habilidade desencadeada não será desencadeada naquele turno.
- A mágica que você conjura de sua mão sem pagar seu custo de mana é conjurada durante a resolução da habilidade desencadeada. As restrições de tempo daquela mágica baseadas no tipo do card são ignoradas. Ela será resolvida antes da mágica que fez com que ela fosse desencadeada.
- 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.

---

Bizarro Cativo

{U}

Criatura — Bizarro

1/3

Defensor

{3} {R/P}: Transforme Bizarro Cativo. Ative somente como um feitiço. (*{R/P} pode ser pago com {R} ou 2 pontos de vida.*)

////

Conjurador Completado

Criatura — Phyrexiano Bizarro

3/3

Quando esta criatura se transformar em Conjurador Completado, exile o card do topo de seu grimório. Até o final do seu próximo turno, você pode jogar aquele card.

- Você pode jogar o card exilado com Conjurador Completado mesmo que Conjurador Completado deixe o campo de batalha ou você perca o controle dele.
- Jogar o card exilado com Conjurador Completado segue as regras normais para jogar aquele card. Você deve pagar seus custos e respeitar todas as regras de restrições de tempo. Por exemplo, se o card é um card de criatura, você só pode conjurá-lo pagando seu custo de mana durante sua fase principal enquanto a pilha está vazia.
- A menos que um efeito permita que você jogue terrenos adicionais naquele turno, você só pode jogar um card de terreno exilado com Conjurador Completado se você ainda não tiver jogado um terreno naquele turno.
- Se você não jogar o card, ele permanecerá exilado.

---

Borborismo e Fblthp

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

Criatura Lendária — Ciclope Homúnculo

6/5

Toda vez que Borborismo e Fblthp entrar no campo de batalha ou atacar, compre um card, depois você pode descartar qualquer número de cards de terreno. Quando você descarta um ou mais cards dessa forma, Borborismo e Fblthp causa duas vezes aquela quantidade de dano à criatura alvo.

{1} {U}: Coloque Borborismo e Fblthp no topo do grimório de seu dono na terceira posição.

- A primeira habilidade de Borborismo e Fblthp é desencadeada e vai para a pilha sem alvos. Se você descartar um ou mais cards de terreno, a segunda habilidade desencadeada “reflexiva” será desencadeada. Você escolherá a criatura alvo daquela segunda habilidade naquele momento.
- Você não pode descartar cards não de terreno, mesmo que queira fazê-lo.

- Só o controlador de Borborigmo e Fblthp pode ativar sua última habilidade, e somente se ele estiver no campo de batalha.
  - Se houver um card ou menos em seu cemitério, Borborigmo e Fblthp é colocado no fundo de seu grimório.
- 

#### Brigão Botânico

{G}{W}

Criatura — Elemental Guerreiro

0/0

Atropelar

Brigão Botânico entra no campo de batalha com dois marcadores +1/+1.

Toda vez que um ou mais marcadores +1/+1 forem colocados em outra permanente que você controla, se for a primeira vez em que marcadores +1/+1 são colocados naquela permanente neste turno, coloque um marcador +1/+1 em Brigão Botânico.

- Para cada outra permanente que você controla, Brigão Botânico contará marcadores +1/+1 que tenham sido colocados naquela permanente a qualquer momento do turno, mesmo que Brigão Botânico não tenha estado no campo de batalha naquele momento. Por exemplo, se um marcador +1/+1 for colocado em uma criatura que você controla, depois você conjurar Brigão Botânico e depois outro marcador +1/+1 for colocado naquela primeira criatura, a última habilidade de Brigão Botânico não será desencadeada.
  - Toda vez que outra permanente entrar no campo de batalha sob seu controle com um ou mais marcadores +1/+1, a última habilidade de Brigão Botânico será desencadeada.
- 

#### Caçadora de Emoções Voldaren

{2}{R}

Criatura — Vampiro Guerreiro

1/1

Apoio 2 (*Quando esta criatura entrar no campo de batalha, coloque dois marcadores +1/+1 na criatura alvo. Se for outra criatura, ela ganha a habilidade a seguir até o final do turno.*)

{1}, sacrifique esta criatura: Ela causa uma quantidade de dano igual ao próprio poder a qualquer alvo.

- Use o poder da criatura em sua última existência no campo de batalha para determinar quanto dano ela causará ao alvo.
- 

#### Campo de Estase

{1}{U}

Encantamento — Aura

Encantar criatura

A criatura encantada tem poder e resistência básicos 0/2, tem defensor e perde todas as outras habilidades.

- Campo de Estase substitui todos os efeitos anteriores que determinam valores específicos para o poder e a resistência básicos da criatura. Quaisquer efeitos que definem poder ou resistência aplicados após a habilidade ser resolvida substituem esse efeito.
- Efeitos que modificam o poder e/ou a resistência, como o de Crescimento Titânico, serão aplicados à criatura, independentemente de quando eles começaram a surtir efeito. O mesmo é válido para quaisquer marcadores que modifiquem seu poder e/ou resistência e efeitos que invertam o poder e a resistência.
- Se a criatura encantada tiver uma habilidade que concede habilidades a outros objetos, o efeito de Campo de Estase fará com que ela deixe de fazê-lo. Se a criatura encantada ganhar uma habilidade após Campo de Estase ser resolvido, aquela habilidade será mantida.

#### Cantora Zéfira

{2} {U} {U}

Criatura — Sirena Pirata

3/4

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

Voar, vigilância

Quando Cantora Zéfira entrar no campo de batalha, coloque um marcador de voar em cada criatura que a convocou.

- Você não virará mais criaturas para convocar Cantora Zéfira do que o necessário para pagar pela mágica. Na maioria dos casos, isso significa quatro criaturas. No entanto, se houver quaisquer custos adicionais associados à conjuração de Cantora Zéfira, você também pode usar convocar para pagar aqueles custos.

#### Cavaleira Errante de Eos

{4} {W}

Criatura — Humano Cavaleiro

4/4

Convocar

Quando Cavaleira Errante de Eos entrar no campo de batalha, olhe os seis cards do topo de seu grimório. Você pode revelar até dois cards de criatura com valor de mana igual ou inferior a X dentre eles, sendo X o número de criaturas que convocou Cavaleira Errante de Eos.

Coloque os cards revelados em sua mão e depois embaralhe.

- Não importa se as criaturas que convocaram Cavaleira Errante de Eos ainda estão no campo de batalha conforme a habilidade de entrada no campo de batalha é resolvida. Você receberá o crédito por elas para determinar o valor de X.
- Você não pode virar mais criaturas para convocar Cavaleira Errante de Eos do que o necessário para pagar pela mágica. Na maioria dos casos, isso significa cinco criaturas. No entanto, se houver quaisquer custos adicionais para conjurar Cavaleira Errante de Eos, você também pode usar convocar para pagar aqueles custos adicionais.

Cavaleira Jurada à Espada

{1}{W}

Criatura — Humano Cavaleiro

3/1

Cavaleira Jurada à Espada tem iniciativa contanto que outro Cavaleiro tenha entrado no campo de batalha sob seu controle neste turno.

- Cavaleira Jurada à Espada continuará a ter iniciativa mesmo que o outro Cavaleiro que entrou no campo de batalha naquele turno já tenha deixado o campo de batalha, deixado de ser um Cavaleiro ou outro jogador tenha ganho o controle dele.
- Se Cavaleira Jurada à Espada entrar no campo de batalha, deixar o campo de batalha e voltar ao campo de batalha no mesmo turno, ela terá iniciativa naquele turno. Ela não terá nenhuma relação com o objeto que era antes e verá seu eu do passado como “outro Cavaleiro”.

---

Cavaleira Protocolar

{3}{U}

Criatura — Humano Cavaleiro

3/4

Quando Cavaleira Protocolar entrar no campo de batalha, vire a criatura alvo que um oponente controla. Coloque um marcador de atordoamento naquela criatura se você controlar outro Cavaleiro. *(Se uma permanente com um marcador de atordoamento se tornaria desvirada, em vez disso, remova um marcador de atordoamento dela.)*

- A habilidade de Cavaleira Protocolar pode ter como alvo uma criatura que já esteja virada.
- O fato de você controlar ou não outro Cavaleiro só é verificado conforme a habilidade de Cavaleira Protocolar está sendo resolvida. Não importa se você ainda controla Cavaleira Protocolar naquele momento, nem se ela ainda é um Cavaleiro.

---

Censor Phyrexiano

{2}{W}

Criatura — Phyrexiano Mago

3/3

Cada jogador não pode conjurar mais de uma mágica não Phyrexiana a cada turno.  
As criaturas não Phyrexianas entram no campo de batalha viradas.

- Uma “mágica não Phyrexiana” é qualquer mágica que não tenha o tipo de criatura Phyrexiano, mesmo que tenha “Phyrexiano(a)” no nome. As mágicas de artefato, batalha e criatura Goblin são exemplos de mágicas não Phyrexianas.
- Censor Phyrexiano verifica o turno inteiro para determinar se um jogador conjurou uma mágica não Phyrexiana, mesmo que Censor Phyrexiano não tenha estado no campo de batalha no momento em que a mágica foi conjurada. Censor Phyrexiano é uma mágica Phyrexiana, de modo que você pode conjurá-lo e depois conjurar uma mágica não Phyrexiana no mesmo turno.
- Se um jogador conjurou uma mágica não Phyrexiana que foi anulada, ele não pode conjurar outra mágica não Phyrexiana durante o mesmo turno.

---

Chandra, Farol da Esperança

{4} {R} {R}

Planeswalker Lendário — Chandra

5

Toda vez que você conjurar uma mágica instantânea ou um feitiço, copie-a. Você pode escolher novos alvos para a cópia. Esta habilidade é desencadeada apenas uma vez a cada turno.

+2: Adicione dois manas em qualquer combinação de cores.

+1: Exile os cinco cards do topo de seu grimório. Até o final de seu próximo turno, você pode conjurar uma mágica instantânea ou um feitiço dentre aqueles cards exilados.

–X: Chandra, Farol da Esperança, causa X pontos de dano a cada um de até dois alvos.

- Uma cópia de uma mágica é criada na pilha e, portanto, não é conjurada. As habilidades que são desencadeadas quando um jogador conjura uma mágica não serão desencadeadas.
- Se você copia uma mágica, você controla a cópia. Ela será resolvida antes da mágica original.
- A cópia terá os mesmos alvos que a mágica que está copiando, a menos que você escolha novos alvos. Você pode alterar qualquer número de alvos, incluindo todos ou nenhum deles. Se, para um dos alvos, você não puder escolher um novo alvo válido, ele permanecerá inalterado (mesmo que o alvo atual não seja válido).
- Se a mágica copiada for modal (ou seja, incluir uma escolha dentre uma lista de efeitos), a cópia terá o(s) mesmo(s) modo(s). Não se 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.
- Se a mágica teve o dano dividido conforme foi conjurada, a divisão não pode ser alterada (embora os alvos a receberem o dano ainda possam). O mesmo vale para mágicas que distribuem marcadores.
- Não é possível escolher pagar quaisquer custos alternativos ou adicionais para a cópia. Porém, os efeitos baseados em custos alternativos ou adicionais que tenham sido pagos pela mágica original serão copiados como se esses mesmos custos tivessem sido pagos para a cópia.
- Para a segunda habilidade de lealdade, a mágica que você conjura precisa ser uma mágica instantânea ou um feitiço, mesmo que o card exilado não precise necessariamente sê-lo. Por exemplo, se você exilar um card de criatura que tenha uma Aventura, você poderá conjurar aquela mágica de Aventura.

---

Cidade Incendiada

{5} {R} {R} {R}

Encantamento

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

Se uma fonte que você controla causaria dano a uma permanente ou a um jogador, em vez disso, ela causa o triplo daquele dano.

- Enquanto você controlar Cidade Incendiada, se uma criatura que você controla com atropelar causaria dano de combate a uma criatura bloqueadora, você precisa atribuir seu dano não modificado. Por exemplo, uma criatura 3/3 com atropelar bloqueada por uma criatura 2/2 pode atribuir 1 ponto de dano ao jogador defensor. Então, ela causará 6 pontos de dano à criatura bloqueadora (o triplo de 2) e 3 ao jogador defensor (o triplo de 1).
- Se um efeito como o de Piro-hélice de Chandra pedir que você divida dano entre alvos, você precisa dividir o dano não modificado antes de triplicá-lo.
- Se você controlar duas Cidades Incendiadas, o dano causado por fontes que você controla será multiplicado por 9. Se você controlar três, ele será multiplicado por 27, e assim por diante.

#### Completar o Circuito

{5} {U}

#### Mágica Instantânea

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

Você pode conjurar feitiços neste turno como se eles tivessem lampejo.

Quando você conjurar sua próxima mágica instantânea ou de feitiço neste turno, copie aquela mágica duas vezes. Você pode escolher novos alvos para as cópias.

- O efeito “como se eles tivessem lampejo” só se aplica à conjuração de mágicas. Ele não altera, por exemplo, o momento em que você pode ativar habilidades que possam ser ativadas “somente como um feitiço”.
- Você pode escolher novos alvos diferentes para cada uma das cópias.
- Uma cópia de uma mágica é criada na pilha e, portanto, não é conjurada. As habilidades que são desencadeadas quando um jogador conjura uma mágica não serão desencadeadas.
- Se você copia uma mágica, você controla a cópia. Ela será resolvida antes da mágica original.
- A cópia terá os mesmos alvos que a mágica que está copiando, a menos que você escolha novos alvos. Você pode alterar qualquer número de alvos, incluindo todos ou nenhum deles. Se, para um dos alvos, você não puder escolher um novo alvo válido, ele permanecerá inalterado (mesmo que o alvo atual não seja válido).
- Se a mágica copiada for modal (ou seja, incluir uma escolha dentre uma lista de efeitos), a cópia terá o(s) mesmo(s) modo(s). Não se 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.
- Se a mágica teve o dano dividido conforme foi conjurada, a divisão não pode ser alterada (embora os alvos a receberem o dano ainda possam). O mesmo vale para mágicas que distribuem marcadores.
- Não é possível escolher pagar quaisquer custos alternativos ou adicionais para a cópia. Porém, os efeitos baseados em custos alternativos ou adicionais que tenham sido pagos pela mágica original serão copiados como se esses mesmos custos tivessem sido pagos para a cópia.

Conhecedor dos Mutagênicos  
{1}{G}{U}  
Criatura — Vedalkano Mutante  
0/5  
Voar, vigilância  
Conhecedor dos Mutagênicos recebe +1/+0 para cada permanente transformada que você controla.

- Uma “permanente transformada” é uma permanente dupla face com o reverso voltado para cima. Em especial, as permanentes dupla face modais e as permanentes fundidas jamais são permanentes transformadas, independentemente de estarem ou não com a face voltada para cima.

---

Conversão Perturbadora  
{1}{U}  
Encantamento — Aura  
Lampejo  
Encantar criatura  
Quando Conversão Perturbadora entra no campo de batalha, cada jogador tritura dois cards.  
A criatura encantada recebe -X/-0, sendo X o número de cards no cemitério de seu controlador.

- O valor de X muda conforme o número de cards no cemitério adequado muda.

---

Convicção Corrompida  
{B}  
Mágica Instantânea  
Como custo adicional para conjurar esta mágica, sacrifique uma criatura.  
Compre dois cards.

- Você deve sacrificar exatamente uma criatura para conjurar esta mágica. Você não pode conjurá-la sem sacrificar uma criatura, nem sacrificar criaturas adicionais.
- Os jogadores só podem responder a esta mágica após ela ser conjurada e todos os seus custos serem pagos. Ninguém pode tentar interferir em relação à criatura que você sacrificou para impedir que você conjure a mágica.

---

Corrupção de Towashi  
{4}{U}  
Encantamento  
Quando Corrupção de Towashi entrar no campo de batalha, incube 4. *(Crie uma ficha de Incubadora com quatro marcadores +1/+1 e “{2}: Transforme este artefato”. Ele se transforma em uma criatura artefato Phyrexiano 0/0.)*  
Toda vez que uma permanente que você controla se transforma ou uma permanente entra no campo de batalha sob seu controle transformada, você pode comprar um card. Faça isso apenas uma vez por turno.



- Só uma permanente dupla face transformável pode entrar no campo de batalha “transformada”, e somente se entrar no campo de batalha com a face voltada para cima. Em especial, as permanentes fundidas não podem entrar transformadas e as permanentes dupla face modais não podem entrar no campo de batalha transformadas, mesmo que entrem com o reverso voltado para cima.
  - Da mesma forma, só permanentes dupla face transformáveis (incluindo os cards dupla face transformáveis e as fichas de Incubadora) podem se transformar. Uma permanente com a face voltada para cima que tenha a face voltada para baixo não conta como transformada, nem uma permanente com a face voltada para baixo que tenha a face voltada para cima.
  - A última habilidade de Corrupção de Towashi será desencadeada se uma permanente que você controla se transformar em qualquer sentido, seja voltando a face para baixo ou para cima.
  - Depois que você escolhe comprar um card por causa da última habilidade (que provavelmente será assim que possível, mas pode haver situações em que você não queira comprar naquele exato momento), aquela habilidade deixará de ser desencadeada durante aquele turno.
- 

Croxa e Cunoro

{3}{R}{W}{B}

Criatura Lendária — Gigante Anciã Cão

6/6

Vigilância, ameaçar, vínculo com a vida

Toda vez que Croxa e Cunoro entra no campo de batalha ou ataca, você pode exilar cinco cards de seu cemitério.

Quando fizer isso, devolva o card de criatura alvo de seu cemitério para o campo de batalha.

- A última habilidade de Croxa e Cunoro é desencadeada e vai para a pilha sem alvos. Se você exilar cinco cards de seu cemitério, a segunda habilidade desencadeada “reflexiva” será desencadeada. Você escolherá o card de criatura alvo daquela segunda habilidade naquele momento.
- 

Derrubada Sincronizada

{1}{G}{G}

Mágica Instantânea

Até duas criaturas alvo que você controla recebem +1/+0 cada uma até o final do turno. Cada uma delas causa uma quantidade de dano igual ao próprio poder a outra criatura, outro planeswalker ou outra batalha alvo.

- Se uma das duas criaturas alvo que você controla não for um alvo válido conforme Derrubada Sincronizada for resolvida, a outra ainda receberá +1/+0 e causará dano igual ao próprio poder.
  - Se o último alvo não for um alvo válido conforme Derrubada Sincronizada for resolvida, ou se ambos os alvos originais não forem válidos, nenhuma criatura causará nem sofrerá dano.
-

### Despertar Phyrexiano

{2} {W}

#### Encantamento

Quando Despertar Phyrexiano entrar no campo de batalha, incube 4. *(Crie uma ficha de Incubadora com quatro marcadores +1/+1 e "{2}": Transforme este artefato". Ele se transforma em uma criatura artefato Phyrexiano 0/0.)*

Os Phyrexianos que você controla têm vigilância.

- Depois que um Phyrexiano que você controla atacar de forma válida, fazer com que ele perca vigilância removendo Despertar Phyrexiano do campo de batalha não fará com que aquele Phyrexiano se torne virado.

---

### Determinação de Wrenn

{1} {R}

#### Feitiço

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

- Os cards que você joga a partir do exílio seguem as restrições de tempo normais e você precisa pagar quaisquer custos da mágica que você conjura.
- Quaisquer cards que você não jogue permanecerão no exílio.

---

### Dilúvio Brillhante

{1} {B} {B}

#### Feitiço

Todas as criaturas recebem -1/-1 até o final do turno. As criaturas que são verdes e/ou brancas recebem -2/-2 adicionais até o final do turno.

- Todos os efeitos de Dilúvio Brillhante são determinados conforme ela é resolvida. As criaturas que entrarem no campo de batalha posteriormente no turno não receberão -1/-1 ou -3/-3, nem o receberão as permanentes não criatura que se tornem criaturas. Uma criatura que receba -1/-1 não receberá -2/-2 adicionais se posteriormente se tornar verde e/ou branca. Uma criatura verde e/ou branca que receba -3/-3 não terá -2/-2 cancelados se deixar posteriormente de ser verde e branca.

---

### Dispersão de Efara

{2} {U}

#### Mágica Instantânea

Esta mágica custa {2} a menos para ser conjurada se tiver como alvo uma criatura atacante.

Devolva a criatura alvo para a mão de seu dono. Vigiar 2. *(Olhe os dois cards do topo de seu grimório. Depois, coloque qualquer número deles em seu cemitério e o restante no topo de seu grimório em qualquer ordem.)*

- A habilidade de redução de custo de Dispersão de Efara não afeta seu custo de mana nem seu valor de mana. Ela afeta apenas o custo total pago. Em específico, seu valor de mana é sempre 3.

---

Djeru e Hazoret

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

Criatura Lendária — Humano Deus

5/4

Enquanto você tiver um ou menos cards na mão, Djeru e Hazoret terá vigilância e ímpeto.

Toda vez que Djeru e Hazoret atacar, olhe os seis cards do topo de seu grimório. Você pode exilar um card de criatura lendária dentre eles. Coloque o restante no fundo de seu grimório em ordem aleatória. Até o final do turno, você pode conjurar o card exilado sem pagar seu custo de mana.

- Depois que Djeru e Hazoret tiver atacado de forma válida durante o turno em que passou ao seu controle, fazer com que ele perca ímpeto adicionando cards à sua mão não fará com que ele pare de atacar. Da mesma forma, fazer com que ele perca vigilância depois de ter atacado não fará com que ele se torne virado.
- 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.

---

Drana e Linvala

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

Criatura Lendária — Vampiro Anjo

3/4

Voar, vigilância

As habilidades ativadas das criaturas que seus oponentes controlam não podem ser ativadas.

Drana e Linvala tem todas as habilidades ativadas de todas as criaturas que seus oponentes controlam. Você pode gastar mana como se fosse de qualquer cor para ativar aquelas habilidades.

- Drana e Linvala só ganha habilidades ativadas. Ela não ganha habilidades desencadeadas nem habilidades estáticas. As habilidades ativadas possuem um sinal de dois pontos. Geralmente, elas seguem a estrutura “[Custo]: [Efeito]”. Algumas palavras-chave são habilidades ativadas; elas possuem um sinal de dois pontos em seu texto explicativo.
- Se uma habilidade ativada fizer referência nominal à criatura que a possui, trate a versão de Drana e Linvala daquela habilidade como se fizesse referência nominal a Drana e Linvala. Por exemplo, se um oponente controlar Zagaieiro Onakke, Drana e Linvala terá a habilidade “{T}: Drana e Linvala causa 2 pontos de dano ao jogador ou à batalha alvo.”
- Depois da ativação da habilidade, não importa se Drana e Linvala perde a habilidade por causa da saída do campo de batalha da criatura oponente com aquela habilidade (ou, sendo mais otimista, porque você ganhou o controle dela).

- Se múltiplos jogadores controlarem Drana e Linvala, pode ser difícil definir quais habilidades cada uma delas possui, considerando a ordem de entrada no campo de batalha. No entanto, como nenhuma daquelas habilidades poderá ser ativada, não desperdiçaremos o seu tempo com esses detalhes.

---

Elesh Norn

{2} {W} {W}

Criatura Lendária — Phyrexiano Pretor

3/5

Vigilância

Toda vez que uma fonte que um oponente controla causa dano a você ou a uma permanente que você controla, o controlador da fonte perde 2 pontos de vida, a menos que pague {1}.

{2} {W}, sacrifique três outras criaturas: Exile Elesh

Norn e depois a devolva ao campo de batalha

transformada sob o controle de seu dono. Ative somente como um feitiço.

////

Os Entalhes de Argento

Encantamento — Saga

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

I — Incube 2 cinco vezes, depois transforme todas as fichas de Incubadora que você controla.

II — As criaturas que você controla recebem +1/+1 e ganham golpe duplo até o final do turno.

III — Destrua todas as outras permanentes, exceto artefatos, terrenos e Phyrexianos. Exile Os Entalhes de Argento e depois o devolva ao campo de batalha *(com a face voltada para cima)*.

- A habilidade desencadeada de Elesh Norn será desencadeada separadamente para cada permanente que tenha sofrido dano de uma fonte que um oponente controla, mais um, se você tiver sofrido dano daquela fonte. Por exemplo, se um oponente conjurar uma mágica que cause dano a você e a duas criaturas que você controla, a habilidade de Elesh Norn será desencadeada três vezes. Cada uma daquelas habilidades fará com que aquele oponente perca 2 pontos de vida, a menos que pague {1}.
- Da mesma forma, a habilidade desencadeada será desencadeada separadamente para cada fonte que um oponente controla que cause dano a você ou a uma permanente que você controle. Por exemplo, se três criaturas controladas por um oponente bloqueiam e causam dano a uma criatura atacante que você controla, a habilidade de Elesh Norn é desencadeada três vezes.

---

Encurtar

{2} {W}

Mágica Instantânea

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

Destrua o planeswalker que tenha sido ativado neste turno ou a criatura virada alvo.

- Um planeswalker foi “ativado” durante um turno se uma de suas habilidades tiver sido ativada naquele turno. Isso inclui suas habilidades de lealdade e quaisquer outras habilidades ativadas que ele possa ter. Aquela habilidade ainda pode estar na pilha ou pode ter sido resolvida, ter sido anulada ou ter sido removida da pilha de alguma outra forma.
- Depois que uma habilidade de um planeswalker é ativada, não importa se o planeswalker perde a habilidade. Aquele planeswalker ainda foi “ativado” naquele turno.
- Emblemas são permanentes separadas dos planeswalkers de quem você os recebeu. Ativar uma habilidade de um emblema não faz com que um planeswalker seja “ativado”.

#### Eremita de Gnottvold

{3}{G}

Criatura — Trol

4/4

{5}{U/P}: Transforme Eremita de Gnottvold. Ative somente como um feitiço. (*{U/P} pode ser pago com {U} ou 2 pontos de vida.*)

////

#### Brutamontes da Hoste de Cromo

Criatura — Phyrexiano Trol

5/5

Toda vez que Brutamontes da Hoste de Cromo ataca, até uma outra criatura alvo tem poder e resistência básicos 5/5 até o final do turno.

- A última habilidade de Brutamontes da Hoste de Cromo se sobrepõe a todos os efeitos anteriores que definem valores específicos para o poder e/ou a resistência da criatura. Outros efeitos que definam um valor específico para essas características e comecem a se aplicar depois que a habilidade for resolvida prevalecerão sobre este efeito.
- Efeitos que modificam o poder e/ou a resistência da criatura afetada sem defini-los se aplicam independentemente de quando começaram a surtir efeito. O mesmo vale para marcadores que alterem o poder ou a resistência da criatura.

#### Escultora de Tempestade Alegre

{3}{U}{R}

Criatura — Humano Xamã

2/3

Quando Escultora de Tempestade Alegre entrar no campo de batalha, crie duas fichas de criatura Elemental azul e vermelha 1/1.

Toda vez que você conjura uma mágica que tem convocar, Escultora de Tempestade Alegre causa 1 ponto de dano a cada oponente e cada batalha que ele protege.

- A última habilidade de Escultora de Tempestade Alegre será desencadeada independentemente de você ter virado criaturas para pagar pela mágica ou não, contanto que ela tenha convocar.

Espada de Passado e Futuro

{3}

Artefato — Equipamento

A criatura equipada recebe +2/+2 e tem proteção contra o azul e contra o preto.

Toda vez que a criatura equipada causar dano de combate a um jogador, use vigiar 2. Depois, você pode conjurar uma mágica instantânea ou um feitiço com valor de mana igual ou inferior a 2 de seu cemitério sem pagar seu custo de mana. Se aquela mágica seria colocada no seu cemitério, em vez disso, exile-a.

Equipar {2}

- Você escolhe conjurar ou não o card de mágica instantânea ou feitiço conforme a habilidade desencadeada é resolvida. Se fizer isso, você o fará como parte da resolução daquela habilidade. Você não pode esperar para conjurá-la posteriormente no turno. As restrições de tempo baseadas no tipo do card são ignoradas.
- O card que você conjura pode ser um que você acabou de colocar no cemitério com vigiar ou uma que já estivesse no cemitério.
- Se conjurar um card “sem pagar seu custo de mana”, você não poderá pagar custos alternativos. Você pode, todavia, pagar custos adicionais. Se o card tem quaisquer custos adicionais obrigatórios, eles precisam ser pagos para que o card seja conjurado.
- 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.

---

Estrobocavaleira de Xerex

{2}{U}

Criatura — Humano Cavaleiro

2/2

Voar, vigilância

{T}: Crie uma ficha de criatura Cavaleiro branca e azul

2/2 com vigilância. Ative somente se você tiver conjurado duas ou mais mágicas neste turno.

- Estrobocavaleira de Xerex contará quaisquer mágicas que você tenha conjurado neste turno. Não importa se aquelas mágicas foram resolvidas, não foram resolvidas, foram contadas ou ainda estão na pilha.
-

Etali, Conquistador Primordial  
{5}{R}{R}  
Criatura Lendária — Dinossauro Anciã  
7/7

Atropelar

Quando Etali, Conquistador Primordial, entra no campo de batalha, cada jogador exila cards do topo do próprio grimório até exilar um card não de terreno. Você pode conjurar qualquer número de mágicas dentre os cards não de terreno exilados desta forma sem pagar seus custos de mana.

{9}{G/P}: Transforme Etali. Ative somente como um feitiço.

////

Etali, Doença Primordial  
Criatura Lendária — Phyrexiano Dinossauro Anciã  
11/11

Atropelar, indestrutível

Toda vez que Etali, Doença Primordial, causa dano de combate a um jogador, aquele jogador recebe aquela quantidade de marcadores de veneno. *(Um jogador com dez ou mais marcadores de veneno perde o jogo.)*

- Se conjurar qualquer dos cards exilados, você o fará como parte da resolução da habilidade desencadeada. Você não pode esperar para conjurá-los posteriormente no turno. As restrições de tempo baseadas no tipo do card são ignoradas.
  - Se conjurar um card “sem pagar seu custo de mana”, você não poderá pagar custos alternativos. Você pode, todavia, pagar custos adicionais. Se o card tem quaisquer custos adicionais obrigatórios, eles precisam ser pagos para que o card seja conjurado.
  - Se um card exilado tiver {X} em seu custo de mana, você precisa escolher 0 como valor de X quando conjurá-lo sem pagar seu custo de mana.
  - Se conjurar mais de um dos cards exilados, você escolhe a ordem na qual conjurá-los. Uma mágica que você conjure dessa forma pode ser alvo de uma mágica posterior que você conjure dessa forma. No entanto, mágicas de permanentes conjuradas dessa forma não serão resolvidas até que você termine de conjurar as mágicas, de modo que as permanentes que elas se tornam não podem ser alvo de mágicas conjuradas dessa forma. Por exemplo, se exilar Conjuração Dupla e Golpe Relampejante, você pode conjurar Golpe Relampejante e em seguida conjurar Conjuração Dupla tendo-o como alvo; porém, se exilar um card de criatura e um card de Aura, você não pode conjurar aquela Aura tendo aquela criatura como alvo.
  - Quaisquer cards não conjurados, incluindo cards de terreno, permanecem no exílio. Eles não podem ser conjurados em turnos posteriores.
  - Em um jogo com vários participantes, se um jogador deixa o jogo, todos os cards que aquele jogador possui fazem o mesmo. Se você deixar o jogo, quaisquer mágicas ou permanentes que você controle pela habilidade de Etali serão exiladas.
  - Um jogador (de preferência um oponente) perde o jogo quando tem dez ou mais marcadores de veneno. Isso é uma regra do jogo. Etali, Doença Primordial, não precisa mais estar no campo de batalha quando alguém (de preferência um oponente) receber o décimo marcador de veneno.
-

### Fender o Portal

{1} {W}

Feitiço

Escolha um —

- Destrua o artefato ou encantamento não ficha alvo que um oponente controla. Incube 2. *(Crie uma ficha de Incubadora com dois marcadores +1/+1 e "{2}: Transforme este artefato". Ele se transforma em uma criatura artefato Phyrexiano 0/0.)*
  - Incube 2 e depois transforme uma ficha de Incubadora que você controla.
- 
- Para o primeiro modo, se o artefato ou encantamento não ficha não for um alvo válido no momento em que Fender o Portal tentar ser resolvido, ele não será resolvido e nenhum de seus efeitos acontecerá. Você não incubará.
  - Para o segundo modo, a ficha de Incubadora é escolhida conforme Fender o Portal é resolvido. Você pode transformar a ficha de Incubadora que você acabou de criar ou uma que você já controlava.
- 

### Fênix da Pena Sangrenta

{1} {R}

Criatura — Fênix

2/2

Voar

Fênix da Pena Sangrenta não pode bloquear.

Toda vez que uma mágica instantânea ou um feitiço que você controla causa dano a um oponente ou a uma batalha, você pode pagar {R}. Se fizer isso, devolva Fênix da Pena Sangrenta de seu cemitério para o campo de batalha. Ela ganha ímpeto até o final do turno.

- A última habilidade de Fênix da Pena Sangrenta só é desencadeada se Fênix da Pena Sangrenta estiver em seu cemitério no momento em que a mágica instantânea ou o feitiço que você controla causar dano a um oponente ou uma batalha. Por exemplo, se você tiver conjurado um feitiço que cause dano a um oponente e também cause dano suficiente a Fênix da Pena Sangrenta para destruí-la ao mesmo tempo, a habilidade de Fênix da Pena Sangrenta não será desencadeada.
  - Você escolhe pagar {R} ou não conforme a habilidade desencadeada está sendo resolvida. Depois que a habilidade começa a ser resolvida, é tarde demais para que qualquer pessoa responda removendo Fênix da Pena Sangrenta de seu cemitério para impedir que você a traga de volta.
  - A maioria das mágicas instantâneas ou feitiços causa dano por conta própria, mas algumas fazem com que outras fontes causem dano. Por exemplo, um feitiço que diga "A criatura alvo que você controla causa dano igual ao próprio poder a qualquer alvo" não fará com que a habilidade de Fênix da Pena Sangrenta seja desencadeada mesmo que um oponente ou uma batalha tenha sofrido dano, uma vez que é a criatura a causar o dano, e não a mágica.
-



Filhote de Oculus  
{3}{U}  
Criatura — Phyrexiano Dragão  
3/2  
Voar  
Enquanto você controlar uma permanente transformada,  
Filhote de Oculus terá “Quando Filhote de Oculus  
morrer, compre um card”.

- Uma “permanente transformada” é uma permanente dupla face com o reverso voltado para cima. Em especial, as permanentes dupla face modais e as permanentes fundidas jamais são permanentes transformadas, independentemente de estarem ou não com a face voltada para cima.
- Se Filhote de Oculus morrer ao mesmo tempo que suas permanentes transformadas, sua habilidade será desencadeada e você comprará um card. (Isso não seria válido se o texto da habilidade fosse ligeiramente diferente, caso você esteja se perguntando.)

---

Fome Cósmica  
{1}{G}  
Mágica Instantânea  
A criatura alvo que você controla causa dano igual ao  
seu poder a outra criatura, outro planeswalker ou outra  
batalha alvo.

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

---

Forageadora de Halo  
{1}{U}{B}  
Criatura — Fada Ladino  
3/1  
Voar  
Quando Forrageadora de Halo entra no campo de  
batalha, você pode pagar {X}. Quando faz isso, você  
pode conjurar o card de mágica instantânea ou feitiço  
alvo com valor de mana X de um cemitério sem pagar  
seu custo de mana. Se aquela mágica seria colocada em  
um cemitério, em vez disso, exile-a.

- A habilidade de entrada no campo de batalha de Forrageadora de Halo é desencadeada e vai para a pilha sem alvos. Se você pagar {X}, a segunda habilidade desencadeada “reflexiva” será desencadeada. Você escolherá o card de mágica instantânea ou feitiço alvo para a segunda habilidade naquele momento com base no valor que você escolhe para X. X pode ser 0.
- Você escolhe conjurar ou não o card de mágica instantânea ou feitiço alvo conforme a habilidade desencadeada reflexiva é resolvida. Se fizer isso, você o fará como parte da resolução da habilidade desencadeada. Você não pode esperar para conjurá-la posteriormente no turno. As restrições de tempo baseadas no tipo do card são ignoradas.
- Se conjurar um card “sem pagar seu custo de mana”, você não poderá pagar custos alternativos. Você pode, todavia, pagar custos adicionais. Se o card tem quaisquer custos adicionais obrigatórios, eles precisam ser pagos para que o card seja conjurado.

- 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.

---

Fulminação de Elspeth

{W}

Mágica Instantânea

Fulminação de Elspeth causa 3 pontos de dano à criatura atacante ou bloqueadora alvo. Se aquela criatura morreria neste turno, em vez disso, exile-a.

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

---

Ghalta e Mavren

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

Criatura Lendária — Dinossauro Vampiro

12/12

Atropelar

Toda vez que você atacar, escolha um —

- Crie uma ficha de criatura Dinossauro verde X/X com atropelar virada e atacando, sendo X o maior poder entre os das outras criaturas atacantes.
  - Crie X fichas de criatura Vampiro branca 1/1 com vínculo com a vida, sendo X o número de outras criaturas atacantes.
- Para ambos os modos, o valor de X é determinado conforme a habilidade é resolvida.
  - Se você escolher o primeiro modo e não houver outras criaturas atacantes, você criará uma ficha de Dinossauro 0/0. A menos que alguma outra coisa esteja aumentando sua resistência, a ficha morrerá. Você não terá tempo de responder com uma mágica ou habilidade para tentar salvá-la. Uma situação similar ocorre se o maior poder entre os das criaturas atacantes for igual ou inferior a 0.
  - Embora a ficha de Dinossauro entre no campo de batalha atacando, ela nunca foi declarada como criatura atacante (para fins de habilidades que são desencadeadas toda vez que uma criatura ataca, por exemplo).
  - Você escolhe qual jogador, planeswalker ou batalha a ficha de Dinossauro está atacando. Não precisa ser o mesmo jogador nem o mesmo planeswalker ou batalha que Ghalta e Mavren está atacando.
  - Se você escolher o segundo modo e não houver outras criaturas atacantes, você não criará fichas de Vampiro.

---

Guarda das Profundezas de Karsus

{2}{R}

Criatura — Viashino Guerreiro

4/3

Defensor

Enquanto o poder de Guarda das Profundezas de Karsus for igual ou superior a 5, ele poderá atacar como se não tivesse defensor.

- Depois que Guarda das Profundezas de Karsus atacar de forma válida, fazer com que sua última habilidade não se aplique reduzindo seu poder a 4 ou menos não fará com que ela pare de atacar.

---

Gremlin da Fornalha

{1}{R}

Criatura — Phyrexiano Gremlin

1/2

{1}{R}: Gremlin da Fornalha recebe +1/+0 até o final do turno.

Quando Gremlin da Fornalha morrer, incube X, sendo X seu poder. *(Crie uma ficha de Incubadora com X marcadores +1/+1 e "{2}: Transforme este artefato". Ele se transforma em uma criatura artefato Phyrexiano 0/0.)*

- Use o poder de Gremlin da Fornalha em sua última existência no campo de batalha para determinar o valor de X.

---

Guardiã Abençoada pelo Sol

{1}{W}

Criatura — Humano Clérigo

2/2

{5}{R/P}: Transforme Guardiã Abençoada pelo Sol. Ative somente como um feitiço. *({R/P} pode ser pago com {R} ou 2 pontos de vida.)*  
////

Conquistadora Abençoada pela Fornalha

Criatura — Phyrexiano Clérigo

3/3

Toda vez que Conquistadora Abençoada pela Fornalha atacar, crie uma ficha que seja uma cópia dela virada e atacando. Coloque um marcador +1/+1 naquela ficha para cada marcador +1/+1 em Conquistadora Abençoada pela Fornalha. Sacrifique aquela ficha no início da próxima etapa final.

- A ficha não copia o fato de Conquistadora Abençoada pela Fornalha estar virada ou desvirada (embora o próprio efeito faça com que ela entre virada), independentemente de ter marcadores ou Auras e Equipamentos anexados a ela, ou quaisquer efeitos que não sejam de cópia que tenham alterado seu poder, resistência, tipos, cor e assim por diante.
  - A ficha entrará no campo de batalha e depois receberá marcadores. Na maioria dos casos, o jogo verificará que uma criatura 3/3 entrou no campo de batalha para fins de quaisquer habilidades que possam ser desencadeadas.
  - Embora a ficha entre no campo de batalha atacando, ela nunca foi declarada como criatura atacante (para fins de habilidades que são desencadeadas toda vez que uma criatura ataca, por exemplo, como a própria habilidade dela).
-

Guardiã de Cuba Élfica

{1}{B}{G}

Criatura — Phyrexiano Elfo

3/3

Quando Guardiã de Cuba Élfica entrar no campo de batalha, incube 2. *(Crie uma ficha de Incubadora com dois marcadores +1/+1 e "{2}: Transforme este artefato". Ele se transforma em uma criatura artefato Phyrexiano 0/0.)*

{5}: Transforme a ficha de Incubadora alvo que você controla. Duplicue o número de marcadores +1/+1 nela.

- A ficha de Incubadora alvo se transforma antes que seus marcadores +1/+1 sejam duplicados, de modo que qualquer coisa que verifique marcadores +1/+1 sendo colocados numa criatura os verá sendo colocados na criatura artefato Phyrexiano.

---

Guardiã do Vínculo Perseverante

{W}

Criatura — Humano Batedor

0/1

Apoio 1 *(Quando esta criatura entrar no campo de batalha, coloque um marcador +1/+1 na criatura alvo. Se for outra criatura, ela ganha a habilidade a seguir até o final do turno.)*

Quando esta criatura morrer, coloque seus marcadores na criatura alvo que você controla.

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

---

Guia da Raiz Profunda

{1}{G}

Criatura — Tritão Batedor

2/3

Toda vez que Guia da Raiz Profunda causar dano de combate a um jogador ou a uma batalha, use vigiar 1. Depois, você pode devolver um card de terreno de seu cemitério para o campo de batalha virado. *(Para usar vigiar 1, olhe o card do topo de seu grimório. Você pode colocar aquele card em seu cemitério.)*

- O card de terreno que você devolve de seu cemitério, caso haja, não é um alvo da habilidade. Você escolhe aquele card conforme a habilidade está sendo resolvida, depois de ter vigiado 1. Pode ser um card de terreno que você acaba de colocar em seu cemitério ou um que já estivesse lá.
- 

Guerreiro de Doomskar

{2} {G} {G}

Criatura — Humano Guerreiro

4/3

Apoio 1

Atropelar

Toda vez que esta criatura causar dano de combate a um jogador ou a uma batalha, olhe aquela quantidade de cards do topo de seu grimório. Você pode revelar um card de criatura ou terreno dentre eles e colocá-lo em sua mão. Coloque o restante no fundo de seu grimório em ordem aleatória.

- Em algumas situações incomuns (a maioria envolvendo redirecionamento de dano), Guerreiro de Doomskar pode causar dano de combate a múltiplos jogadores e/ou batalhas ao mesmo tempo. Se isso acontecer, sua habilidade será desencadeada para cada um daqueles jogadores e/ou batalhas. Cada habilidade será resolvida separadamente, permitindo que você olhe um número de cards igual ao dano causado especificamente àquele jogador ou àquela batalha.
- 

Guerrilha Esvoaçante

{2} {B}

Criatura — Fada Ladino

2/2

Voar

Quando Guerrilha Esvoaçante morre, cada jogador tritura dois cards. Depois, você pode exilar Guerrilha

Esvoaçante. Quando fizer isso, coloque o card de criatura ou batalha alvo de seu cemitério no topo de seu grimório.

*(Para triturar dois cards, um jogador coloca os dois card do topo do próprio grimório no próprio cemitério.)*

- A habilidade desencadeada de Guerrilha Esvoaçante é desencadeada e vai para a pilha sem alvos. Se você exilar Guerrilha Esvoaçante, a segunda habilidade desencadeada “reflexiva” será desencadeada. Você escolherá a criatura ou batalha alvo daquela segunda habilidade naquele momento. Você pode escolher como alvo um card que você acabou de triturar ou um card que já estava em seu cemitério.
-

Heliode, a Aurora Radiante

{2}{W}{W}

Criatura Encantamento Lendária — Deus

4/4

Quando Heliode, a Aurora Radiante, entrar no campo de batalha, devolva de seu cemitério para sua mão o card de encantamento alvo que não seja um Deus.

{3}{U/P}: Transforme Heliode, a Aurora Radiante.

Ative somente como um feitiço. (*{U/P} pode ser pago com {U} ou 2 pontos de vida.*)

////

Heliode, O Eclipse Distorcido

Criatura Encantamento Lendária — Phyrexiano Deus

4/6

Você pode conjurar mágicas como se elas tivessem lampejo.

As mágicas que você conjura custam {1} a menos para serem conjuradas para cada card que seus oponentes compraram neste turno.

- O efeito “como se eles tivessem lampejo” só se aplica à conjuração de mágicas. Ele não altera, por exemplo, o momento em que você pode ativar habilidades que possam ser ativadas “somente como um feitiço”.
- A última habilidade de Heliode, O Eclipse Distorcido, não altera o custo de mana nem o valor de mana de qualquer mágica. Ela altera apenas o custo total pago.
- Aquela habilidade não pode reduzir a quantidade de mana colorido que você paga por uma mágica. Ela reduz apenas o componente de mana genérico daquele custo.
- Se houver custos adicionais para conjurar uma mágica ou se o custo de conjuração de uma mágica for aumentado por um efeito (como o criado pela habilidade de Thalia, Guardiã de Thraben), aplique aqueles aumentos antes de aplicar reduções de custo.
- As reduções de custo podem se aplicar a custos alternativos, como custos de recapitular.
- Se uma mágica que você conjura tem {X} em seu custo de mana, você escolhe o valor de X antes de calcular o custo total da mágica. Por exemplo, se uma mágica tem custo de mana {X}{R} e seus oponentes compraram dois cards neste turno, você pode escolher 5 como valor de X e pagar {3}{R} para conjurar a mágica.

---

Hidetsugu e Kairi

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

Criatura Lendária — Ogro Demônio Dragão

5/4

Voar

Quando Hidetsugu e Kairi entrar no campo de batalha, compre três cards e depois coloque dois cards de sua mão no topo de seu grimório em qualquer ordem.

Quando Hidetsugu e Kairi morrer, exile o card do topo de seu grimório. O oponente alvo perde uma quantidade de pontos de vida igual a seu valor de mana. Se for um card de mágica instantânea ou de feitiço, você poderá conjurá-lo sem pagar seu custo de mana.

- Os dois cards que você coloca no topo de seu grimório podem ser dos três que você acabou de comprar ou outros que já estivessem em sua mão.
- A última habilidade desencadeada tem o oponente como alvo. Se aquele jogador não for um alvo válido conforme a habilidade tentar ser resolvida, a habilidade não será resolvida e nenhum de seus efeitos acontecerá. Você não exilará um card.
- Você escolhe conjurar ou não o card de magia instantânea ou feitiço conforme a última habilidade desencadeada é resolvida. Se fizer isso, você o fará como parte da resolução daquela habilidade. Você não pode esperar para conjurá-la posteriormente no turno. As restrições de tempo baseadas no tipo do card são ignoradas.
- Se conjurar um card “sem pagar seu custo de mana”, você não poderá pagar custos alternativos. Você pode, todavia, pagar custos adicionais. Se o card tem quaisquer custos adicionais obrigatórios, eles precisam ser pagos para que o card seja conjurado.
- 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.

#### Historiador Bélico

{2} {G}

Criatura — Humano Monge

3/3

Alcance

Historiador Bélico tem indestrutível contanto que tenha atacado uma batalha neste turno.

- A última habilidade de Historiador Bélico começa a se aplicar a assim que ele é declarado como atacante se estiver atacando uma batalha, e ela se aplica durante todo o turno. Não importa o que aconteça com a batalha depois daquele ponto.

#### Hoplita do Escudo-espelho

{R} {W}

Criatura — Humano Soldado

2/2

Vigilância

Toda vez que uma criatura que você controla se tornar alvo de uma habilidade apoio, copie aquela habilidade.

Você pode escolher novos alvos para a cópia. Esta habilidade é desencadeada apenas uma vez a cada turno.

- A fonte da cópia é a mesma fonte da habilidade apoio original. Se a criatura que acabar sendo alvo da cópia for aquela criatura original com apoio, ela receberá um marcador +1/+1, mas não ganhará nenhuma habilidade. Se for uma criatura que não seja a criatura original com apoio, ela receberá um marcador +1/+1 e ganhará habilidades.
- Se uma criatura que não seja a criatura com apoio acabar sendo alvo tanto da habilidade apoio quanto da cópia, ela acabará com dois marcadores +1/+1 e ganhará as habilidades que não sejam apoio duas vezes. Em alguns casos, habilidades duplicadas serão redundantes (duas ocorrências de voar, por exemplo). No entanto, se ela ganhar duas habilidades desencadeadas, por exemplo, aquelas habilidades serão desencadeadas separadamente.

Hora da Verdade

{1} {U}

Mágica Instantânea

Olhe os três cards do topo de seu grimório. Coloque um daqueles cards em sua mão, um em seu cemitério e um no fundo de seu grimório.

- Se houver menos de três cards em seu grimório, olhe todos os cards em seu grimório e siga as instruções em ordem. Por exemplo, se só tivesse dois cards no grimório, você olharia ambos, colocaria um em sua mão e depois colocaria o outro no cemitério.

---

Imperiossauro Antigo

{5} {G} {G}

Criatura — Dinossauro

6/6

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

Atropelar, salvaguarda {2}

Imperiossauro Antigo entra no campo de batalha com dois marcadores +1/+1 para cada criatura que o convocou.

- Você não pode virar mais criaturas para convocar Imperiossauro Antigo do que o necessário para pagar pela mágica. Na maioria dos casos isso significa sete criaturas. No entanto, se houver quaisquer custos adicionais para conjurar Imperiossauro Antigo, você também pode usar convocar para pagar aqueles custos adicionais.

---

Informante Nezumi

{1} {B}

Criatura — Rato Ladino

1/1

Quando Informante Nezumi entra no campo de batalha, cada oponente descarta um card.

- Para resolver a habilidade de Informante Nezumi em um jogo com vários participantes, o próximo oponente na ordem do turno (ou, se for o turno de um oponente, o oponente de quem for o turno) escolhe e separa um card da própria mão sem revelá-lo. Depois, cada outro oponente, na ordem dos turnos, faz o mesmo. Por fim, todos os cards escolhidos são revelados e descartados ao mesmo tempo.
-



Inquisidor de Norn

{1}{W}

Criatura — Phyrexiano Cavaleiro

1/1

Quando Inquisidor de Norn entrar no campo de batalha, incube 2. *(Crie uma ficha de Incubadora com dois marcadores +1/+1 e "{2}: Transforme este artefato". Ele se transforma em uma criatura artefato Phyrexiano 0/0.)*

Toda vez que uma permanente que você controla se transformar em um Phyrexiano, coloque um marcador +1/+1 nela.

- Só permanentes dupla face transformáveis (incluindo os cards dupla face transformáveis e as fichas de Incubadora) podem se transformar. Uma permanente com a face voltada para cima que tenha a face voltada para baixo não conta como transformada, nem uma permanente com a face voltada para baixo que tenha a face voltada para cima.
- A última habilidade de Inquisidor de Norn será desencadeada se uma permanente que você controla se transformar em qualquer sentido, seja da face para o reverso ou do reverso para a face, contanto que, depois da transformação, ela seja um Phyrexiano.

Instrutor de Herbologia

{1}{G}

Criatura — Ent Druida

1/3

Quando Instrutor de Herbologia entra no campo de batalha, você ganha 3 pontos de vida.

{6}{B/P}: Transforme Instrutor de Herbologia. Ative somente como um feitiço. *({B/P} pode ser pago com {B} ou 2 pontos de vida.)*

////

Invocador de Mazelas

Criatura — Phyrexiano Ent

3/3

Quando esta criatura se transforma em Invocador de Mazelas, a criatura alvo que um oponente controla recebe -0/-X até o final do turno, sendo X o poder de Invocador de Mazelas.

- Use o poder de Invocador de Mazelas conforme a habilidade é resolvida para determinar o valor de X. Se Invocador de Mazelas não estiver mais no campo de batalha naquele momento, use o poder dele em sua última existência no campo de batalha.

Intercessor da Hoste de Alabastro

{5}{W}

Criatura — Phyrexiano Samurai

3/4

Quando Intercessor da Hoste de Alabastro entrar no campo de batalha, exile a criatura alvo que um oponente controla até que Intercessor da Hoste de Alabastro deixe o campo de batalha.

Reciclar Planície {2} ({2}, *descarte este card: Procure em seu grimório um card de Planície, revele-o, coloque-o em sua mão e depois embaralhe.*)

- Se Intercessor da Hoste de Alabastro deixar o campo de batalha antes que sua habilidade de entrada no campo de batalha seja resolvida, a criatura alvo não será exilada.

---

Invadir o Germinúcleo

{2}{G}{G}

Feitiço

Distribua quatro marcadores +1/+1 entre até quatro criaturas alvo que você controla. As criaturas que você controla ganham vigilância e atropelar até o final do turno.

- Você escolhe quantos alvos Invadir o Germinúcleo tem e como os marcadores serão distribuídos conforme conjura a mágica. Cada alvo precisa receber pelo menos um marcador.
- Se algumas das criaturas não forem alvos válidos conforme Invadir o Germinúcleo tentar ser resolvida, a distribuição original de marcadores ainda se aplicará e os marcadores que teriam sido colocados em alvos não válidos serão perdidos. Eles não serão colocados em um alvo válido em vez disso.
- Se nenhum dos alvos de Invadir o Germinúcleo for válido quando a mágica tentar ser resolvida, ela não será resolvida e nenhum de seus efeitos acontecerá. As criaturas que você controla não ganhará vigilância e atropelar.

---

Invadir o Multiverso

{5}{B}{B}

Feitiço

Cada jogador tritura dez cards. Para cada jogador, escolha um card de criatura ou planeswalker no cemitério daquele jogador. Coloque aqueles cards no campo de batalha sob seu controle. Em seguida, cada criatura que você controla se torna um Phyrexiano além de seus outros tipos.

- Os cards que você escolhe podem ser os que acabaram de ser triturados ou outros que já estejam no cemitério.
  - As criaturas que você controla serão Phyrexianos até deixarem o campo de batalha. Qualquer uma delas que deixe de ser uma criatura também deixará de ser um Phyrexiano até se tornar uma criatura novamente, se for o caso.
-

Invasão de Alara

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

Batalha — Cerco

Quando Invasão de Alara entrar no campo de batalha, exile cards do topo de seu grimório até exilar dois cards não de terreno com valor de mana igual ou inferior a 4.

Você pode conjurar um daqueles dois cards sem pagar seu custo de mana. Coloque um deles em sua mão.

Depois, coloque os outros cards exilados dessa forma no fundo de seu grimório em ordem aleatória.

7

////

Despertar o Maelstrom

Feitiço

Despertar o Maelstrom é de todas as cores.

O jogador alvo compra dois cards. Você pode colocar um card de artefato de sua mão no campo de batalha.

Crie uma ficha que seja uma cópia de uma permanente que você controla. Distribua três marcadores +1/+1 entre uma, duas ou três criaturas que você controla. Destrua a permanente alvo que um oponente controla.

- Para a habilidade desencadeada de Invasão de Alara, se você exilar dois cards não de terreno com valor de mana igual ou inferior a 4, mas não conjurar nenhum deles, o que você não colocar em sua mão permanecerá no exílio. Ele não será colocado no fundo de seu grimório.
- Se você exilar um único card não de terreno com valor de mana igual ou inferior a 4, você terá a opção de conjurá-lo. Se não fizer isso, você o colocará em sua mão.
- 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.
- Despertar o Maelstrom tem dois alvos: o jogador que comprará cards e a permanente que um oponente controla que será destruída. Você precisa escolher dois alvos válidos para conjurar Despertar o Maelstrom. Todas as outras escolhas são feitas na resolução. Especificamente, isso significa que você pode criar uma ficha que seja uma cópia do artefato que você acabou de colocar no campo de batalha (que você pode ter acabado de comprar) e depois colocar marcadores +1/+1 nela se ela também for uma criatura.
- A ficha copia exatamente o que está impresso na permanente 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.
- Se a permanente copiada tem {X} em seu custo de mana, X é 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, a ficha entra no campo de batalha como o que quer que a permanente tenha copiado.

- 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.
- 

Invasão de Amonkhet

{1}{U}{B}

Batalha — Cerco

*(Conforme um Cerco entrar no campo de batalha, escolha um oponente para protegê-lo. Você e outros podem atacá-lo. Quando ele for derrotado, exile-o e depois o conjure transformado.)*

Quando Invasão de Amonkhet entra no campo de batalha, cada jogador tritura três cards, depois cada oponente descarta um card e você compra um card.

*(Para triturar três cards, um jogador coloca os três card do topo do próprio grimório no próprio cemitério.)*

4

////

Convertido de Lazotep

Criatura — Zumbi

4/4

Você pode fazer com que Convertido de Lazotep entre no campo de batalha como uma cópia de qualquer card de criatura em um cemitério, com a exceção de ser um Zumbi preto 4/4 além de suas outras cores e tipos.

- Para resolver a habilidade de entrada no campo de batalha de Invasão de Amonkhet, primeiro cada jogador tritura três cards. Então, o próximo oponente na ordem dos turnos (ou, se for o turno de um oponente, o oponente de quem for o turno) escolhe e separa um card da própria mão sem revelá-lo. Depois, cada outro oponente, na ordem dos turnos, faz o mesmo. Por fim, todos os cards escolhidos são revelados e descartados ao mesmo tempo. Depois, você compra um card.
  - Convertido de Lazotep recebeu uma atualização no texto de regras oficial que mantém suas outras cores e tipos como parte de seu efeito de cópia.
  - Convertido de Lazotep copia exatamente o que estava impresso no card de criatura original, com as exceções especificadas.
  - Quaisquer habilidades de entrada no campo de batalha do card de criatura copiado serão desencadeadas quando Convertido de Lazotep 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” do card de criatura escolhido também funcionará.
-

### Invasão de Arcávios

{3} {U} {U}

#### Batalha — Cerco

*(Conforme um Cerco entrar no campo de batalha, escolha um oponente para protegê-lo. Você e outros podem atacá-lo. Quando ele for derrotado, exile-o e depois o conjure transformado.)*

Quando Invasão de Arcávios entrar no campo de batalha, procure em seu grimório, cemitério e/ou fora do jogo um card de mágica instantânea ou feitiço que você possui, revele-o e coloque-o em sua mão. Se você procurar em seu grimório dessa forma, embaralhe.

7

////

### Invocação dos Fundadores

#### Encantamento

Toda vez que você conjura uma mágica instantânea ou um feitiço de sua mão, você pode copiar aquela mágica.

Você pode escolher novos alvos para a cópia.

- Em um jogo informal, um card que você escolhe de fora do jogo vem de sua coleção pessoal. Em um torneio, o card que você escolhe de fora do jogo vem de sua reserva. Você pode olhar sua reserva a qualquer momento.
  - Você não precisa declarar de antemão onde procurará. Você pode procurar em seu grimório, parar, suspirar, dar uma olhada no cemitério, fazer cara feia pro oponente e finalmente pegar um feitiço da sua reserva para acabar com o jogo. Meio dramático, né?
  - Uma cópia de uma mágica é criada na pilha e, portanto, não é conjurada. As habilidades que são desencadeadas quando um jogador conjura uma mágica não serão desencadeadas.
  - Se você copia uma mágica, você controla a cópia. Ela será resolvida antes da mágica original.
  - A cópia terá os mesmos alvos que a mágica que está copiando, a menos que você escolha novos alvos. Você pode alterar qualquer número de alvos, incluindo todos ou nenhum deles. Se, para um dos alvos, você não puder escolher um novo alvo válido, ele permanecerá inalterado (mesmo que o alvo atual não seja válido).
  - Se a mágica copiada for modal (ou seja, incluir uma escolha dentre uma lista de efeitos), a cópia terá o(s) mesmo(s) modo(s). Não se 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.
  - Se a mágica teve o dano dividido conforme foi conjurada, a divisão não pode ser alterada (embora os alvos a receberem o dano ainda possam). O mesmo vale para mágicas que distribuem marcadores.
  - Não é possível escolher pagar quaisquer custos alternativos ou adicionais para a cópia. Porém, os efeitos baseados em custos alternativos ou adicionais que tenham sido pagos pela mágica original serão copiados como se esses mesmos custos tivessem sido pagos para a cópia.
-

Invasão de Azgol

{B} {R}

Batalha — Cerco

*(Conforme um Cerco entrar no campo de batalha, escolha um oponente para protegê-lo. Você e outros podem atacá-lo. Quando ele for derrotado, exile-o e depois o conjure transformado.)*

Quando Invasão de Azgol entra no campo de batalha, o jogador alvo sacrifica uma criatura ou um planeswalker e perde 1 ponto de vida.

4

////

Ceifador Cinzento

Criatura — Zumbi Elemental

2/1

Ameaçar

No início de sua etapa final, coloque um marcador +1/+1 em Ceifador Cinzento se uma permanente tiver sido colocada em um cemitério vinda do campo de batalha neste turno.

- A habilidade de Ceifador Cinzento é desencadeada no início de cada uma de suas etapas, mesmo que nada tenha entrado em nenhum cemitério naquele turno. A habilidade verifica conforme é resolvida se você colocará ou não um marcador +1/+1 em Ceifador Cinzento. Isso significa que a habilidade contará qualquer permanente que seja colocada num cemitério em resposta àquela habilidade.
- A habilidade contará qualquer permanente que tenha sido colocada num cemitério, inclusive permanentes fichas.
- Se uma permanente não ficha for colocada em um cemitério, não importa o que aconteça com o card de permanente posteriormente. A habilidade de Ceifador Cinzento o contará mesmo que o card tenha deixado o cemitério no momento em que a habilidade for resolvida.

---

Invasão de Eldraine

{3} {B}

Batalha — Cerco

*(Conforme um Cerco entrar no campo de batalha, escolha um oponente para protegê-lo. Você e outros podem atacá-lo. Quando ele for derrotado, exile-o e depois o conjure transformado.)*

Quando Invasão de Eldraine entra no campo de batalha, o oponente alvo descarta dois cards.

4

////

Fadas Pinicantes

Criatura — Fada

2/2

Voar

No início da manutenção de cada oponente, se aquele jogador tiver dois ou menos cards na mão, Fadas Pinicantes causará 2 pontos de dano a ele.

- A habilidade de Fadas Pinicantes verificará conforme a manutenção de cada oponente começa se aquele jogador tem dois ou menos cards na mão. Se aquele jogador tiver três ou mais cards na mão, a habilidade

não será desencadeada. Se a habilidade for desencadeada, ela verificará a mão do oponente novamente conforme tentar ser resolvida. Se um oponente tiver três ou mais cards na mão naquele momento, a habilidade não será resolvida e Fadas Picicantes não causará nenhum dano.

---

Invasão de Fiora

{4} {B} {B}

Batalha — Cerco

*(Conforme um Cerco entrar no campo de batalha, escolha um oponente para protegê-lo. Você e outros podem atacá-lo. Quando ele for derrotado, exile-o e depois o conjure transformado.)*

Quando Invasão de Fiora entrar no campo de batalha, escolha um ou ambos —

- Destrua todas as criaturas lendárias.
- Destrua todas as criaturas não lendárias.

4

////

Marchesa, Monarca Resoluta

Criatura Lendária — Humano Nobre

3/6

Ameaçar, toque mortífero

Toda vez que Marchesa, Monarca Resoluta, atacar, remova todos os marcadores de até uma permanente alvo.

No início de sua manutenção, se você não sofreu dano de combate desde seu último turno, você compra um card e perde 1 ponto de vida.

- Se você escolher ambos os modos para a habilidade de entrada no campo de batalha de Invasão de Fiora, os modos acontecerão em ordem. Primeiro, todas as criaturas lendárias são destruídas e, depois, todas as criaturas não lendárias são destruídas.
-

### Invasão de Gobakhan

{1}{W}

#### Batalha — Cerco

*(Conforme um Cerco entrar no campo de batalha, escolha um oponente para protegê-lo. Você e outros podem atacá-lo. Quando ele for derrotado, exile-o e depois o conjure transformado.)*

Quando Invasão de Gobakhan entrar no campo de batalha, olhe a mão do oponente alvo. Você pode exilar um card não de terreno da mão dele. Enquanto aquele card permanecer exilado, seu dono poderá jogá-lo. Uma mágica conjurada dessa forma custa {2} a mais para ser conjurada.

3

////

### Bateria de Lumescudos

#### Encantamento

No início de sua etapa final, coloque um marcador +1/+1 em cada criatura que tiver atacado neste turno.

Sacrifique Bateria de Lumescudos: As criaturas que você controla ganham resistência a magia e indestrutível até o final do turno.

- Jogar o card exilado segue todas as restrições normais de tempo.
  - Se o card exilado for um card dupla face modal e o reverso for um terreno, seu dono poderá jogá-lo como um terreno. (Observe que se a face frontal também for um terreno, você não poderia tê-la exilado, para começo de conversa.)
  - O conjunto das criaturas afetadas pela última habilidade de Bateria de Lumescudos é definido conforme a habilidade é resolvida. As criaturas que você começar a controlar posteriormente no turno e as permanentes que não sejam criaturas que se tornem criaturas posteriormente no turno não ganharão resistência a magia e indestrutível.
-



Invasão de Ikorla

{X}{G}{G}

Batalha — Cerco

*(Conforme um Cerco entrar no campo de batalha, escolha um oponente para protegê-lo. Você e outros podem atacá-lo. Quando ele for derrotado, exile-o e depois o conjure transformado.)*

Quando Invasão de Ikorla entrar no campo de batalha, procure em seu grimório e/ou cemitério um card de criatura não Humano com valor de mana igual ou inferior a X e o coloque no campo de batalha. Se você procurar em seu grimório dessa forma, embaralhe.

6

////

Zilortha, Suprema de Ikorla

Criatura Lendária — Dinossauro

8/8

Alcance

Para cada criatura não Humano que você controla, você pode fazer com que aquela criatura atribua o próprio dano de combate como se não tivesse sido bloqueada.

- Você decide atribuir ou não o dano de combate de uma criatura não Humano como se ela não tivesse sido bloqueada logo antes de atribuir aquele dano. Você pode fazer uma escolha diferente para cada criatura não Humano que você controla, isto é, você pode fazer com que nenhuma, algumas ou todas aquelas criaturas atribuam dano de combate como se não tivessem sido bloqueadas.
  - Atribuir o dano de uma criatura como se ela não tivesse sido bloqueada é tudo ou nada. Você não pode usar esse efeito para atribuir parte do dano da criatura a uma criatura bloqueadora e o restante ao jogador, planeswalker ou batalha que ela esteja atacando.
  - Se uma criatura atribuir dano de combate como se não tivesse sido bloqueada, ela ainda receberá dano de criaturas que a estejam bloqueando.
-

Invasão de Kaladesh

{U} {R}

Batalha — Cerco

*(Conforme um Cerco entrar no campo de batalha, escolha um oponente para protegê-lo. Você e outros podem atacá-lo. Quando ele for derrotado, exile-o e depois o conjure transformado.)*

Quando Invasão de Kaladesh entrar no campo de batalha, crie uma ficha de criatura artefato Tóptero incolor 1/1 com voar.

4

////

Aletérea, Capitânia Escama Áurea

Artefato Lendário — Veículo

\*/4

Voar

O poder de Aletérea, Capitânia Escama Áurea, é igual ao número de artefatos que você controla.

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.)*

- Enquanto Aletérea ainda for um artefato, sua habilidade contará a própria Aletérea.

---

Invasão de Kaldheim

{3} {R}

Batalha — Cerco

*(Conforme um Cerco entrar no campo de batalha, escolha um oponente para protegê-lo. Você e outros podem atacá-lo. Quando ele for derrotado, exile-o e depois o conjure transformado.)*

Quando Invasão de Kaldheim entrar no campo de batalha, exile todos os cards de sua mão e depois compre aquela quantidade de cards. Até o final de seu próximo turno, você pode jogar os cards exilados dessa forma.

4

////

Pira da Árvore-mundo

Encantamento

Descarte um card de terreno: Pira da Árvore-mundo causa 2 pontos de dano a qualquer alvo.

Toda vez que você descartar um card de terreno, exile o card do topo de seu grimório. Você pode jogar aquele card neste turno.

- Tanto Invasão de Kaldheim quanto Pira da Árvore Mundo têm uma habilidade que permite que você jogue cards do exílio. Você pode jogar aqueles cards durante a duração especificada mesmo que a permanente com a habilidade deixe o campo de batalha ou você perca o controle dela.
- Jogar os cards exilados segue as regras normais para jogar aqueles cards. Você deve pagar seus custos e respeitar todas as regras de restrições de tempo. Por exemplo, se um dos cards for um card de criatura, você só poderá conjurar aquele card pagando o custo de mana durante sua fase principal enquanto a pilha estiver vazia.

- A menos que um efeito permita que você jogue terrenos adicionais naquele turno, você só pode jogar um card de terreno exilado se você ainda não tiver jogado um terreno naquele turno.
- Qualquer card que você não jogar permanecerá exilado.
- A última habilidade de Pira da Árvore-mundo será desencadeada toda vez que você descartar um card de terreno por qualquer motivo, e não apenas por ter ativado sua outra habilidade.
- Se aquela habilidade for desencadeada durante a etapa de limpeza por você ter descartado um card de terreno para ficar com o número máximo de cards na mão, você terá prioridade depois que a habilidade for resolvida, de modo que terá a chance de conjurar um card de mágica instantânea ou um card com lampejo que você tenha exilado. Quer você conjure quer não um card exilado, haverá outra etapa de limpeza antes que o turno termine.

### Invasão de Kamigawa

{3} {U}

Batalha — Cerco

*(Conforme um Cerco entrar no campo de batalha, escolha um oponente para protegê-lo. Você e outros podem atacá-lo. Quando ele for derrotado, exile-o e depois o conjure transformado.)*

Quando Invasão de Kamigawa entrar no campo de batalha, vire o artefato ou a criatura alvo que um oponente controla e coloque um marcador de atordoamento naquela permanente. *(Se uma permanente com um marcador de atordoamento se tornaria desvirada, em vez disso, remova um marcador de atordoamento dela.)*

4

////

Sabotadores dos Telhados

Criatura — Cidadão-da-lua Ninja

2/3

Voar

Toda vez que Sabotadores dos Telhados causar dano de combate a um jogador ou a uma batalha, compre um card.

- A habilidade de entrada no campo de batalha de Invasão de Kamigawa pode ter como alvo um artefato ou uma criatura que já esteja virada.

Invasão de Kylem

{2} {R} {W}

Batalha — Cerco

*(Conforme um Cerco entrar no campo de batalha, escolha um oponente para protegê-lo. Você e outros podem atacá-lo. Quando ele for derrotado, exile-o e depois o conjure transformado.)*

Quando Invasão de Kylem entra no campo de batalha, até duas criaturas alvo recebem +2/+0 cada uma e ganham vigilância e ímpeto até o final do turno.

5

////

Time do Coliseu da Bravura

Feitiço

Crie duas fichas de criatura Guerreiro vermelha e branca 3/2 com “Toda vez que esta criatura e ao menos uma outra ficha de criatura atacarem, coloque um marcador +1/+1 nesta criatura”.

- Um membro do Time do Coliseu da Bravura e outra ficha de criatura não precisam estar atacando o mesmo jogador, planeswalker ou batalha para que a habilidade seja desencadeada.
- A habilidade desencadeada da ficha também funciona se de alguma forma uma criatura não ficha ganhá-la. Por exemplo, se uma criatura não ficha se tornar uma cópia da ficha e depois atacar juntamente com uma ficha de criatura, a habilidade será desencadeada.

---

Invasão de Mercádia

{1} {R}

Batalha — Cerco

*(Conforme um Cerco entrar no campo de batalha, escolha um oponente para protegê-lo. Você e outros podem atacá-lo. Quando ele for derrotado, exile-o e depois o conjure transformado.)*

Quando Invasão de Mercádia entra no campo de batalha, você pode descartar um card. Se fizer isso, compre dois cards.

4

////

Piroforjador Kyren

Criatura — Goblin Magimodelador

3/3

{2} {R}, {T}, descarte um card: Crie duas fichas de criatura Elemental azul e vermelha 1/1. As criaturas que você controla recebem +1/+0 e ganham ímpeto até o final do turno.

- O conjunto das criaturas afetadas pela habilidade de Piroforjador Kyren é definido conforme a habilidade é resolvida. As fichas de Elemental receberão os bônus, mas as criaturas que você comece a controlar posteriormente no turno e as permanentes não criatura que se tornem criaturas posteriormente no turno não o receberão.
-

Invasão de Muraganda

{4} {G}

Batalha — Cerco

*(Conforme um Cerco entrar no campo de batalha, escolha um oponente para protegê-lo. Você e outros podem atacá-lo. Quando ele for derrotado, exile-o e depois o conjure transformado.)*

Quando Invasão de Muraganda entrar no campo de batalha, coloque um marcador +1/+1 na criatura alvo que você controla. Depois, ela luta contra até uma criatura alvo que você não controla.

6

////

Plasma Primordial

Criatura — Lodo

4/4

No início do combate no seu turno, outra criatura alvo recebe +2/+2 e perde todas as habilidades até o final do turno.

- Você só pode escolher uma criatura que você controla como alvo da habilidade de entrada no campo de batalha de Invasão de Muraganda.
  - Se a criatura que você controla não for um alvo válido conforme a habilidade tentar ser resolvida, você não colocará um marcador +1/+1 nela. Se aquela criatura for um alvo válido, mas a outra criatura não for, você ainda colocará o marcador +1/+1 na criatura que você controla, mas nenhuma criatura causará nem sofrerá dano.
  - Uma criatura que perca todas as habilidades por causa da habilidade de Plasma Primordial (slurp!) pode ganhar habilidades posteriormente.
  - Se a criatura afetada pela habilidade de Plasma Primordial (slurp!) tiver uma habilidade que defina seu poder e/ou resistência, o valor básico se tornará 0. Em muitas situações, ter resistência 0 seria um problema, mas a habilidade de Plasma Primordial (slurp!) providencialmente concede +2/+2, de modo que a criatura deve sobreviver.
-

### Invasão de Nova Capenna

{W}{B}

Batalha — Cerco

*(Conforme um Cerco entrar no campo de batalha, escolha um oponente para protegê-lo. Você e outros podem atacá-lo. Quando ele for derrotado, exile-o e depois o conjure transformado.)*

Quando Invasão de Nova Capenna entra no campo de batalha, você pode sacrificar um artefato ou uma criatura. Quando fizer isso, exile o artefato ou a criatura alvo que um oponente controla.

4

////

### Canhão Crepitante Sagrado

Artefato — Equipamento

Toda vez que a criatura equipada atacar, coloque um marcador +1/+1 naquela criatura e em cada outra criatura que você controla que compartilhe um tipo de criatura com ela.

Equipar {1}

- A habilidade de Invasão de Nova Capenna é desencadeada e vai para a pilha sem alvos. Se você sacrificar um artefato ou uma criatura, a segunda habilidade desencadeada “reflexiva” será desencadeada. Você escolherá o artefato ou a criatura alvo daquela segunda habilidade naquele momento.
- Uma criatura “compartilha um tipo de criatura” com a criatura equipada se elas tiverem ao menos um tipo de criatura em comum. Qualquer criatura receberá um único marcador +1/+1 dessa forma, mesmo que tenha múltiplos tipos de criatura em comum com a criatura equipada.

---

### Invasão de Nova Phyrexia

{X}{W}{U}

Batalha — Cerco

*(Conforme um Cerco entrar no campo de batalha, escolha um oponente para protegê-lo. Você e outros podem atacá-lo. Quando ele for derrotado, exile-o e depois o conjure transformado.)*

Quando Invasão de Nova Phyrexia entrar no campo de batalha, crie X fichas de criatura Cavaleiro branca e azul 2/2 com vigilância.

6

////

### Teferi Akosa de Zhalfir

Planeswalker Lendário — Teferi

4

+1: Compre dois cards. Depois, descarte dois cards, a menos que você descarte um card de criatura.  
-2: Você recebe um emblema com “Os Cavaleiros que você controla recebem +1/+0 e têm salvaguarda {1}”.  
-3: Vire qualquer número de criaturas desviradas que você controla. Quando fizer isso, embaralhe no grimório de seu dono a permanente não de terreno alvo que um oponente controla com valor de mana igual ou inferior a X, sendo X o número de criaturas desviradas desta forma.

- A última habilidade de Teferi Akosa recebeu uma atualização em seu texto de regras oficial para esclarecer sua função. O texto atualizado é o que consta acima.
  - Você ativa a última habilidade de Teferi Akosa sem escolher um alvo nem virar nenhuma criatura. Conforme ela é resolvida, você escolhe quais criaturas desviradas que você controla virar, se for o caso. Se você não virar nenhuma criatura, (incluindo se você não controlar nenhuma), o valor de X será 0. Depois que você virar ou não as criaturas, a habilidade desencadeada reflexiva será desencadeada. Você escolhe o alvo daquela habilidade conforme ela é colocada na pilha.
- 

#### Invasão de Pyrulea

{G}{U}

Batalha — Cerco

*(Conforme um Cerco entrar no campo de batalha, escolha um oponente para protegê-lo. Você e outros podem atacá-lo. Quando ele for derrotado, exile-o e depois o conjure transformado.)*

Quando Invasão de Pyrulea entrar no campo de batalha, use vidência 3, depois revele o card do topo de seu grimório. Se ele for um card dupla face ou de terreno, compre um card.

4

////

Gargantua Chifre-de-clava

Criatura — Besta

4/4

Atropelar, salvaguarda {2}

As outras permanentes transformadas que você controla têm atropelar e salvaguarda {2}.

- Se você revelar um terreno ou um card dupla face para a habilidade de Invasão de Pyrulea, aquele card revelado será o que você comprará.
  - Uma “permanente transformada” é uma permanente dupla face com o reverso voltado para cima. Em especial, as permanentes dupla face modais e as permanentes fundidas jamais são permanentes transformadas, independentemente de estarem ou não com a face voltada para cima.
-

Invasão de Ravnica

{5}

Batalha — Cerco

*(Conforme um Cerco entrar no campo de batalha, escolha um oponente para protegê-lo. Você e outros podem atacá-lo. Quando ele for derrotado, exile-o e depois o conjure transformado.)*

Quando Invasão de Ravnica entrar no campo de batalha, exile a permanente não de terreno alvo que um oponente controla que não seja de exatamente duas cores.

4

////

Paragão do Pacto das Guildas

Criatura Artefato — Constructo

5/5

Toda vez que você conjurar uma mágica que seja de exatamente duas cores, olhe os seis cards do topo de seu grimório. Você pode revelar um card dentre eles que seja de exatamente duas cores e colocá-lo em sua mão.

Coloque o restante no fundo de seu grimório em ordem aleatória.

- Uma permanente não de terreno que não seja de exatamente duas cores pode ser incolor, monocolor ou ter três ou mais cores.

---

Invasão de Regatha

{2} {R}

Batalha — Cerco

*(Conforme um Cerco entrar no campo de batalha, escolha um oponente para protegê-lo. Você e outros podem atacá-lo. Quando ele for derrotado, exile-o e depois o conjure transformado.)*

Quando Invasão de Regatha entra no campo de batalha, ela causa 4 pontos de dano ao oponente ou a outra batalha alvo e 1 ponto de dano a até uma criatura alvo.

5

////

Discípulos do Inferno

Criatura — Humano Monge

4/4

*Destreza (Toda vez que você conjura uma mágica não de criatura, esta criatura recebe +1/+1 até o final do turno.)*

Se uma fonte não de criatura que você controla causaria dano a uma criatura, batalha ou oponente, em vez disso, ela causa aquela quantidade de dano mais 2.

- Discípulos do Inferno modifica o dano que seria causado a qualquer criatura, independentemente de quem a controle, assim como a qualquer batalha, independentemente de quem a proteja. Seus colegas de equipe não correm nenhum perigo. Por enquanto.
- Os 2 pontos de dano adicionais são causados pela mesma fonte do dano original. O dano não é causado por Discípulos do Inferno.



- Se outro efeito modificar a quantidade de dano que uma fonte causaria, incluindo uma prevenção parcial, o jogador que sofrerá o dano ou o controlador da permanente que sofrerá o dano escolhe a ordem na qual aplicar os efeitos. Se todo o dano for prevenido, o efeito de Discípulos do Inferno não se aplicará mais.
- Se o dano causado por uma fonte está sendo dividido ou atribuído a múltiplas permanentes que um oponente controla ou simultaneamente entre um oponente e uma ou mais permanentes que ele controla, divida a quantidade original antes de somar 2. Por exemplo, se você conjurar um feitiço que causa 4 pontos de dano divididos à sua escolha entre qualquer número de alvos, você pode fazer com que ele cause 3 pontos de dano a uma criatura e 1 ponto de dano a uma batalha. As quantidades seriam, então, modificadas para, respectivamente, 5 e 3 pontos de dano.

#### Invasão de Segóvia

{2} {U}

Batalha — Cerco

*(Conforme um Cerco entrar no campo de batalha, escolha um oponente para protegê-lo. Você e outros podem atacá-lo. Quando ele for derrotado, exile-o e depois o conjure transformado.)*

Quando Invasão de Segóvia entrar no campo de batalha, crie duas fichas de criatura Kraken azul 1/1 com atropelar.

4

////

Caetus, Tirano dos Mares de Segóvia

Criatura Lendária — Serpente

3/3

As mágicas não de criatura que você conjura têm convocar. *(Suas criaturas podem ajudar a conjurar aquelas mágicas. Cada criatura que você vira ao conjurar uma mágica não de criatura paga {1} ou um mana da cor daquela criatura.)*

No início de sua etapa final, desvire até quatro criaturas alvo.

- Se você sacrificar Caetus enquanto conjura uma mágica não de criatura (digamos, para ativar uma habilidade de mana), a mágica não terá convocar quando você pagar seus custos, a menos que tenha convocar de alguma outra forma.

Invasão de Tarkir

{1} {R}

Batalha — Cerco

*(Conforme um Cerco entrar no campo de batalha, escolha um oponente para protegê-lo. Você e outros podem atacá-lo. Quando ele for derrotado, exile-o e depois o conjure transformado.)*

Quando Invasão de Tarkir entrar no campo de batalha, revele qualquer número de cards de Dragão de sua mão. Quando você faz isso, Invasão de Tarkir causa X mais 2 pontos de dano a qualquer outro alvo, sendo X o número de cards revelados dessa forma. *(X pode ser 0.)*

5

////

Dragão Trovejante Desafiador

Criatura — Dragão

4/4

Voar, atropelar

Toda vez que um Dragão que você controla ataca, ele causa 2 pontos de dano a qualquer alvo.

- A habilidade de entrada no campo de batalha de Invasão de Tarkir é desencadeada e vai para a pilha sem alvos. Conforme ela é resolvida, você revela qualquer número de Dragões de sua mão. Como o card lembra muito bem, aquele número pode ser zero. Em seguida, a segunda habilidade desencadeada reflexiva será desencadeada. Você escolherá o alvo da segunda habilidade naquele momento.
- Se você não revelar cards de Dragão de sua mão, a habilidade desencadeada reflexiva fará com que Invasão de Tarkir cause 2 pontos de dano ao alvo daquela habilidade.

---

Invasão de Theros

{2} {W}

Batalha — Cerco

*(Conforme um Cerco entrar no campo de batalha, escolha um oponente para protegê-lo. Você e outros podem atacá-lo. Quando ele for derrotado, exile-o e depois o conjure transformado.)*

Quando Invasão de Theros entrar no campo de batalha, procure em seu grimório um card de Aura, Deus ou Semideus, revele-o, coloque-o em sua mão e depois embaralhe.

4

////

Efara, a Protetora Eterna

Criatura Encantamento Lendária — Deus

4/4

Efara, a Protetora Eterna, terá vínculo com a vida e indestrutível enquanto você controlar ao menos três outros encantamentos.

Toda vez que outro encantamento entrar no campo de batalha sob seu controle, compre um card.

- O dano causado a Efara é registrado mesmo que Efara tenha indestrutível. Por exemplo, se Efara sofrer dano que seria letal e posteriormente perder indestrutível (talvez por você ter perdido o controle de alguns encantamentos), ela será destruída na próxima vez em que ações baseadas no estado forem realizadas. No

entanto, só se verifica se uma criatura que sofreu dano de uma fonte com toque mortífero morreu na primeira vez que as ações baseadas no estado são realizadas após o evento que causou o dano.

- Se Efara entrar no campo de batalha sob seu controle ao mesmo tempo em que outros encantamentos, sua última habilidade será desencadeada para cada um daqueles encantamentos.

---

Invasão de Tolvada

{3} {W} {B}

Batalha — Cerco

*(Conforme um Cerco entrar no campo de batalha, escolha um oponente para protegê-lo. Você e outros podem atacá-lo. Quando ele for derrotado, exile-o e depois o conjure transformado.)*

Quando Invasão de Tolvada entrar no campo de batalha, devolva o card de permanente não de batalha alvo de seu cemitério para o campo de batalha.

5

////

O Céu Partido

Encantamento

As fichas de criatura que você controla recebem +1/+0 e têm vínculo com a vida.

No início de sua etapa final, crie uma ficha de criatura

Espírito branca e preta 1/1 com voar.

- A primeira habilidade de O Céu Partido se aplica a todas as fichas de criatura que você controla, e não apenas às criadas por sua outra habilidade.

---

Invasão de Ulgrotha

{4} {B}

Batalha — Cerco

*(Conforme um Cerco entrar no campo de batalha, escolha um oponente para protegê-lo. Você e outros podem atacá-lo. Quando ele for derrotado, exile-o e depois o conjure transformado.)*

Quando Invasão de Ulgrotha entra no campo de batalha, ela causa 3 pontos de dano a qualquer outro alvo e você ganha 3 pontos de vida.

5

////

Avó Ravi Sengir

Criatura Lendária — Humano Mago

3/3

Voar

Toda vez que uma criatura que um oponente controla morre, você coloca um marcador +1/+1 em Avó Ravi Sengir e ganha 1 ponto de vida.

- Se criaturas controladas por oponentes morrerem ao mesmo tempo que Avó Ravi Sengir, a última habilidade de Avó Ravi Sengir será desencadeada uma vez para cada uma daquelas criaturas. Você não colocará marcadores +1/+1 nela, mas ganhará uns pontinhos de vida. Muito bom, meu amor.

---

Invasão de Vryn

{3} {U}

Batalha — Cerco

*(Conforme um Cerco entrar no campo de batalha, escolha um oponente para protegê-lo. Você e outros podem atacá-lo. Quando ele for derrotado, exile-o e depois o conjure transformado.)*

Quando Invasão de Vryn entrar no campo de batalha, compre três cards e depois descarte um card.

4

////

Anéis de Mago Sobrecarregados

Artefato

{1}, {T}, sacrifique Anéis de Mago Sobrecarregados:

Copie a mágica alvo que você controla. Você pode escolher novos alvos para a cópia. *(Uma cópia de uma mágica de permanente torna-se uma ficha.)*

- Anéis de Mago Sobrecarregados recebeu uma atualização em seu texto de regras oficial. A frase que permite que você escolha novos alvos para a cópia foi involuntariamente omitida.
  - Uma cópia de uma mágica é criada na pilha e, portanto, não é conjurada. As habilidades que são desencadeadas quando um jogador conjura uma mágica não serão desencadeadas.
  - Se você copia uma mágica, você controla a cópia. Ela será resolvida antes da mágica original.
  - A cópia terá os mesmos alvos que a mágica que está copiando, a menos que você escolha novos alvos. Você pode alterar qualquer número de alvos, incluindo todos ou nenhum deles. Se, para um dos alvos, você não puder escolher um novo alvo válido, ele permanecerá inalterado (mesmo que o alvo atual não seja válido).
  - Se a mágica copiada for modal (ou seja, incluir uma escolha dentre uma lista de efeitos), a cópia terá o(s) mesmo(s) modo(s). Não se 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.
  - Se a mágica teve o dano dividido conforme foi conjurada, a divisão não pode ser alterada (embora os alvos a receberem o dano ainda possam). O mesmo vale para mágicas que distribuem marcadores.
  - Não é possível escolher pagar quaisquer custos alternativos ou adicionais para a cópia. Porém, os efeitos baseados em custos alternativos ou adicionais que tenham sido pagos pela mágica original serão copiados como se esses mesmos custos tivessem sido pagos para a cópia.
-

Invasão de Zendikar

{3}{G}

Batalha — Cerco

*(Conforme um Cerco entrar no campo de batalha, escolha um oponente para protegê-lo. Você e outros podem atacá-lo. Quando ele for derrotado, exile-o e depois o conjure transformado.)*

Quando Invasão de Zendikar entrar no campo de batalha, procure em seu grimório até dois cards de terreno básico, coloque-os no campo de batalha virados e depois embaralhe.

3

////

Enclave Celeste Desperto

Criatura — Elemental

4/4

Vigilância, ímpeto

Enquanto Enclave Celeste Desperto está no campo de batalha, ele é um terreno além de seus outros tipos.

{T}: Adicione um mana de qualquer cor.

- Enclave Celeste Desperto é conjurado como uma mágica de criatura. Ele pode ser anulado ou respondido de outra forma. Ele não será um terreno além de seus outros tipos até entrar no campo de batalha.
- Se Enclave Celeste Desperto entrar no campo de batalha, qualquer habilidade que seja desencadeada quando um terreno entra no campo de batalha será desencadeada.

---

Jin-Gitaxias

{3}{U}{U}

Criatura Lendária — Phyrexiano Pretor

5/5

Salvaguarda {2}

Toda vez que você conjurar uma mágica não de criatura com valor de mana igual ou superior a 3, compre um card.

{3}{U}: Exile Jin-Gitaxias e depois o devolva ao campo de batalha transformado sob o controle de seu dono.

Ative somente como um feitiço e somente se você tiver sete ou mais cards na mão.

////

A Grande Síntese

Encantamento — Saga

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

I — Compre uma quantidade de cards igual ao número de cards na sua mão. Você não tem número máximo de cards na mão enquanto controla A Grande Síntese.

II — Devolva todas as criaturas não Phyrexianas para as mãos de seus donos.

III — Você pode conjurar qualquer número de mágicas de sua mão sem pagar seus custos de mana. Exile A Grande Síntese e depois a devolva ao campo de batalha *(com a face voltada para cima)*.

- Depois que você ativa a última habilidade de Jin-Gitaxias, não importa o que aconteça com o número de cards em sua mão. A habilidade será resolvida mesmo que você tenha seis ou menos cards em sua mão naquele momento.
- Para o capítulo I de A Grande Síntese, o número de cards que você compra é determinado conforme a habilidade é resolvida. Se você não controlar mais A Grande Síntese naquele momento, o número máximo de cards em sua mão permanecerá inalterado.
- Todas as mágicas que você conjura devido ao capítulo III são conjuradas durante a resolução daquela habilidade. Você pode conjurá-las em qualquer ordem, e as restrições de tempo baseadas no tipo do card são ignoradas. Depois que você terminar de conjurar as mágicas, antes que qualquer delas seja resolvida, A Grande Síntese será exilada e retornará como Jin-Gitaxias.
- Uma mágica que você conjure dessa forma pode ser alvo de uma mágica posterior que você conjure dessa forma. No entanto, mágicas de permanentes conjuradas dessa forma não serão resolvidas até que você termine de conjurar as mágicas, de modo que as permanentes que elas se tornam não podem ser alvo de mágicas conjuradas dessa forma. Por exemplo, se exilar Conjuração Dupla e Golpe Relampejante, você pode conjurar Golpe Relampejante e em seguida conjurar Conjuração Dupla tendo-o como alvo; porém, se exilar um card de criatura e um card de Aura, você não pode conjurar aquela Aura tendo aquela criatura como alvo.
- Se conjurar uma mágica “sem pagar seu custo de mana”, você não poderá pagar custos alternativos. Você pode, todavia, pagar custos adicionais. Se a mágica tem custos adicionais obrigatórios, eles precisam ser pagos para conjurá-la.
- Se uma mágica tem {X} em seu custo de mana, você precisa escolher 0 como valor de X quando a conjura sem pagar seu custo de mana.

#### Kami das Esperanças Sussurradas

{2} {G}

Criatura — Espírito

1/1

Se um ou mais marcadores +1/+1 seriam colocados em uma permanente que você controla, em vez disso, serão colocados naquela permanente aquele número mais um de marcadores +1/+1.

{T}: Adicione X manas de uma cor à sua escolha, sendo X o poder de Kami das Esperanças Sussurradas.

- Se outra permanente que você controla entraria no campo de batalha com um número de marcadores +1/+1, em vez disso, ela entra com aquela quantidade mais um.
- No entanto, se Kami das Esperanças Sussurradas de alguma forma entrar no campo de batalha com marcadores +1/+1 sua primeira habilidade não se aplicará a ele mesmo.
- Se você controlar dois Kamis das Esperanças Sussurradas, o número de marcadores +1/+1 colocado numa permanente é dois mais o número original. Três Kamis das Esperanças Sussurradas adicionam três e assim por diante.
- Se dois ou mais efeitos tentarem modificar a quantidade de marcadores que será colocada em uma permanente que você controla, você escolhe a ordem na qual aplicar aqueles efeitos, independentemente de quem controle as fontes daqueles efeitos.
- A última habilidade é uma habilidade de mana. Ela não usa a pilha e não pode ser respondida.

Kavu Abocanhador

{3}{G}

Criatura — Kavu

3/3

Apoio 1 (*Quando esta criatura entrar no campo de batalha, coloque um marcador +1/+1 na criatura alvo. Se for outra criatura, ela ganha a habilidade a seguir até o final do turno.*)

Esta criatura não pode ser bloqueada por criaturas de poder igual ou inferior a 2.

- Depois que Kavu Abocanhador tiver sido bloqueado por uma criatura de forma válida, alterar o poder daquela criatura para 2 ou menos não desfará o bloqueio.

---

Kogla e Yidaro

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

Criatura Lendária — Símio Dinossauro Tartaruga

7/7

Quando Kogla e Yidaro entrar no campo de batalha, escolha um —

- Ele ganha atropelar e ímpeto até o final do turno.
  - Ele luta com a criatura alvo que você não controla.
- {2}{R}{G}, descarte Kogla e Yidaro: Destrua até um artefato ou encantamento alvo. Embaralhe Kogla e Yidaro do seu cemitério no seu grimório e depois compre um card.

- Você não precisa escolher um card de artefato ou encantamento alvo para a última habilidade. No entanto, se o fizer e aquela permanente não for um alvo válido conforme a habilidade tentar ser resolvida, a habilidade não será resolvida e nenhum de seus efeitos acontecerá. Você não embaralhará Kogla e Yidaro em seu grimório e você não comprará um card.

---

Leque de Batalha Laminado

{1}{B}

Artefato — Equipamento

Lampejo

Quando Leque de Batalha Laminado entrar no campo de batalha, anexe-o à criatura alvo que você controla.

Aquela criatura ganha indestrutível até o final do turno.

A criatura equipada recebe +1/+0.

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

- A criatura que ganha indestrutível devido à habilidade desencadeada de Leque de Batalha Laminado continuará com indestrutível durante aquele turno, mesmo que Leque de Batalha Laminado seja solto posteriormente.
-

Limpeza Temporal

{3}{U}

Feitiço

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

O dono da permanente não de terreno alvo a coloca no próprio grimório na segunda posição ou no fundo.

- O dono da permanente escolhe onde o card vai parar. Todos os jogadores ficam sabendo da escolha.
  - Em alguns casos incomuns (ainda que cada vez menos incomuns), uma permanente será composta de múltiplos cards, como uma permanente fundida ou uma criatura que sofreu mutação. Naqueles casos, o dono da permanente coloca todos aqueles cards do topo do grimório na segunda posição (isto é, logo abaixo do card no topo) ou no fundo do grimório em qualquer ordem. Outros jogadores ficam sabendo das escolhas, mas não saberão a ordem relativa dos cards.
- 

Magimorfia Zhalfiriana

{1}{U}

Mágica Instantânea

A criatura alvo tem poder e resistência básicos 4/3 até o final do turno.

Compre um card.

- Magimorfia Zhalfiriana se sobrepõe a todos os efeitos anteriores que determinam valores específicos para o poder e a resistência básicos da criatura. Quaisquer efeitos que definem poder ou resistência aplicados após a habilidade ser resolvida substituem esse efeito.
  - Efeitos que modificam o poder e/ou a resistência, como o de Crescimento Titânico, serão aplicados à criatura, independentemente de quando eles começaram a surtir efeito. O mesmo é válido para quaisquer marcadores que modifiquem seu poder e/ou resistência e efeitos que invertam o poder e a resistência.
  - Magimorfia Zhalfiriana não afeta os tipos de card, os tipos de criatura nem as habilidades da criatura.
- 

Mente Mestra Feérica

{1}{U}

Criatura — Fada Ladino

2/1

Lampejo

Voar

Toda vez que um oponente compra o próprio segundo card a cada turno, você compra um card.

{3}{U}: Cada jogador compra um card.

- *Mente Mestra Feérica* não precisa ter estado sob seu controle quando o primeiro card foi comprado para que sua habilidade seja desencadeada. Contudo que você o controle quando um oponente comprar o segundo card no turno, a habilidade será desencadeada.
-



Moloch Caçador das Areias

{1}{G}{G}

Criatura — Lagarto

4/2

Lampejo

Quando Moloch Caçador das Areias entrar no campo de batalha, se um oponente tiver conjurado uma mágica azul e/ou preta neste turno, olhe os quatro cards do topo de seu grimório. Você pode revelar um card de permanente dentre eles e colocá-lo em sua mão. Coloque o restante no fundo de seu grimório em ordem aleatória.

- Não importa se a mágica azul e/ou preta que um oponente conjurou naquele turno foi resolvida, não foi resolvida, foi anulada ou ainda está na pilha.

---

Negociadora das Ruas

{1}{G}

Criatura — Felino Cidadão

0/2

Apoio 1 (*Quando esta criatura entrar no campo de batalha, coloque um marcador +1/+1 na criatura alvo. Se for outra criatura, ela ganha a habilidade a seguir até o final do turno.*)

Esta criatura atribui dano de combate igual à sua resistência, em vez de igual ao seu poder.

- A habilidade de Negociadora das Ruas na verdade não altera o poder de nenhuma criatura. Ela só altera a quantidade de dano de combate que a criatura atribui. Todas as outras regras e efeitos que verificam poder ou resistência usam os valores reais, mesmo que façam com que um dano “igual ao poder de uma criatura” seja causado. Em especial, se Negociadora das Ruas (ou a criatura que ganha aquela habilidade) luta, ela usa o próprio poder para determinar quanto dano ela realmente causa.

---

No Meio do Fogo

{2}{R}

Feitiço

Escolha um —

- No Meio do Fogo causa 2 pontos de dano a cada criatura, planeswalker e batalha.
  - Coloque qualquer número de cards de sua mão no fundo de seu grimório e depois compre aquela quantidade de cards mais um.
- Se você escolher o segundo modo, você escolhe quantos cards colocar no fundo de seu grimório conforme No Meio do Fogo é resolvido. Você pode escolher não colocar nenhum card no fundo de seu grimório e só comprar um card.
-

Oleomante Titular

{3}{B}

Criatura — Phyrexiano Mago

2/4

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

Oleomante Titular recebe +3/+0 enquanto um oponente tiver oito ou mais cards no próprio cemitério.

Toda vez que Oleomante Titular ataca ou bloqueia, cada jogador tritura um card.

- A segunda habilidade de Oleomante Titular se aplicará se qualquer oponente tiver oito ou mais cards em seu cemitério, e não necessariamente todos eles.

---

Omnath, Locus de Tudo

{W}{U}{B/P}{R}{G}

Criatura Lendária — Phyrexiano Elemental

4/4

Se você perderia mana não gasto, em vez disso, aquele mana se torna preto.

No início de sua fase principal pré-combate, olhe o card do topo de seu grimório. Você pode revelar aquele card se ele tiver três ou mais símbolos de mana colorido em seu custo de mana. Se fizer isso, adicione três manas em qualquer combinação das cores dele e o coloque em sua mão. Se não o revelar, coloque-o em sua mão.

- Enquanto Omnath, Locus de Tudo, permanecer sob seu controle, você permanecerá com o mana não gasto conforme as etapas e fases terminarem, embora aquele mana se torne preto. Isso significa que você pode adicionar mana e gastá-lo durante uma etapa, fase ou turno futuro. Depois que Omnath deixar o seu controle, você terá até o final da etapa ou fase atual para gastar o mana antes que ele seja perdido.
  - Se o mana não gasto tiver quaisquer restrições ou condições associadas (por exemplo, se tiver sido produzido por Falcoeiro dos Augúrios), as restrições e condições permanecerão associadas ao mana depois que ele se tornar preto.
  - A última habilidade de Omnath não é uma habilidade de mana, mesmo fazendo com que você adicione mana. Ela usa a pilha e pode ser respondida.
  - Os símbolos de mana no card que você revela podem ter qualquer combinação de cores. Por exemplo, você pode revelar um card com custo de mana {1}{R}{R}{R}, um com custo de mana {4}{U}{R}{W}, um com custo de mana {W}{U}{B}{R}{G} ou um com custo de mana {r/g}{G}{g/w}.
-

Ozólito, a Torre Estilhaçada

{1}{G}

Artefato Lendário

Se um ou mais marcadores +1/+1 seriam colocados em um artefato ou uma criatura que você controla, em vez disso, são colocados aquela quantidade de marcadores +1/+1 mais um.

{1}{G}, {T}: Coloque um marcador +1/+1 no artefato ou na criatura alvo que você controla. Ative somente como um feitiço.

Reciclar {2} (*{2}*, *descarte este card: Compre um card.*)

- Se outro artefato ou outra criatura que você controla entraria no campo de batalha com um número de marcadores +1/+1, em vez disso, ela entra com aquela quantidade mais um.
  - No entanto, se Ozólito, a Torre Estilhaçada, de alguma forma entrar no campo de batalha com marcadores +1/+1, sua primeira habilidade não se aplicará a ele mesmo.
  - Se você de alguma forma controlar duas cópias de Ozólito, a Torre Estilhaçada, o número de marcadores +1/+1 colocados em um artefato ou uma criatura que você controla é dois mais o número original. Três Ozólitos somam três e assim por diante.
  - Se dois ou mais efeitos tentarem modificar a quantidade de marcadores que será colocada em uma permanente que você controla, você escolhe a ordem na qual aplicar aqueles efeitos, independentemente de quem controle as fontes daqueles efeitos.
- 

Polucrano Renascido

{G}{G}{G}

Criatura Lendária — Hidra

4/5

Alcance

{6}{W/P}: Transforme Polucrano Renascido. Ative somente como um feitiço. (*{W/P}* pode ser pago com *{W}* ou 2 pontos de vida.)

////

Polucrano, Máquina da Ruína

Criatura Lendária — Phyrexiano Hidra

6/6

Alcance, vínculo com a vida

Toda vez que Polucrano, Máquina da Ruína, ou outra Hidra não ficha que você controla morrer, crie uma ficha de criatura Phyrexiano Hidra verde e branca 3/3 com alcance e uma ficha de criatura Phyrexiano Hidra verde e branca 3/3 com vínculo com a vida.

- Se Polucrano, Máquina da Ruína, e outras Hidras não ficha que você controla morrerem ao mesmo tempo, a habilidade desencadeada de Polucrano será desencadeada uma vez para si mesmo e uma vez para cada uma daquelas outras Hidras.
-

Quebra-reinos, A Árvore da Invasão

{3}

Artefato Lendário

{2}, {T}: O oponente alvo tritura três cards. Coloque um card de terreno do cemitério dele no campo de batalha virado sob seu controle. Ele ganha “Se este terreno deixaria o campo de batalha, exile-o em vez de colocá-lo em qualquer outro lugar.”

{10}, {T}, sacrifique Quebra-reinos, A Árvore da Invasão: Procure em seu grimório qualquer número de cards de Pretor, coloque-os no campo de batalha e depois embaralhe.

- O card de terreno que você coloca no campo de batalha pode ser um que acabou de ser triturado ou um que já estivesse no cemitério.
- Em um jogo com vários participantes, se um jogador deixa o jogo, todos os cards que aquele jogador possui fazem o mesmo. Se você deixa o jogo, quaisquer terrenos que você controle devido ao efeito da habilidade de Quebra-reinos são exilados.

---

Queda Solar

{3}{W}{W}

Feitiço

Exile todas as criaturas. Incube X, sendo X o número de criaturas exiladas dessa forma. *(Crie uma ficha de*

*Incubadora com X marcadores +1/+1 e “{2}:*

*Transforme este artefato”.* Ele se transforma em uma criatura artefato Phyrexiano 0/0.)

- Se Queda Solar for resolvida, mas não exilar nenhuma criatura, você incubará 0, criando uma ficha de Incubadora, mas não colocará nenhum marcador +1/+1 nela. Ela ainda terá a habilidade de se transformar, mas você pode precisar descobrir como fazê-la sobreviver primeiro.

---

Quintorius, Mestre do Saber

{3}{R}{W}

Criatura Lendária — Elefante Clérigo

3/5

Vigilância

No início de sua etapa final, exile o card não de terreno e não de criatura alvo de seu cemitério. Crie uma ficha de criatura Espírito vermelha e branca 3/2.

{1}{R}{W}, {T}, sacrifique um Espírito: Escolha o card alvo exilado com Quintorius. Você pode conjurar aquele card neste turno sem pagar seu custo de mana. Se aquela mágica seria colocada em um cemitério, em vez disso, coloque-a no fundo do grimório de seu dono.

- Se o alvo da habilidade desencadeada de Quintorius não for um alvo válido conforme a habilidade tentar ser resolvida, a habilidade não será resolvida e nenhum de seus efeitos acontecerá. Você não criará uma ficha de Espírito.

- As duas últimas habilidades de Quintorius são vinculadas. A última habilidade só pode ter como alvo cards exilados pela habilidade desencadeada. Se um Espírito que você sacrifica para ativar a última habilidade acabar sendo exilado por causa de um efeito de substituição, o card não poderá ser alvo da última habilidade.
- Você precisa seguir todas as regras de tempo aplicáveis para conjurar o card exilado. Por exemplo, se o card for um card de feitiço, você só poderá conjurá-lo durante sua fase principal enquanto a pilha estiver vazia.
- 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.

#### Rancor Vulcânico

{1} {R}

Mágica Instantânea

Rancor Vulcânico causa 3 pontos de dano à criatura, ao planeswalker ou à batalha alvo. Você pode colocar um card de sua mão no fundo de seu grimório. Se fizer isso, compre um card.

- Se a criatura, planeswalker ou batalha alvo não for um alvo válido conforme Rancor Vulcânico tentar ser resolvido, ela não será resolvida e nenhum de seus efeitos acontecerá. Você não colocará um card de sua mão no fundo de seu grimório nem comprará um card.

#### Rankle e Torbran

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

Criatura Lendária — Fada Anão

3/4

Voar, iniciativa, ímpeto

Toda vez que Rankle e Torbran causar dano de combate a um jogador ou a uma batalha, escolha qualquer número

—

- Cada jogador cria uma ficha de Tesouro.
  - Cada jogador sacrifica uma criatura.
  - Se uma fonte causaria dano a um jogador ou a uma batalha neste turno, em vez disso, ela causa aquela quantidade de dano mais 2.
- Você pode escolher um dos modos, nenhum dos modos ou todos os modos. Todos os modos escolhidos acontecerão em ordem.
  - Para resolver o segundo modo, a começar por você (ou, em casos incomuns, aquele jogador de quem for o turno caso não seja você) e seguindo a ordem dos turnos, cada jogador escolhe uma criatura que ele mesmo controla para sacrificar. Depois, aquelas criaturas são sacrificadas ao mesmo tempo.
  - Os 2 pontos de dano adicionais são causados pela mesma fonte do dano original. O dano não é causado por Rankle e Torbran, a menos que Rankle e Torbran seja a fonte original do dano.

- Se outro efeito modificar a quantidade de dano que uma fonte causaria, incluindo uma prevenção parcial, o jogador que sofrerá o dano ou o controlador da permanente que sofrerá o dano escolhe a ordem na qual aplicar os efeitos. Se todo o dano for prevenido, o efeito de Rankle e Torbran não se aplicará mais.
- 

#### Raptor Rampante

{2} {R} {R}

Criatura — Dinossauro

4/4

Atropelar, ímpeto

{2} {R}: Raptor Rampante recebe +2/+0 até o final do turno.

Toda vez que Raptor Rampante causa dano de combate a um oponente, ele causa uma quantidade equivalente de dano a um alvo entre um planeswalker que aquele jogador controla ou uma batalha que aquele jogador protege.

- Diferentemente de muitas habilidades similares, a habilidade desencadeada de Raptor Rampante é desencadeada toda vez que ele causa dano de combate a um oponente, não a um jogador. Se acontecer de ele causar dano de combate a você (geralmente devido a um efeito de redirecionamento, o que seria deveras incomum), a habilidade não será desencadeada.
- 

#### Rastreador de Presságios

{1} {G}

Criatura — Sátiro Batedor

1/1

{T}: Desvire o terreno alvo.

{T}: Escolha a batalha alvo. Se ela é protegida por um oponente, remova um marcador de defesa dela. Caso contrário, coloque um marcador de defesa nela. Ative somente como um feitiço.

- A primeira habilidade de Rastreador de Presságios não é uma habilidade de mana. Em especial, ela não pode ser usada enquanto você estiver ativando uma habilidade ou conjurando uma mágica. Se você planejar usá-la para gerar mana suficiente para ativar uma habilidade ou conjurar uma mágica, você precisa fazê-lo com antecedência.
- 

#### Reaproveitamento Impiedoso

{4} {B} {B}

Mágica Instantânea

Exile a criatura alvo. Incube 3. *(Crie uma ficha de Incubadora com três marcadores +1/+1 e “{2}: Transforme este artefato”. Ele se transforma em uma criatura artefato Phyrexiano 0/0.)*

- Se o alvo de Reaproveitamento Impiedoso não for válido conforme a mágica tentar ser resolvida, ela não será resolvida e nenhum de seus efeitos acontecerá. Você não incubará.
-

Recusa Artística

{4} {U} {U}

Mágica Instantânea

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

Escolha um ou ambos —

- Anule a mágica alvo.
  - Compre dois cards e depois descarte um card.
- 
- Se você escolher ambos os modos e o alvo do primeiro modo não for um alvo válido no momento em que Recusa Artística tentar ser resolvida (provavelmente pela mágica ter sido anulada por alguma outra coisa), Recusa Artística não será resolvida e nenhum de seus efeitos acontecerá. Você não comprará nem descartará nenhum card.
- 

Rona, Arauta da Invasão

{1} {U}

Criatura Lendária — Humano Mago

1/3

Toda vez que você conjurar uma mágica lendária, desvire Rona, Arauta da Invasão.

{T}: Compre um card e depois descarte um card.

{5} {B/P}: Transforme Rona. Ative somente como um feitiço. (*{B/P} pode ser pago com {B} ou 2 pontos de vida.*)

////

Rona, Obliteradora Tolariana

Criatura Lendária — Phyrexiano Mago

5/5

Atropelar

Toda vez que uma fonte causa dano a Rona, Obliteradora Tolariana, o controlador daquela fonte exila um card da própria mão aleatoriamente. Se for um card de terreno, você poderá colocá-lo no campo de batalha sob seu controle. Caso contrário, você poderá conjurá-lo sem pagar seu custo de mana.

- A primeira habilidade de Rona, Arauta da Invasão, será resolvida antes da mágica que fez com que ela fosse desencadeada.
  - Jogar um terreno lendário não faz com que a primeira habilidade seja desencadeada.
  - A mágica que você conjura do exílio sem pagar seu custo de mana é conjurada durante a resolução da habilidade desencadeada. As restrições de tempo daquela mágica baseadas no tipo do card são ignoradas.
  - Se uma mágica é conjurada sem pagar seu custo de mana, não é possível escolher conjurá-la por nenhum custo alternativo. Você pode, 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.
-

### Salva Litomântica

{R}

Feitiço

Esta mágica não pode ser anulada.

Salva Litomântica causa 1 ponto de dano à criatura ou ao planeswalker alvo. Se o alvo for branco e/ou azul, em vez disso, ela causa 5 pontos de dano.

- “Esta mágica não pode ser anulada” significa que ela não pode ser anulada nem mesmo pela habilidade de palavra-chave salvaguarda. Se você conjurar Salva Litomântica tendo como alvo uma criatura ou um planeswalker com salvaguarda, você ainda pagará o custo de salvaguarda se quiser, mas Salva Litomântica não será anulada se você não o fizer.
- Mágicas e habilidades que anulem mágicas ainda podem ter Salva Litomântica como alvo. Tal mágica ou habilidade não anulará Salva Litomântica, mas quaisquer efeitos adicionais daquela mágica ou habilidade ainda acontecerão.

---

### Selar da Existência

{1}{W}{W}

Encantamento

Salvaguarda {3} *(Toda vez que este encantamento se tornar alvo de uma mágica ou habilidade que um oponente controla, anule-a, a menos que aquele jogador pague {3}.)*

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

- A última habilidade de Selar da Existência cria dois efeitos simples: um que exila a permanente quando a habilidade é resolvida, e outro que devolve o card exilado ao campo de batalha imediatamente após Selar da Existência deixar o campo de batalha.
  - Se Selar da Existência deixar o campo de batalha antes que sua última habilidade 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 Selar da Existência 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.
-



Senhor da Prole Acumulador

{5} {B} {B} {B}

Criatura — Dragão

7/6

Convocar

Voar

Quando Senhor da Prole Acumulador entrar no campo de batalha, procure em seu grimório um card, exile-o com a face voltada para baixo e depois embaralhe. Enquanto aquele card permanecer exilado, você poderá jogá-lo. As mágicas que você conjura do exílio têm convocar.

- Enquanto aquele card permanecer exilado, você poderá olhá-lo. Isso ainda será válido depois que Senhor da Prole Acumulador deixar o campo de batalha.
- Se outro jogador ganhar o controle de Senhor da Prole Acumulador, ainda será você quem poderá olhar e jogar o card exilado. Aquele jogador não estará apto a olhar nem jogar o card exilado.

---

Serafim de Nova Capenna

{2} {W}

Criatura — Anjo Soldado

2/2

Voar

{4} {B/P}: Transforme Serafim de Nova Capenna. Ative somente como um feitiço. (*{B/P} pode ser pago com {B} ou 2 pontos de vida.*)

////

Serafim de Nova Phyrexia

Criatura — Phyrexiano Anjo

3/3

Voar

Toda vez que Serafim de Nova Phyrexia ataca, você pode sacrificar outra criatura ou outro artefato. Se fizer isso, Serafim de Nova Phyrexia recebe +2/+1 até o final do turno.

- Qualquer jogador pode responder à habilidade desencadeada de Serafim de Nova Phyrexia, mas depois que aquela habilidade começa a ser resolvida, nenhum jogador pode realizar nenhuma ação entre você decidir sacrificar outra criatura ou artefato e Serafim de Nova Phyrexia receber +2/+1.
-

Sheoldred

{3} {B} {B}

Criatura Lendária — Phyrexiano Pretor

4/5

Ameaçar

Quando Sheoldred entra no campo de batalha, cada oponente sacrifica uma criatura ou um planeswalker não ficha.

{4} {B}: Exile Sheoldred e depois a devolva ao campo de batalha transformada sob o controle de seu dono. Ative esta habilidade somente como um feitiço e apenas se um oponente tiver oito ou mais cards no próprio cemitério.

////

As Escrituras Verdadeiras

Encantamento — Saga

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

I — Para cada oponente, destrua até uma criatura ou um planeswalker alvo que aquele jogador controla.

II — Cada oponente descarta três cards e depois tritura três cards.

III — Coloque no campo de batalha sob seu controle todos os cards de criatura de todos os cemitérios. Exile As Escrituras Verdadeiras e depois a devolva ao campo de batalha *(com a face voltada para cima)*.

- Para resolver a habilidade de entrada no campo de batalha de Sheoldred em um jogo com vários participantes, o próximo oponente na ordem do turno (ou, se for o turno de um oponente, o oponente de quem for o turno) escolhe uma criatura que ele controla para sacrificar. Depois, cada outro oponente, na ordem dos turnos, faz o mesmo. Depois, aquelas criaturas são sacrificadas ao mesmo tempo.
- Você pode ativar a última habilidade de Sheoldred se qualquer oponente tiver oito ou mais cards em seu cemitério, e não necessariamente todos eles.
- Depois que você ativar a última habilidade de Sheoldred, não importa o que aconteça com o número de cards nos cemitérios dos oponentes. A habilidade será resolvida mesmo que nenhum oponente tenha oito ou mais cards no cemitério naquele momento.
- Para resolver o capítulo II de As Escrituras Verdadeiras em um jogo com vários participantes, o oponente seguinte na ordem dos turnos (ou, se for o turno de um oponente, o oponente de quem for o turno) escolhe três cards na própria mão. Qualquer oponente que tenha menos de três cards na mão escolhe todos os cards da própria mão. Ele separa os cards escolhidos sem revelá-los. Depois, cada outro oponente, na ordem dos turnos, faz o mesmo. Depois, todos os cards escolhidos são revelados e descartados ao mesmo tempo. Por fim, cada oponente tritura três cards.

---

Skaab Carregado de Halo

{4} {U}

Criatura — Zumbi

4/4

Quando Skaab Carregado de Halo entra no campo de batalha, cada jogador tritura dois cards. Em seguida, você pode colocar um card de mágica instantânea, feitiço ou batalha de seu cemitério no topo de seu grimório.

*(Para triturar dois cards, um jogador coloca os dois card do topo do próprio grimório no próprio cemitério.)*

- O card que você colocar no topo de seu grimório, caso haja, pode ser um que você tenha acabado de triturar ou um que já estivesse em seu cemitério.

---

#### Sombra de Icor

{2} {B}

Criatura — Phyrexiano Sombra

2/3

No início de sua etapa final, se um artefato ou uma criatura tiver sido colocado em um cemitério vindo do campo de batalha neste turno, coloque um marcador +1/+1 em Sombra de Icor.

- A habilidade de Sombra de Icor verificará conforme sua etapa final termina se um artefato ou criatura foi colocado em um cemitério a partir do campo de batalha naquele turno. Se nenhum tiver sido colocado, a habilidade não será desencadeada.
- A habilidade contará qualquer artefato ou criatura que tenha sido colocada num cemitério, inclusive fichas.
- Se um artefato ou uma criatura não fichas tiverem sido colocados num cemitério, não importa o que tenha acontecido com os cards posteriormente. A habilidade de Sombra de Icor o contará mesmo que o card tenha deixado o cemitério no momento em que a habilidade for resolvida.

---

#### Sono Maldito

{3} {U}

Mágica Instantânea

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

Vire até duas criaturas alvo. Coloque um marcador de atordoamento em uma delas. Em seguida, coloque um marcador de atordoamento em uma delas. *(Se uma permanente com um marcador de atordoamento se tornaria desvirada, em vez disso, remova um marcador de atordoamento dela.)*

- Sono Maldito pode ter como alvo criaturas que já estejam viradas.
- Os dois marcadores de atordoamento podem acabar na mesma criatura ou podem acabar cada um em uma das criaturas alvo.
- Se você escolher duas criaturas alvo, mas uma delas não for um alvo válido conforme Sono Maldito é resolvido, o alvo não válido não será afetado. Você colocará ambos os marcadores de atordoamento no alvo válido restante. Se ambos os alvos deixarem de ser válidos, Sono Maldito não será resolvido.

---

#### Surto da Salvação

{W}

Mágica Instantânea

Você e as permanentes que você controla ganham resistência a magia até o final do turno. Previna todo o dano que fontes pretas e/ou vermelhas causariam a criaturas que você controla neste turno.

- O conjunto de permanentes que ganham resistência a magia é determinado conforme Surto da Salvação é resolvida. As permanentes que você comece a controlar mais tarde no turno não ganham resistência a magia. Entretanto, o efeito de prevenção de dano será aplicado a todas as criaturas que você controle durante todo o turno, mesmo que você não as controlasse (ou elas não fossem criaturas) conforme Surto da Salvação era resolvida.

---

#### Teleporte do Pergaminho

{2} {W}

Mágica Instantânea

Exile até um artefato, criatura ou encantamento alvo que você controla, depois o devolva ao campo de batalha sob o controle de seu dono.

Compre um card.

- Você não precisa escolher um alvo para Teleporte do Pergaminho. No entanto, se o fizer e aquela permanente não for um alvo válido conforme Teleporte do Pergaminho tentar ser resolvido, ele não será resolvido e nenhum de seus efeitos acontecerá. Você não comprará um card.

---

#### Terra Vingativa

{1} {G}

Mágica Instantânea

A criatura ou o terreno alvo que você controla se torna uma criatura Elemental 4/4 com ímpeto além de seus outros tipos até o final do turno. Ela deve ser bloqueada neste turno se estiver apta.

- Se Terra Vingativa tiver como alvo uma criatura que você controla, Terra Vingativa se sobreporá a quaisquer outros efeitos que definam valores específicos para o poder e a resistência da criatura. Os efeitos que modificam o poder e a resistência da criatura alvo de outra forma ainda se aplicam, independentemente de quando passaram a ter efeito. O mesmo vale para marcadores +1/+1.
- A criatura ou o terreno alvo continuará com quaisquer habilidades que tivesse anteriormente.
- Se a criatura resultante atacar, o jogador defensor precisa atribuir ao menos um bloqueador para ela durante a etapa de declaração de bloqueadores se aquele jogador controlar alguma criatura que possa bloqueá-la.
- Você pode escolher como alvo um terreno que já seja uma criatura. Por exemplo, se seu alvo é um terreno que também é uma criatura 0/0 e tem três marcadores +1/+1 sobre ela, a criatura terreno resultante será 7/7.

---

#### Thalia e O Monstro Gitrog

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

Criatura Lendária — Humano Sapo Horror

4/4

Iniciativa, toque mortífero

Você pode jogar um terreno adicional em cada um de seus turnos.

As criaturas e os terrenos não básicos que seus oponentes controlam entram no campo de batalha virados.

Toda vez que Thalia e O Monstro Gitrog atacar, sacrifique uma criatura ou um terreno e depois compre um card.

- O efeito da habilidade de Thalia e O Monstro Gitrog que permite que você jogue um terreno adicional é cumulativo com efeitos similares. Por exemplo, se você controlar Thalia e O Monstro Gitrog e outra permanente com aquela habilidade, você conseguirá jogar três terrenos em cada um de seus turnos.
- Conforme a última habilidade é resolvida, sacrificar uma criatura ou terreno não é opcional. Se você controlar uma criatura ou terreno (e, se você controla Thalia e O Monstro Gitrog, você provavelmente controla ao menos uma), você precisa sacrificar uma delas.

Tornar Inerte

{2} {B}

Feitiço

Remova até cinco marcadores da permanente alvo.

Compre um card.

- Você escolhe quais marcadores remover da permanente, independentemente de quem a controle. Você pode escolher marcadores de tipos diferentes.
- Você pode escolher como alvo uma permanente sem marcadores. Você ainda comprará um card.

Traquinas Pirético

{1} {R}

Criatura — Diabo

2/1

{3} {B/P}: Transforme Traquinas Pirético. Ative somente como um feitiço. (*{B/P} pode ser pago com {B} ou 2 pontos de vida.*)

////

Sanguinário Brilhante

Criatura — Phyrexiano Diabo

3/2

Quando Sanguinário Brilhante morre, cada oponente sacrifica um artefato ou uma criatura.

- Se um oponente só controla artefatos e nenhuma criatura, ou vice-versa, ele precisa sacrificar uma daquelas permanentes. Ele não pode escolher sacrificar um artefato e depois não estar apto a fazê-lo enquanto controla uma criatura.

Tubarão-casulo da Hoste de Cromo

{2} {U}

Criatura — Phyrexiano Tubarão

2/4

Voar

Toda vez que você conjurar uma mágica não de criatura, incube X, sendo X o valor de mana daquela mágica.

(*Crie uma ficha de Incubadora com X marcadores +1/+1 e "{2}: Transforme este artefato". Ele se transforma em uma criatura artefato Phyrexiano 0/0.*)

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

---

Urabrask

{2} {R} {R}

Criatura Lendária — Phyrexiano Pretor

4/4

Iniciativa

Toda vez que você conjura uma mágica instantânea ou um feitiço, Urabrask causa 1 ponto de dano ao oponente alvo. Adicione {R}.

{R}: Exile Urabrask e depois o devolva ao campo de batalha transformado sob o controle de seu dono. Ative somente como um feitiço e apenas se tiver conjurado três ou mais mágicas instantâneas ou feitiços neste turno.

////

A Grande Obra

Encantamento — Saga

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

I — A Grande Obra causa 3 pontos de dano ao oponente alvo e a cada criatura que ele controla.

II — Crie três fichas de Tesouro.

III — Até o final do turno, você pode conjurar mágicas instantâneas ou feitiços de qualquer cemitério. Se uma mágica conjurada dessa forma seria colocada em um cemitério, em vez disso, exile-a. Exile A Grande Obra e depois a devolva ao campo de batalha *(com a face voltada para cima)*.

- A segunda habilidade de Urabrask não é uma habilidade de mana, mesmo fazendo com que você adicione mana. Ela usa a pilha e pode ser respondida.
  - Urabrask contará quaisquer mágicas instantâneas ou feitiços que você tenha conjurado durante o turno, independentemente das mágicas terem sido resolvidas, não resolvidas, anuladas ou deixado a pilha de alguma outra forma. Urabrask não contará cópias de mágicas instantâneas e feitiços que tenham sido criadas na pilha, e não sido conjuradas.
  - Depois que o capítulo II de A Grande Obra é resolvido, a conjuração de mágicas de cemitérios seguirá as regras normais para conjurar aqueles cards. Você deve pagar seus custos e respeitar todas as regras de restrições de tempo. Por exemplo, para conjurar um feitiço de um cemitério você só pode fazê-lo pagando seu custo de mana durante sua fase principal enquanto a pilha está vazia.
  - Se múltiplos jogadores tiverem a permissão de conjurar o mesmo card, o jogador com prioridade a qualquer momento determina quem pode conjurá-lo. O jogador de quem for o turno tem prioridade conforme cada etapa ou fase começa e recebe prioridade depois da resolução de cada mágica e habilidade. Isso significa que imediatamente depois da resolução do capítulo II você terá prioridade para conjurar mágicas antes que qualquer outro jogador o faça.
-

Vagante e Giada

{1}{W}{U}

Criatura Lendária — Humano Anjo

2/3

Lampejo

Voar

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

Você pode conjurar mágicas com lampejo ou voar do topo de seu grimório.

- Vagante e Giada 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.

---

Ver Dobrado

{2}{U}{U}

Mágica Instantânea

Esta mágica não pode ser copiada.

Escolha um. Se um oponente tiver oito ou mais cards no próprio cemitério, você poderá escolher ambos.

- Copie a mágica alvo. Você pode escolher novos alvos para a cópia. (*Uma cópia de uma mágica de permanente torna-se uma ficha.*)
  - Crie uma ficha que seja uma cópia da criatura alvo.
- Você pode escolher ambos os modos se qualquer oponente tiver oito ou mais cards no próprio cemitério. Não é necessário que todos o tenham.
  - Depois que você conjurar Ver Dobrado e escolher ambos os modos de forma válida, não importa o que aconteça com o número de cards nos cemitérios dos oponentes.
  - Uma cópia de uma mágica é criada na pilha e, portanto, não é conjurada. As habilidades que são desencadeadas quando um jogador conjura uma mágica não serão desencadeadas.
  - Se você copia uma mágica, você controla a cópia. Ela será resolvida antes da mágica original.
  - A cópia terá os mesmos alvos que a mágica que está copiando, a menos que você escolha novos alvos. Você pode alterar qualquer número de alvos, incluindo todos ou nenhum deles. Se, para um dos alvos, você não puder escolher um novo alvo válido, ele permanecerá inalterado (mesmo que o alvo atual não seja válido).
  - Se a mágica copiada for modal (ou seja, incluir uma escolha dentre uma lista de efeitos), a cópia terá o(s) mesmo(s) modo(s). Não se 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.
  - Se a mágica teve o dano dividido conforme foi conjurada, a divisão não pode ser alterada (embora os alvos a receberem o dano ainda possam). O mesmo vale para mágicas que distribuem marcadores.

- Não é possível escolher pagar quaisquer custos alternativos ou adicionais para a cópia da mágica. Porém, os efeitos baseados em custos alternativos ou adicionais que tenham sido pagos pela mágica original serão copiados como se esses mesmos custos tivessem sido pagos para a cópia.
- A ficha copia exatamente o que está impresso na criatura original 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 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 criatura copiada tem {X} em seu custo de mana, X é 0.
- Se a criatura copiada é uma ficha, a ficha criada copia as características originais daquela ficha conforme estabelecidas pelo efeito que criou aquela ficha.
- Se a criatura copiada estiver copiando outra coisa, a ficha entra no campo de batalha como o que quer que a criatura tenha copiado.
- Todas as habilidades de entrada no campo de batalha da criatura copiada serão desencadeadas quando a ficha entrar no campo de batalha. Quaisquer habilidades da criatura copiada do tipo “conforme [esta criatura] entra no campo de batalha” ou “[esta criatura] entra no campo de batalha com” também funcionarão.

Vorinclex

{3} {G} {G}

Criatura Lendária — Phyrexiano Pretor

6/6

Atropelar, alcance

Quando Vorinclex entrar no campo de batalha, procure em seu grimório até dois cards de Floresta, revele-os e coloque-os em sua mão e depois embaralhe.

{6} {G} {G}: Exile Vorinclex e depois o devolva ao campo de batalha transformado sob o controle de seu dono. Ative somente como um feitiço.

////

A Grande Evolução

Encantamento — Saga

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

I — Triture dez cards. Coloque no campo de batalha até dois cards de criatura dentre os triturados.

II — Distribua sete marcadores +1/+1 entre qualquer número de criaturas alvo que você controla.

III — Até o final do turno, as criaturas que você controla ganham “{1}: Esta criatura luta contra a criatura alvo que você não controla”. Exile A Grande Evolução e depois a devolva ao campo de batalha *(com a face voltada para cima)*.

- Os cards de Floresta que você encontra podem ser quaisquer cards de terreno com o tipo de terreno Floresta, e não somente os com nome Floresta.
- Você escolhe quantos alvos a habilidade do capítulo II de A Grande Evolução tem e como os marcadores serão distribuídos conforme coloca a habilidade na pilha. Cada alvo precisa receber pelo menos um marcador.



- Se algumas das criaturas não forem alvos válidos conforme a habilidade desencadeada do capítulo II tentar ser resolvida, a distribuição original de marcadores ainda se aplicará e os marcadores que teriam sido colocados nos alvos não válidos serão perdidos. Eles não serão colocados em um alvo válido em vez disso.
- O conjunto de criaturas que ganham a habilidade ativada de luta é determinado conforme a habilidade do capítulo III é resolvida. As criaturas que você começar a controlar posteriormente no turno e as permanentes que não sejam criaturas que se tornem criaturas posteriormente no turno não ganharão aquela habilidade. Em especial, Vorinclex não terá voltado ao campo de batalha ainda, de modo que também não ganhará a habilidade.

#### Wrenn e Quebra-reinos

{1} {G} {G}

Planeswalker Lendário — Wrenn

4

Os terrenos que você controla têm: “{T}: Adicione um mana de qualquer cor.”

+1: Até um terreno alvo que você controla se torna uma criatura Elemental 3/3 com vigilância, resistência a magia e ímpeto até seu próximo turno. Ela ainda é um terreno.

-2: Triture três cards. Você pode colocar em sua mão um card de permanente dentre os cards triturados.

-7: Você recebe um emblema com “Você pode jogar terrenos e conjurar mágicas de permanente de seu cemitério”.

- Os terrenos que você jogue e quaisquer mágicas que você conjure do seu cemitério seguem as restrições normais de tempo e você precisa pagar quaisquer custos das mágicas que conjure.

#### Yargle e Multani

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

Criatura Lendária — Sapo Espírito Elemental

18/6

- Ueberte.

#### Zimone e Dina

{B} {G} {U}

Criatura Lendária — Humano Driade

3/4

Toda vez que você compra seu segundo card a cada turno, o oponente alvo perde 2 pontos de vida e você ganha 2 pontos de vida.

{T}, sacrifique outra criatura: Compre um card. Você pode colocar um card de terreno de sua mão no campo de batalha virado. Se você controlar oito ou mais terrenos, repita este processo uma vez.

- Zimone e Dina não precisa ter estado sob seu controle quando o primeiro card foi comprado para que sua habilidade seja desencadeada. Contudo que você a tenha controlado quando comprou seu segundo card no turno, aquela habilidade será desencadeada.
- Para a habilidade ativada, repetir o processo significa o efeito inteiro, mas não o custo. Você não precisa (e na verdade não pode) sacrificar outra criatura. Você comprará outro card e depois colocará outro card de terreno de sua mão no campo de batalha virado. Como essa será a segunda vez que você executa o processo, a habilidade terminará de ser resolvida.

#### Zombaria Mortífera

{2} {B} {B}

Mágica Instantânea

Destrua a criatura ou o planeswalker alvo. Crie uma ficha de Tesouro. *(Ela é um artefato com “{T}, sacrifique este artefato: Adicione um mana de qualquer cor”.)*

- Se o alvo de Zombaria Mortífera não for válido conforme a mágica tentar ser resolvida, ela não será resolvida e nenhum de seus efeitos acontecerá. Você não criará uma ficha de Tesouro.

#### Zurgo e Ojutai

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

Criatura Lendária — Orc Dragão

4/4

Voar, ímpeto

Zurgo e Ojutai tem resistência a magia contanto que tenha entrado no campo de batalha neste turno.

Toda vez que um ou mais Dragões que você controla causar dano de combate a um jogador ou a uma batalha, olhe os três cards do topo de seu grimório. Coloque um deles na sua mão e os restantes no fundo do seu grimório em qualquer ordem. Você pode devolver um daqueles Dragões para a mão de seu dono.

- A habilidade desencadeada será desencadeada uma vez para cada jogador ou batalha que tenha sofrido dano de Dragões que você controla, independentemente de quantos Dragões tenham participado. Por exemplo, se você atacar um jogador com três Dragões e uma batalha que aquele jogador proteja com dois Dragões e todos causarem dano, a habilidade será desencadeada duas vezes.
- Como criaturas com iniciativa causam dano de combate antes de criaturas sem iniciativa, é possível fazer com que a habilidade seja desencadeada duas vezes no mesmo combate se seus Dragões causarem dano de combate a um jogador em momentos diferentes. Isso também pode acontecer se um Dragão atacante que você controla tiver golpe duplo.
- Você escolhe devolver ou não um dos Dragões que causaram dano de combate ao jogador ou batalha conforme a habilidade desencadeada está sendo resolvida. Ela não tem nenhum daqueles Dragões como alvo.

## NOTAS SOBRE CARDS ESPECÍFICOS DE JUMPSTART DE *MARCHA DAS MÁQUINAS*

Esquadrão de Arbitragem

{2} {U}

Criatura — Homúnculo

2/2

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

Vigilância

Quando Esquadrão de Arbitragem 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.)*

- A habilidade de entrada no campo de batalha de Esquadrão de Arbitragem pode ter como alvo uma criatura que já esteja virada.
- 

Orthion, Herói de Beiralava

{3} {R}

Criatura Lendária — Humano Soldado

3/3

{1} {R}, {T}: Crie uma ficha que seja uma cópia de outra criatura alvo que você controla. Ela ganha ímpeto.

Sacrifique-a no início de sua próxima etapa final. Ative somente como um feitiço.

{6} {R} {R} {R}, {T}: Crie cinco fichas que sejam cópias de outra criatura alvo que você controla. Elas ganham ímpeto. Sacrifique-as no início da próxima etapa final.

Ative somente como um feitiço.

- Cada uma das fichas copia exatamente o que está impresso na criatura original 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 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 criatura copiada tem {X} em seu custo de mana, X é 0.
  - Se a criatura copiada é uma ficha, a ficha criada copia as características originais daquela ficha conforme estabelecidas pelo efeito que criou aquela ficha.
  - Se a criatura copiada estiver copiando outra coisa, a ficha entra no campo de batalha como o que quer que a criatura tenha copiado.
  - Todas as habilidades de entrada no campo de batalha da criatura copiada serão desencadeadas quando a ficha entrar no campo de batalha. Quaisquer habilidades da criatura copiada do tipo “conforme [esta criatura] entra no campo de batalha” ou “[esta criatura] entra no campo de batalha com” também funcionarão.
-

Terror de Towashi

{2} {B} {B}

Criatura — Phyrexiano Ogro

4/3

Toque mortífero

Toda vez que Terror de Towashi ataca, você pode pagar

{3} {B}. Quando fizer isso, devolva o card de criatura

alvo de seu cemitério para o campo de batalha. Ele é um

Phyrexiano além de seus outros tipos.

- A habilidade desencadeada de Terror de Towashi é desencadeada e vai para a pilha sem alvos. Se você pagar {3} {B}, a segunda habilidade desencadeada “reflexiva” será desencadeada. Você escolherá o card de criatura alvo daquela segunda habilidade naquele momento.
- O efeito que faz com que a criatura seja um Phyrexiano não tem duração. Ela dura até as criaturas deixarem o campo de batalha.
- Se a criatura deixar de ser uma criatura depois que a habilidade for resolvida, ele também deixará de ser um Phyrexiano até se tornar uma criatura novamente, se for o caso.

---

Trompetista da Feira

{2} {G}

Criatura — Elefante

2/2

No início de cada etapa final, se um marcador +1/+1 foi

colocado em uma permanente sob seu controle neste

turno, coloque um marcador +1/+1 em Trompetista da

Feira.

- A habilidade de Trompetista da Feira é desencadeada se, a qualquer momento durante este turno, um marcador +1/+1 foi colocado em uma permanente que você controlava conforme o marcador foi colocado. Não importa se você ainda controla a permanente, nem se ela ainda tem um marcador.
- Se um marcador +1/+1 ainda não foi colocado no momento em que uma etapa final começa, a habilidade de Trompetista da Feira não é desencadeada. Se outra habilidade for desencadeada durante a etapa final e colocar um marcador +1/+1 em uma permanente que você controla, você não colocará um marcador +1/+1 adicional em Trompetista da Feira.

---

## OBSERVAÇÕES SOBRE COMMANDER DE *MARCHA DAS MÁQUINAS*:

### **Nova palavra de habilidade: Vontade dos Planeswalkers**

Nos novos cards de Commander há um ciclo de feitiços pensados para jogos de Planechase. Eles fazem com que os jogadores votem para o que acontece a seguir. Um caminho leva ao próximo mundo. O outro caminho leva ao caos. Qual deles seu jogo seguirá?

### Caminho da Animista

{3} {G}

#### Feitiço

Procure até dois cards de terreno básico em seu grimório, coloque-os no campo de batalha virados e depois embaralhe.

*Vontade dos Planeswalkers* — A começar por você, cada jogador vota em transplanar ou caos. Se transplanar receber mais votos, transplane. Se caos receber mais votos ou a votação empatar, instaura-se o caos.

- Como os votos são declarados na ordem dos turnos, cada jogador saberá os votos dos jogadores que votaram anteriormente.
- Você precisa votar em uma das opções disponíveis. Você não pode se abster.
- Nenhum jogador vota até que a mágica seja resolvida. Quaisquer respostas precisam ser dadas sem saber o resultado do voto.
- Os jogadores não podem fazer nada depois de terem terminado de votar, mas antes da mágica terminar de ser resolvida.
- Se de alguma forma você conjurar um daqueles cards enquanto você não controla a transplanação (ou seja, enquanto não for o seu turno), e transplanar receber mais votos, quem controla a transplanação transplana, e não você.

### Agitação Incivil

{4} {R}

#### Encantamento

As criaturas que você controla não fichas têm tumulto.

*(Elas entram no campo de batalha com um marcador*

*+1/+1 ou ímpeto, à sua escolha.)*

Se uma criatura que você controla com um marcador +1/+1 causaria dano a uma permanente ou um jogador, em vez disso, ela causa o dobro daquele dano.

- Tumulto é um efeito de substituição. Os jogadores não podem responder a sua escolha entre marcador +1/+1 e ímpeto nem realizar qualquer ação enquanto a criatura está no campo de batalha sem ter ganho nenhum deles.
- Se você escolher fazer com que a criatura ganhe ímpeto, ela ganhará ímpeto indefinidamente. Ela não perderá a habilidade conforme o turno terminar, nem conforme outro jogador ganhar o controle dela.
- O dano é causado pela mesma fonte do dano original. O dano dobrado não é causado por Agitação Incivil, a menos que de alguma forma ela tenha sido a fonte original do dano.
- Se outros efeitos alterarem a quantidade de dano que sua criatura com um marcador +1/+1 causaria (prevenindo parte dele, por exemplo), o jogador que sofre o dano ou o controlador da permanente que sofre o dano escolhe a ordem em que tais efeitos (inclusive o de Agitação Incivil) se aplicam. Se todo o dano for prevenido, o efeito de Agitação Incivil não se aplicará mais.
- Se o dano causado por uma criatura com um marcador +1/+1 que você controla estiver sendo dividido ou atribuído a múltiplas permanentes e/ou jogadores, aquele dano será dividido e atribuído antes de ser dobrado. Por exemplo, se você atacar com uma criatura 5/5 com atropelar e ela for bloqueada por uma criatura 2/2, você poderá atribuir 2 pontos de dano à bloqueadora e 3 pontos de dano ao jogador defensor. Essas quantidades são dobradas, respectivamente, para 4 e 6.

---

Brimaz, Praga de Oreskos

{2}{W}{B}

Criatura Lendária — Phyrexiano Felino

3/4

Toda vez que você conjurar uma mágica de criatura Phyrexiano ou de criatura artefato, incube X, sendo X o valor de mana daquela mágica. *(Crie uma ficha de Incubadora com X marcadores +1/+1 e "{2}: Transforme este artefato". Ele se transforma em uma criatura artefato Phyrexiano 0/0.)*

No início de cada etapa final, se um Phyrexiano tiver morrido sob seu controle neste turno, prolifere.

- O texto da primeira habilidade de Brimaz, Praga de Oreskos, em português foi impresso involuntariamente com um erro. O texto acima é o correto. Se você conjurar uma mágica de criatura artefato Phyrexiano, a primeira habilidade de Brimaz será desencadeada uma única vez.
- A última habilidade de Brimaz verificará se um Phyrexiano morreu sob seu controle neste turno conforme a etapa final começar. Se nenhuma tiver morrido, a habilidade não será desencadeada.

---

Caminho da Piromante

{4}{R}

Feitiço

Descarte todos os cards em sua mão. Adicione {R} para cada card descartado dessa forma, depois compre aquela quantidade de cards mais um.

*Vontade dos Planeswalkers* — A começar por você, cada jogador vota em transplanar ou caos. Se transplanar receber mais votos, transplane. Se caos receber mais votos ou a votação empatar, instaura-se o caos.

- Se sua mão estiver vazia quando Caminho da Piromante for resolvido, você não adicionará nenhum mana, mas comprará um card.

---

Caminho do Conspirador

{4}{B}

Feitiço

Cada jogador tritura dois cards. Em seguida, você coloca um card de criatura de um cemitério no campo de batalha sob seu controle. Ela é um artefato além de seus outros tipos.

*Vontade dos Planeswalkers* — A começar por você, cada jogador vota em transplanar ou caos. Se transplanar receber mais votos, transplane. Se caos receber mais votos ou a votação empatar, instaura-se o caos.

- O card de criatura que você coloca no campo de batalha pode ser o que você acabou de triturar ou um que já estivesse em um cemitério.
-

Capitão de Marreta do Conclave

{5}{G}

Criatura — Elefante Soldado

4/4

Apoio 1, apoio 1, apoio 1 (*Quando esta criatura entrar no campo de batalha, coloque um marcador +1/+1 na criatura alvo. Se for outra criatura, ela ganha as habilidades a seguir até o final do turno. Cada habilidade apoio é desencadeada separadamente.*)

Atropelar

Toda vez que esta criatura causar dano de combate a um jogador, coloque uma quantidade equivalente de marcadores +1/+1 nela.

- Se a mesma criatura for o alvo das habilidades apoio de mais de um Capitão de Marreta do Conclave, ela receberá mais de uma ocorrência de sua habilidade desencadeada. Cada uma daquelas habilidades desencadeadas é desencadeada separadamente. Se a criatura causar dano de combate a um jogador, ela receberá aquela quantidade de marcadores +1/+1 mais de uma vez. (Ela também pode ter atropelar mais de uma vez, mas isso já é muito menos interessante.)
- 

Cavaleira das Ondas Vodaliana

{2}{W}{U}

Criatura — Tritão Cavaleiro

3/3

Toda vez que você comprar um card, coloque um marcador +1/+1 em cada outro Tritão e/ou Cavaleiro que você controla.

- Se a criatura que você controla for tanto um Tritão quanto um Cavaleiro, ela receberá um único marcador +1/+1.
- 

Ceifador Vulpino

{3}{W}

Criatura — Phyrexiano Raposa

3/3

Toda vez que um ou mais Phyrexianos que você controla atacarem, devolva o card de artefato alvo de seu cemitério para o campo de batalha se seu valor de mana for igual ou inferior ao total de poder daqueles Phyrexianos atacantes.

- Você pode escolher qualquer card de artefato de seu cemitério como alvo da habilidade ativada de Ceifador Vulpino. O poder total dos Phyrexianos atacantes é verificado conforme a habilidade é resolvida para determinar se aquele card será devolvido ou não ao campo de batalha. Use o poder de cada uma daquelas criaturas naquele momento, mesmo que a criatura não esteja mais atacando ou não seja mais um Phyrexiano. Se a criatura não estiver no campo de batalha, use o poder dela em sua última existência no campo de batalha. Se o valor de mana do card de artefato for maior que o total de poder, ela permanecerá no seu cemitério.
-

### Comando Cabeleira de Fogo

{3}{W}

Criatura — Anjo Soldado

4/3

Voar

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

Toda vez que outro jogador ataca com duas ou mais criaturas, ele compra um card se nenhuma dessas criaturas tiver atacado você.

- Para ambas as habilidades desencadeadas, uma vez que a habilidade seja desencadeada, não importa o que aconteça com as criaturas atacantes em resposta.
- A última habilidade desencadeada só verifica se nenhuma das criaturas atacantes atacou você. O outro jogador comprará um card se tiver atacado um planeswalker que você controla ou uma batalha que você proteja com duas ou mais criaturas, por exemplo.
- Não importa com quantas criaturas outro jogador ataque, a última habilidade de Comando Cabeleira de Fogo verificará todas elas para garantir que nenhuma tenha atacado você. Se qualquer delas tiver atacado você, o jogador não comprará um card.

---

### Dançar com a Calamidade

{7}{R}

Feitiço

Embaralhe seu grimório. Quantas vezes escolher, você pode exilar o card do topo de seu grimório. Se o valor de mana total dos cards exilados dessa forma for igual ou inferior a 13, você pode conjurar qualquer número de mágicas dentre aqueles cards sem pagar seus custos de mana.

- Você pode olhar cada card que você exila antes de decidir se tenta a sorte ou não.
- Se você arriscar demais e o valor de mana total dos cards exilados for maior que 13, os cards que você exilou permanecerão lá e você não conjurará nenhum deles.
- Se conjurar qualquer dos cards exilados, você o fará como parte da resolução da mágica. Você não pode esperar para conjurá-los posteriormente no turno. As restrições de tempo baseadas no tipo do card são ignoradas.
- Se conjurar um card “sem pagar seu custo de mana”, você não poderá pagar custos alternativos. Você pode, todavia, pagar custos adicionais. Se o card tem quaisquer custos adicionais obrigatórios, eles precisam ser pagos para que o card seja conjurado.
- Se um card exilado tiver {X} em seu custo de mana, você precisa escolher 0 como valor de X quando conjurá-lo sem pagar seu custo de mana.
- Se conjurar mais de um dos cards exilados, você escolhe a ordem na qual conjurá-los. Uma mágica que você conjure dessa forma pode ser alvo de uma mágica posterior que você conjure dessa forma. No entanto, mágicas de permanentes conjuradas dessa forma não serão resolvidas até que você termine de conjurar as mágicas, de modo que as permanentes que elas se tornam não podem ser alvo de mágicas conjuradas dessa forma. Por exemplo, se exilar Conjuração Dupla e Golpe Relampejante, você pode conjurar Golpe Relampejante e em seguida conjurar Conjuração Dupla tendo-o como alvo; porém, se exilar um card de criatura e um card de Aura, você não pode conjurar aquela Aura tendo aquela criatura como alvo.



- Quaisquer cards não conjurados, incluindo cards de terreno, permanecem no exílio. Eles não podem ser conjurados em turnos posteriores.
- 

Dragster de Luxo

{4}{U}

Artefato — Veículo

4/3

Dragster de Luxo só pode ser bloqueado por Veículos.

Toda vez que Dragster de Luxo causa dano de combate a

um jogador, você pode conjurar o card de mágica

instantânea ou feitiço alvo do cemitério daquele jogador

sem pagar seu custo de mana. Se aquela mágica seria

colocada em um cemitério, em vez disso, exile-a.

Tripular 2

- Se você conjura o card de mágica instantânea ou feitiço, você faz isso como parte da resolução da habilidade desencadeada. Você não pode esperar para conjurá-los posteriormente no turno. As restrições de tempo baseadas no tipo do card são ignoradas.
  - Se conjurar um card “sem pagar seu custo de mana”, você não poderá pagar custos alternativos. Você pode, todavia, pagar custos adicionais. Se o card tem quaisquer custos adicionais obrigatórios, eles precisam ser pagos para que o card seja conjurado.
  - Se um card exilado tiver {X} em seu custo de mana, você precisa escolher 0 como valor de X quando conjurá-lo sem pagar seu custo de mana.
- 

Detonador de Edros

{2}{R}

Criatura — Goblin Artesão

2/3

Toda vez que um artefato entra no campo de batalha sob

seu controle, Detonador de Edros causa 1 ponto de dano

ao oponente alvo.

{T}, sacrifique dois artefatos: Exile o card do topo de seu

grimório. Você pode jogar aquele card neste turno.

- Você pode jogar o card exilado com Detonador de Edros mesmo que Detonador de Edros deixe o campo de batalha ou você perca o controle dele.
  - Jogar o card exilado com Detonador de Edros segue as regras normais para jogar aquele card. Você deve pagar seus custos e respeitar todas as regras de restrições de tempo. Por exemplo, se o card é um card de criatura, você só pode conjurá-lo pagando seu custo de mana durante sua fase principal enquanto a pilha está vazia.
  - A menos que um efeito permita que você jogue terrenos adicionais naquele turno, você só pode jogar um card de terreno exilado com Detonador de Edros se você ainda não tiver jogado um terreno naquele turno.
  - Se você não jogar o card, ele permanecerá exilado.
-

Distribuidor de Dor  
{2}{R}  
Criatura — Diabo Cidadão  
2/3  
Ameaçar  
Toda vez que um jogador conjura a própria primeira  
mágica em cada turno, ele cria uma ficha de Tesouro.  
Toda vez que um artefato que um oponente controla é  
colocado em um cemitério vindo do campo de batalha,  
Distribuidor de Dor causa 1 ponto de dano àquele  
jogador.

- A segunda habilidade de Distribuidor de Dor é desencadeada toda vez que um jogador conjura a própria primeira mágica a cada turno, e não apenas no próprio turno.
- Distribuidor de Dor tem que estar no campo de batalha no momento em que ele conjura a primeira mágica. Em especial, a primeira habilidade de Distribuidor de Dor não será desencadeada para você no turno em que você o conjurar, embora ela possa ser desencadeada se outro jogador conjurar sua primeira mágica naquele turno depois que Distribuidor de Dor estiver no campo de batalha.
- Se uma mágica fizer com que Distribuidor de Dor deixe o campo de batalha como custo adicional para conjurá-la, a habilidade não será desencadeada.
- A habilidade de Distribuidor de Dor é resolvida antes da mágica que fez com que ela fosse desencadeada, mas não antes que você tenha que pagar pela mágica original. Você não conseguirá usar a ficha de Tesouro que você cria para pagar por ela.

---

Elenda e Azor  
{3}{W}{U}{B}  
Criatura Lendária — Vampiro Cavaleiro Esfinge  
6/6  
Voar, salvaguarda {2}  
Toda vez que Elenda e Azor ataca, você pode pagar  
{X}{W}{U}{B}. Se fizer isso, compre X cards.  
No início de cada etapa final, você pode pagar 4 pontos  
de vida. Se fizer isso, crie um número de fichas de  
criatura Vampiro Cavaleiro preta 1/1 com vínculo com a  
vida igual ao número de cards que você comprou neste  
turno.

- Você escolhe o valor de X conforme a primeira habilidade desencadeada é resolvida.
- Conforme a segunda habilidade é resolvida, você escolhe se pagará 4 pontos de vida. Você não pode pagar mais de uma vez para criar fichas de Vampiro Cavaleiro adicionais.

---

Extirpar o Imperfeito  
{1}{W}{W}  
Mágica Instantânea  
Exile a permanente alvo não de terreno. Seu controlador  
incuba X, sendo X o valor de mana dela. *(Ele cria uma  
ficha de Incubadora com X marcadores +1/+1 e “{2}:  
Transforme este artefato”. Ele se transforma em uma  
criatura artefato Phyrexiano 0/0.)*

- Se a permanente não de terreno não for um alvo válido conforme Extirpar o Imperfeito tentar ser resolvido, ela não será resolvida e nenhum de seus efeitos acontecerá. Seu controlador não incubará.
- 

Falcopomba Aninhada

{3}{W}

Criatura — Ave

2/2

Voar

No início do combate no seu turno, povoe. (*Crie uma ficha que seja uma cópia de uma ficha de criatura que você controla.*)

Toda vez que uma ficha de criatura entrar no campo de batalha sob seu controle, coloque um marcador +1/+1 em Falcopomba Aninhada.

- Se você não controlar nenhuma ficha de criatura quando povoar, nada acontecerá.
  - A nova ficha de criatura copia as características da ficha original conforme definido pelo efeito que criou a ficha original.
  - A nova ficha não copia o fato de a ficha original estar virada ou desvirada, se ela tem quaisquer marcadores, Auras ou Equipamentos anexados nem quaisquer efeitos que não sejam de cópia e tenham alterado seu poder, resistência, cor e assim por diante.
  - Qualquer habilidade do tipo “conforme [esta criatura] entra no campo de batalha” ou “[esta criatura] entra no campo de batalha com” da nova ficha funcionará.
- 

Fantasma Seguidor de Revoada

{4}{W}{U}

Criatura — Espírito

5/5

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

Voar, vigilância

Toda vez que Fantasma Seguidor de Revoada atacar, a próxima mágica que você conjurar neste turno terá convocar.

- Se a próxima mágica que você conjurar depois que a habilidade de Fantasma Seguidor de Revoada for resolvida já tiver convocar, conceder convocar novamente a ela não terá nenhum benefício real. Virar uma criatura que você controla ainda pagará apenas por {1} ou um mana da cor daquela criatura.
-

Ginetes Guerreiros da Estepe Arenosa

{3}{G}

Criatura — Humano Guerreiro

4/4

Atropelar

No início do combate no seu turno, revigore X, sendo X o número de fichas de artefato de nomes diferentes que você controla. *(Escolha uma criatura com a menor resistência entre as que você controla e coloque X marcadores +1/+1 nela.)*

- Para determinar o número de fichas de artefato com nomes diferentes que você controla, conte cada ficha de artefato que você controla uma vez, mas somente se o nome em inglês não for exatamente o mesmo que o de outra ficha de artefato que você já tenha contado desta forma.
- O nome de uma ficha é seus subtipos antecededidos de “Ficha de”, a menos que ela esteja copiando outro objeto ou tenha ganho um nome específico dado pelo efeito que a criou. Por exemplo, fichas de Myr se chamam “Ficha de Myr” e têm um nome diferente das fichas de Phyrexiano Myr, que se chamam “Ficha de Phyrexiano Myr”.

---

Gimbal, Gremlin Prodígio

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

Criatura Lendária — Gremlin Artesão

4/4

As criaturas artefato que você controla têm atropelar.

No início da sua etapa final, crie uma ficha de criatura artefato Gremlin vermelha 0/0. Coloque X marcadores +1/+1 nela, sendo X o número de fichas de artefato de nome diferente que você controla.

- Para determinar o número de fichas de artefato com nomes diferentes que você controla, conte cada ficha de artefato que você controla uma vez, mas somente se o nome em inglês não for exatamente o mesmo que o de outra ficha de artefato que você já tenha contado desta forma.
- O nome de uma ficha é seus subtipos antecededidos de “Ficha de”, a menos que ela esteja copiando outro objeto ou tenha ganho um nome específico dado pelo efeito que a criou. Por exemplo, as fichas criadas pela última habilidade de Gimbal se chamam “Ficha de Gremlin”. Aquelas fichas têm o mesmo nome que as fichas de criatura Gremlin vermelha 2/2 criadas por Soltar os Gremlins.

---

Goro-Goro e Satoru (Promocional de Pré-lançamento)

{U}{B}{R}

Criatura Lendária — Goblin Humano

3/4

Toda vez que uma ou mais criaturas que você controla que tenham entrado no campo de batalha neste turno causarem dano de combate a um jogador, crie uma ficha de criatura Dragão Espírito vermelha 5/5 com voar.

\{1\}{R}: As criaturas que você controla ganham ímpeto até o final do turno.

- O conjunto das criaturas afetadas pela última habilidade é definido conforme a habilidade é resolvida. As criaturas que você começar a controlar posteriormente no turno e as permanentes que se tornem criaturas

posteriormente no turno não ganharão ímpeto. Enquanto Goro-Goro e Satoru ainda estiver no campo de batalha sob seu controle, ele ganhará ímpeto.

---

Implantador de Aço Negro

{6}{W}

Criatura — Phyrexiano Artesão

1/1

Toda vez que Implantador de Aço Negro ou outro Phyrexiano não ficha entrar no campo de batalha sob seu controle, crie X fichas de criatura artefato Phyrexiano Golem incolor 3/3, sendo X o número de oponentes que você tem.

Os Golens que você controla têm indestrutível.

- Como o dano permanece marcado numa criatura até ser removido conforme o turno termina, o dano não letal causado a um Golem que você controla pode se tornar letal caso Implantador de Aço Negro deixe o campo de batalha posteriormente no turno.
- 

Kasla, o Halo Partido

{3}{U}{R}{W}

Criatura Lendária — Anjo Aliado

5/4

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

Voar, vigilância, ímpeto

Toda vez que você conjurar outra mágica que tem convocar, use vidência 2, depois compre um card.

- A última habilidade de Kasla será desencadeada quer você tenha virado quaisquer criaturas para pagar pela mágica quer não, contanto que ela tenha convocar.
- 

Katilda e Lier (Promocional de Pré-lançamento)

{G}{W}{U}

Criatura Lendária — Humano

3/3

Toda vez que você conjura uma mágica de Humano, o card de mágica instantânea ou de feitiço alvo em seu cemitério ganha recapitular até o final do turno. O custo de recapitular é igual ao seu custo de mana. *(Você pode conjurar aquele card de seu cemitério pagando seu custo de recapitular. Depois, exile-o.)*

- “Recapitular [custo]” significa “Você pode conjurar este card do seu cemitério pagando [custo] em vez de seu custo de mana” e “Se o custo de recapitular foi pago, exile este card em vez de colocá-lo em qualquer outro lugar em qualquer momento em que ele deixaria a pilha”.
- Você ainda precisa respeitar quaisquer restrições e permissões de tempo, incluindo as baseadas no tipo do card. Por exemplo, você só pode conjurar um feitiço usando recapitular quando poderia conjurar normalmente um feitiço.

- Para determinar o custo total de uma mágica, comece com o custo de mana ou o custo alternativo que vai pagar (como um custo de recapitular), adicione qualquer custo adicional e depois aplique as reduções de custo. O valor de mana da mágica é determinado apenas pelo custo de mana, independentemente do custo total da conjuração.
- Uma mágica conjurada utilizando recapitular será sempre exilada posteriormente, seja ela resolvida, anulada ou removida da pilha de alguma outra forma.
- Você pode conjurar uma mágica usando recapitular mesmo que ela tenha sido colocada em seu cemitério sem ter sido conjurada.
- Se um card com recapitular for colocado em seu cemitério durante seu turno, você poderá conjurá-lo se isso for válido antes que qualquer outro jogador possa realizar qualquer ação.
- Se você conjurar uma mágica instantânea ou um feitiço com {X} no custo de mana dessa forma, você ainda escolhe o valor de X como parte da conjuração da mágica e paga aquele custo.
- Se conjurar uma mágica com recapitular, você não poderá pagar nenhum custo alternativo, como custos de sobrecarga. Você pode pagar custos adicionais, como custos de reforçar. Se a mágica tem custos adicionais obrigatórios, você precisa pagá-los para conjurar a mágica com recapitular.
- Se um card tiver múltiplas ocorrências de recapitular, você poderá escolher qualquer de seus custos de recapitular para pagar.
- Se um card sem custo de mana ganhar recapitular, ele não terá custo de recapitular. Ele não poderá ser conjurado dessa forma.

#### Ladrão de Esquemas

{3} {U}

Criatura — Vedalkeano Ladino Artesão

3/3

Voar

Toda vez que Ladrão de Esquemas causar dano de combate a um jogador, crie uma ficha que seja uma cópia do artefato alvo que aquele jogador controla.

- Cada uma daquelas fichas copia exatamente o que estava impresso no artefato original e nada mais (a menos que aquele artefato esteja copiando alguma outra coisa ou seja uma ficha; veja abaixo). Ela não copia informações como se o artefato está virado ou desvirado, 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.
- Se o artefato copiado tem {X} em seu custo de mana, X é 0.
- Se o artefato copiado é uma ficha, a ficha criada copia as características originais daquela ficha conforme estabelecidas pelo efeito que criou aquela ficha.
- Se o artefato copiado estiver copiando outra coisa, a ficha entra no campo de batalha como o que quer que o artefato tenha copiado.
- Quaisquer habilidades de entrada no campo de batalha do artefato copiado serão desencadeadas quando a ficha entrar no campo de batalha. Qualquer habilidade do tipo “conforme [este artefato] entra no campo de batalha” ou “[este artefato] entra no campo de batalha com” do artefato copiado também funcionará.

Lanceira de Lothwain

{4} {B}

Criatura — Humano Cavaleiro

5/5

Ameaçar

Toda vez que um Cavaleiro não ficha que você controla morre, cada oponente perde 1 ponto de vida e você compra um card.

- Se Lanceira de Lothwain morrer ao mesmo tempo que outros Cavaleiros não ficha que você controla, a habilidade dela será desencadeada uma vez para si mesma e uma para cada um daqueles outros Cavaleiros.

---

Manto do Conjurador

{1} {W}

Artefato — Equipamento

A criatura equipada recebe +1/+1 e tem vigilância.

Toda vez que a criatura equipada atacar, olhe os seis cards do topo de seu grimório. Você pode revelar dentre eles um card que compartilhe um tipo de criatura com aquela criatura e colocá-lo em sua mão. Coloque o restante no fundo de seu grimório em ordem aleatória.

Equipar {1}

- Uma criatura “compartilha um tipo de criatura” com a criatura equipada se elas tiverem ao menos um tipo de criatura em comum.
- Se a criatura equipada não estiver mais no campo de batalha conforme a habilidade desencadeada for resolvida, use os tipos de criatura de sua última existência no campo de batalha.

---

Mestre do Estilo Espelhado

{4} {R} {R}

Criatura — Humano Guerreiro

3/3

Apoio 1 (*Quando esta criatura entrar no campo de batalha, coloque um marcador +1/+1 na criatura alvo. Se for outra criatura, ela ganha a habilidade a seguir até o final do turno.*)

Toda vez que esta criatura atacar, para cada criatura atacante modificada que você controla, crie virada e atacando uma ficha que seja uma cópia daquela criatura.

Exile aquelas fichas no final do combate. (*Os Equipamentos, as Auras que você controla e os marcadores são modificações.*)

- Todas as fichas entram no campo de batalha ao mesmo tempo.
- Embora as fichas entrem no campo de batalha atacando, elas não foram em momento algum declaradas como criaturas atacantes (para fins de habilidades que são desencadeadas toda vez que uma criatura ataca, por exemplo).
- Cada uma daquelas fichas copia exatamente o que estava impresso na criatura original e nada mais (a menos que aquela criatura esteja copiando alguma 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 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. (Basicamente, ela não copia nada que tenha feito com que a criatura fosse modificada. C'est la vie.)

- Se a criatura copiada tem  $\{X\}$  em seu custo de mana,  $X$  é 0.
- Se a criatura copiada é uma ficha, a ficha criada copia as características originais daquela ficha conforme estabelecidas pelo efeito que criou aquela ficha.
- Se a criatura copiada estiver copiando outra coisa, a ficha entra no campo de batalha como o que quer que a criatura tenha copiado.
- Todas as habilidades de entrada no campo de batalha da criatura copiada serão desencadeadas quando a ficha entrar no campo de batalha. Quaisquer habilidades da criatura copiada do tipo “conforme [esta criatura] entra no campo de batalha” ou “[esta criatura] entra no campo de batalha com” também funcionarão.

---

Negociadora Degoladora

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

Criatura — Orc Pirata

4/3

*Negociação* — Toda vez que Negociadora Degoladora ataca, cada jogador revela o card do topo do próprio grimório. Para cada card não de terreno revelado dessa forma, você cria uma ficha de Tesouro virada. Em seguida, cada jogador compra um card.

- Exceto em alguns casos deveras incomuns, o card que cada jogador revela é o que será comprado.

---

Pé-de-limo e Squee (Promocional de Pré-lançamento)

$\{B\}\{R\}\{G\}$

Criatura Lendária — Fungo Goblin

3/3

Toda vez que Pé-de-limo e Squee entrar no campo de batalha ou atacar, crie uma ficha de criatura Saprófita verde 1/1.

$\{1\}\{B\}\{R\}\{G\}$ , sacrifique uma Saprófita: Devolva ao campo de batalha Pé-de-limo e Squee e até um outro card de criatura alvo de seu cemitério. Ative somente como um feitiço.

- Você não precisa escolher um alvo para ativar a última habilidade. No entanto, se você fizer isso e aquele alvo não for válido conforme a habilidade tentar ser resolvida, ela não será resolvida e nenhum de seus efeitos acontecerá. Pé-de-limo e Squee não será devolvido ao campo de batalha.
-



Rashmi e Ragavan  
{1}{G}{U}{R}  
Criatura Lendária — Elfo Macaco  
2/4

Toda vez que você conjurar sua primeira mágica durante cada um de seus turnos, exile o card do topo do grimório do oponente alvo e crie uma ficha de Tesouro. Depois, você pode conjurar o card exilado sem pagar seu custo de mana se for uma mágica com valor de mana inferior ao número de artefatos que você controla. Se você não conjurar o card dessa forma, você poderá conjurá-lo durante este turno.

- Rashmi e Ragavan precisa estar no campo de batalha no momento em que você conjura sua primeira mágica. Em especial, no turno em que você conjura Rashmi e Ragavan, a habilidade não será desencadeada para você naquele turno. Se uma mágica fizer com que Rashmi e Ragavan deixe o campo de batalha como custo adicional para conjurá-la, a habilidade não será desencadeada.
- A habilidade de Rashmi e Ragavan é resolvida antes da mágica que fez com que ela fosse desencadeada, mas não antes de você ter que pagar pela mágica original. Você não conseguirá usar a ficha de Tesouro que você cria para pagar por ela.
- Verifique o número de artefatos que você controla conforme a habilidade é resolvida, inclusive a ficha de Tesouro que você acabou de criar, para saber se pode conjurar o card exilado sem pagar seu custo de mana.
- Se você conjurar a mágica sem pagar seu custo de mana, você o fará durante a resolução da habilidade desencadeada. As restrições de tempo daquela mágica baseadas no tipo do card são ignoradas. Ela será resolvida antes da mágica que fez com que ela fosse desencadeada.
- 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.
- Se você não conjurá-la sem pagar seu custo de mana, mas preferir conjurá-la posteriormente no turno, você precisará pagar seus custos, e precisará seguir todas as regras de tempo aplicáveis. Por exemplo, se o card é um card de criatura, você só pode conjurá-lo pagando seu custo de mana durante sua fase principal enquanto a pilha está vazia.
- Se você não conjurar o card, ele permanecerá exilado.

---

Santo Traft e Rem Karolus  
{U}{R}{W}  
Criatura Lendária — Espírito Humano  
3/4

Toda vez que Santo Traft e Rem Karolus se tornar virado, crie uma ficha de criatura Humano vermelha 1/1 se esta for a primeira vez que esta habilidade é resolvida neste turno. Se for a segunda vez, crie uma ficha de criatura Espírito azul 1/1 com voar. Se for a terceira vez, crie uma ficha de criatura Anjo branca 4/4 com voar. Toda vez que você conjurar uma mágica que tenha convocar, desvire Santo Traft e Rem Karolus.

- Se for a quarta vez (ou mais) que a primeira habilidade é resolvida no mesmo turno, nada acontecerá.
  - A última habilidade de Santo Traft e Rem Karolus será desencadeada quer você tenha virado quaisquer criaturas para pagar pela mágica quer não, contanto que ela tenha convocar.
- 

Sidar Jabari de Zhalfir

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

Criatura Lendária — Humano Cavaleiro

4/3

*Eminência* — Toda vez que você atacar com um ou mais Cavaleiros, se Sidar Jabari de Zhalfir estiver na zona de comando ou no campo de batalha, compre um card e, depois, descarte um card.

Voar, iniciativa

Toda vez que Sidar Jabari causar dano de combate a um jogador, devolva o card de criatura Cavaleiro alvo do seu cemitério para o campo de batalha.

- Sidar Jabari precisa estar no campo de batalha ou na zona de comando no momento em que você ataca com um ou mais Cavaleiros, assim como conforme a habilidade desencadeada tentar ser resolvida. Em especial, se Sidar Jabari estiver no campo de batalha e sua habilidade *eminência* for desencadeada, mas ele for colocado na zona de comando antes da resolução daquela habilidade, a habilidade não fará nada conforme for resolvida. Isso ocorre porque um objeto que muda de zona é considerado um novo objeto.
- 

Talento de Elspeth

{2}{W}{W}

Encantamento — Aura

Encantar planeswalker

O planeswalker encantado tem “[+1]: Crie três fichas de criatura Soldado branca 1/1”.

Toda vez que você ativa uma habilidade de lealdade do planeswalker encantado, as criaturas que você controla recebem +2/+2 e ganham vigilância até o final do turno.

- Você pode ativar uma habilidade de lealdade de cada planeswalker que você controla durante cada um de seus turnos, independentemente da habilidade ser uma que ele sempre teve ou uma que ele ganhe devido a Talento de Elspeth.
  - O conjunto das criaturas afetadas pela última habilidade de Talento de Elspeth é definido conforme a habilidade é resolvida. As criaturas que você começar a controlar posteriormente no turno e as permanentes que não sejam criaturas que se tornem criaturas posteriormente no turno não receberão +2/+2 nem ganharão vigilância.
  - A última habilidade será resolvida antes da habilidade de lealdade que fez com que ela fosse desencadeada. Em especial, se aquela habilidade de lealdade criar fichas de criatura, aquelas criaturas não estarão no campo de batalha para receber +2/+2 e ganhar vigilância.
-

#### Talento de Liliana

{B} {B}

Encantamento — Aura

Encantar planeswalker

O planeswalker encantado tem “[-8]: Coloque todos os cards de criatura de todos os cemitérios no campo de batalha sob seu controle”.

Toda vez que uma criatura causar dano ao planeswalker encantado, destrua aquela criatura.

- Você pode ativar uma habilidade de lealdade de cada planeswalker que você controla durante cada um de seus turnos, quer a habilidade seja uma que ele sempre teve quer uma que ele ganhe devido a Talento de Liliana.
  - A última habilidade de Talento de Liliana será desencadeada toda vez que uma criatura causar qualquer dano ao planeswalker encantado, e não apenas dano de combate.
- 

#### Talento de Rowan

{2} {R} {R}

Encantamento — Aura

Encantar planeswalker

O planeswalker encantado tem “[+1]: Até uma criatura alvo recebe +2/+0 e ganha iniciativa e atropelar até o final do turno”.

Toda vez que você ativar uma habilidade de lealdade do planeswalker encantado, copie aquela habilidade. Você pode escolher novos alvos para a cópia.

- Você pode ativar uma habilidade de lealdade de cada planeswalker que você controla durante cada um de seus turnos, quer a habilidade seja uma que ele sempre teve quer uma que ele ganhe devido a Talento de Rowan.
  - Copiar uma habilidade de lealdade não faz com que nenhum marcador de lealdade seja adicionado nem removido do planeswalker encantado.
- 

#### Talento de Teferi

{3} {U} {U}

Encantamento — Aura

Encantar planeswalker

O planeswalker encantado tem “[-12]: Você recebe um emblema com ‘Você pode ativar habilidades de lealdade de planeswalkers que você controla no turno de qualquer jogador toda vez que puder conjurar uma mágica instantânea’”.

Toda vez que você comprar um card, coloque um marcador de lealdade no planeswalker encantado.

- Você pode ativar uma habilidade de lealdade de cada planeswalker que você controla durante cada um de seus turnos, quer a habilidade seja uma que ele sempre teve quer uma que ele ganhe devido a Talento de Teferi.
-

Talento de Vivien

{1} {G} {G}

Encantamento — Aura

Encantar planeswalker

O planeswalker encantado tem “[+1]: Olhe os quatro cards do topo do seu grimório. Você pode revelar um card de criatura ou terreno dentre eles e colocá-lo em sua mão. Coloque o restante no fundo de seu grimório em ordem aleatória.”

Toda vez que uma criatura não ficha entrar no campo de batalha sob seu controle, coloque um marcador de lealdade no planeswalker encantado.

- Você pode ativar uma habilidade de lealdade de cada planeswalker que você controla durante cada um de seus turnos, quer a habilidade seja uma que ele sempre teve quer uma que ele ganhe devido a Talento de Vivien.
- 

Varinha da Anima Mundi

{2} {W}

Artefato

Varinha da Anima Mundi entra no campo de batalha virada.

{T}: Adicione {W}.

{T}: A próxima mágica que você conjurar neste turno terá convocar.

- Se a próxima mágica que você conjurar depois que a habilidade de Varinha da Anima Mundi for resolvida já tiver convocar, conceder convocar novamente a ela não terá nenhum benefício real. Virar uma criatura que você controla ainda pagará apenas por {1} ou um mana da cor daquela criatura.
- 

Vetor de Filigranas

{3} {W}

Criatura Artefato — Phyrexiano Constructo

1/1

Quando Vetor de Filigranas entrar no campo de batalha, coloque um marcador +1/+1 em cada uma de qualquer número de criaturas alvo e um marcador de carga em cada um de qualquer número de artefatos alvo.

{1}, {T}, sacrifique outro artefato: Prolifere. *(Escolha qualquer número de permanentes e/ou jogadores e, em seguida, dê a cada um deles outro marcador de cada tipo que eles já tenham.)*

- Você pode escolher uma criatura artefato como alvo de ambas as partes da habilidade desencadeada. Ela receberá um marcador +1/+1 e um marcador de carga.
-

Vorme das Matas Emergente

{6} {G}

Criatura — Vorme

4/4

Apoio 3 (*Quando esta criatura entrar no campo de batalha, coloque três marcadores +1/+1 na criatura alvo. Se for outra criatura, ela ganha a habilidade a seguir até o final do turno.*)

Toda vez que esta criatura atacar, olhe os X cards do topo de seu grimório, sendo X o poder dela. Você pode colocar um card de permanente com valor de mana igual ou inferior a X dentre eles no campo de batalha. Coloque o restante no fundo de seu grimório em ordem aleatória.

- Use o poder da criatura conforme a habilidade desencadeada é resolvida para determinar o valor de X. Se a criatura não estiver mais no campo de batalha naquele momento, use o poder dela em sua última existência no campo de batalha.

---

## NOTAS SOBRE CARDS ESPECÍFICOS DE PLANECHASE DE *MARCHA DAS MÁQUINAS*

A Caldaia

Plano — Capenna

As mágicas de criatura que você conjura de sua mão têm blitz {3}. (*Se você conjura uma mágica por seu custo de blitz, ela ganha ímpeto e “Quando esta criatura morrer, compre um card”. Sacrifique-a no início da próxima etapa final.*)

Toda vez que o caos se instaurar, devolva o card de criatura alvo de seu cemitério para sua mão.

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

### A Cidade Dourada de Orazca

#### Plano — Ixalan

Ascender (*Se você controla dez ou mais permanentes, você recebe a bênção da cidade pelo restante do jogo.*)

Toda vez que uma ou mais criaturas que você controla causarem dano de combate a um jogador, crie uma ficha de Tesouro. Em seguida, compre um card se você tiver a bênção da cidade.

Toda vez que o caos se instaura, você pode colocar um card de permanente da sua mão no campo de batalha virado.

- Depois que tenha a bênção da cidade, você a terá pelo restante do jogo, mesmo que perca o controle de algumas ou todas as suas permanentes. A bênção da cidade não é uma permanente em si, e não pode ser removida por nenhum efeito.
- Uma permanente é qualquer objeto no campo de batalha, incluindo fichas e terrenos. Mágicas, planos e emblemas não são permanentes.
- Se você controlar dez permanentes, mas ainda não tiver encontrado A Cidade Dourada de Orazca (e não controlar uma permanente nem mágica com ascender que esteja sendo resolvida), você não receberá a bênção da cidade. Por exemplo, se você controlar dez permanentes, perder o controle de uma e depois transplanar para A Cidade Dourada de Orazca, você não terá a bênção da cidade.
- Se sua décima permanente entrar no campo de batalha e uma permanente deixar o campo de batalha imediatamente depois (provavelmente devido à “regra das lendas” ou por ser uma criatura com resistência 0), você receberá a bênção da cidade antes que ela deixe o campo de batalha.
- Ascender em um plano ou permanente não é uma habilidade desencadeada e não usa a pilha. Os jogadores podem responder à mágica que lhe dará sua décima permanente, mas não podem responder à bênção da cidade uma vez que você controle aquela décima permanente. Isso significa que se sua décima permanente for um terreno que você jogar, os jogadores não podem responder antes que você receba a bênção da cidade.

---

### A Nuvem Ocidental

#### Plano — Gobakhan

Previna todo o dano que seria causado a criaturas e planeswalkers que você controla.

Toda vez que o caos se instaurar, crie três fichas de Tesouro viradas. Cada uma delas causa 1 ponto de dano a cada criatura e a cada planeswalker.

- As fichas de Tesouro, e não A Nuvem Ocidental, causam o dano.
-

### As Terras Férteis de Saulvínia

#### Plano — Antausia

Toda vez que um jogador vira um terreno para gerar mana, ele adiciona um mana de qualquer tipo que aquele terreno gere.

Toda vez que o caos se instaurar, revele cards do topo de seu deck planar até revelar um card de plano. O caos se instaura naquele plano. Depois, coloque todos os cards revelados dessa forma no fundo de seu deck planar em qualquer ordem.

- “O caos se instaura naquele plano” significa que a habilidade de caos daquele plano será desencadeada. A habilidade de caos do plano atual (especificamente As Terras Férteis de Saulvínia) não será desencadeada.
- 

### Esper

#### Plano — Alara

As mágicas de artefato custam {1} a menos para serem conjuradas.

Toda vez que o caos se instaura, as criaturas brancas, azuis e/ou pretas que você controla se tornam artefatos além de seus outros tipos até o final do turno. Em seguida, cada criatura artefato que você controla ganha vigilância, ameaçar e vínculo com a vida até o final do turno.

- A primeira habilidade de Esper não altera o custo de mana nem o valor de mana de nenhuma mágica de artefato. Ela altera apenas o custo total pago.
  - Aquela habilidade não pode reduzir a quantidade de mana colorido paga por uma mágica. Ela reduz apenas o componente genérico daquele custo.
  - Se houver custos adicionais para conjurar uma mágica de artefato ou se o custo de conjuração de uma mágica for aumentado por um efeito (como o criado pela habilidade de Thalia, Guardiã de Thraben), aplique aqueles aumentos antes de aplicar reduções de custo.
  - As reduções de custo podem se aplicar a custos alternativos como custos de protótipo.
  - Se uma mágica que você conjura tem {X} em seu custo de mana, você escolhe o valor de X antes de calcular o custo total da mágica. Por exemplo, se o custo de mana de uma mágica de artefato for {X}{X}, você poderá escolher 2 como valor de X e pagar {3} para conjurar a mágica.
  - O conjunto das criaturas artefato afetadas pela última habilidade de caos é definido conforme a habilidade é resolvida. As criaturas artefato que você começar a controlar posteriormente no turno e as permanentes que se tornem criaturas artefato posteriormente no turno não ganharão os bônus.
-

Germinúcleo de Norn

Plano — Nova Phyrexia

Quando você transplana para o Germinúcleo de Norn, instaura-se o caos.

Toda vez que o caos se instaurar, revele cards do topo de seu deck planar até revelar um card de plano. Transplane para ele, exceto por não transplanar de nenhum plano.

Coloque o restante dos cards no fundo de seu deck planar em qualquer ordem.

- Até que um jogador transplane, o jogo continuará em múltiplos planos. As habilidades de todos os cards de plano com a face voltada para cima podem afetar o jogo.
- Se um jogador rolar {CHAOS}, o caos se instaura e todas as habilidades de caos serão desencadeadas. O jogador pode colocar aquelas habilidades na pilha em qualquer ordem.
- Na próxima vez em que um jogador transplanar, ele transplanará de todos os planos com a face voltada para cima. Seus donos os colocam no fundo de seus decks planares em qualquer ordem. Esta ordem não é revelada aos outros jogadores.

---

Ghirapur

Plano — Kaladesh

No início do combate no seu turno, até o final do turno, cada artefato não criatura e não Veículo que você controla se torna um Veículo 5/3 além de seus outros tipos e ganha atropelar, ímpeto e tripular 2.

Toda vez que o caos se instaurar, devolva o card de artefato não criatura alvo de seu cemitério para sua mão.

- O conjunto de artefatos afetados pela primeira habilidade de Ghirapur é determinado conforme a habilidade é resolvida. Os artefatos que você comece a controlar posteriormente no turno e as permanentes não artefato que se tornem artefatos posteriormente no turno não se tornarão Veículos.
- Os artefatos afetados permanecem com quaisquer outros tipos, subtipos e habilidades que tinham.

---

Ilha da Rebentação

Plano — Dominária

Quando você transplanar para Ilha da Rebentação e no início de sua manutenção, crie duas fichas de criatura Fractius incolor 1/1.

Toda vez que o caos se instaura, os Fractius que você controla ganham ímpeto e recebem +X/+X até o final do turno, sendo X o número de Fractius que você controla.

- Conte o número de Fractius que você controla conforme a habilidade de caos é resolvida para determinar o valor de X.
-



Ketria

Plano — Ikorria

Quando você transplanar para Ketria ou no início de sua manutenção, coloque um marcador de vigilância, ameaçar ou atropelar, à sua escolha, na criatura alvo que você controla.

Toda vez que o caos se instaurar, exile cards do topo de seu grimório até exilar um card de permanente não de terreno. Coloque aquele card no campo de batalha ou em sua mão.

- Você escolhe qual marcador está colocando na criatura alvo conforme a primeira habilidade de Ketria é resolvida.
  - Os cards que você exilar durante a resolução da habilidade de caos antes de exilar uma permanente não de terreno permanecerão exilados.
- 

Littjara

Plano — Kaldheim

Quando você transplanar para Littjara e no início de sua manutenção, crie uma ficha de criatura Metamorfo azul 2/2 com morfoloide. *(Ela tem todos os tipos de criatura.)*

Toda vez que o caos se instaurar, escolha um tipo de criatura. Coloque um marcador +1/+1 em cada criatura daquele tipo que você controla.

- Se um efeito faz com que uma criatura com morfoloide perca todas as habilidades, ela continua sendo de todos os tipos de criatura, mesmo não tendo mais morfoloide. Isso porque morfoloide se aplica antes do efeito que a remove.
- 

Nactamon

Plano — Amonkhet

Cada card de criatura em seu cemitério tem embalsamar.

Seu custo de embalsamar é igual a seu custo de mana.

*(Exile um card de criatura de seu cemitério e pague seu custo de embalsamar: Crie uma ficha que seja uma cópia dele, exceto por ser um Zumbi branco sem custo de mana além de seus outros tipos. Embalsame somente como um feitiço.)*

Toda vez que o caos se instaura, você pode descartar um card. Se fizer isso, compre um card.

- Se uma mágica ou habilidade for resolvida durante sua fase principal, fazendo com que um card de criatura seja colocado no seu cemitério, você terá prioridade imediatamente depois. Você pode ativar a habilidade embalsamar do card de criatura alvo antes que qualquer jogador possa exilá-lo, caso seja válido fazê-lo.
  - Depois que você ativa uma habilidade embalsamar, o card é exilado imediatamente. Os oponentes não podem tentar impedir a habilidade exilando o card nem picando a mula de Nactamon.
-

### Novo Arquivo

Plano — Dominária

Toda vez que uma criatura histórica que você controla ataca, ela recebe +2/+2 até o final do turno. *(Os artefatos, os cards lendários e as Sagas são cards históricos.)*

Toda vez que o caos se instaurar, revele cards do topo de seu grimório até revelar um card histórico. Coloque aquele card na sua mão e o restante no fundo de seu grimório em ordem aleatória.

- Depois que uma criatura histórica que você controla ataca, ela continua com +2/+2 ao longo de todo o turno, mesmo que deixe de ser histórica posteriormente ainda no mesmo turno.
  - Não é tão fácil atacar com Sagas, mas dá uma história e tanto.
- 

### Nyx

Plano — Theros

As criaturas não ficha são encantamentos além de seus outros tipos.

*Constelação* — Toda vez que um encantamento entra no campo de batalha sob seu controle, você ganha 1 ponto de vida.

Toda vez que o caos se instaurar, escolha uma cor.

Adicione uma quantidade de mana daquela cor igual à sua devoção àquela cor.

- A devoção de um jogador a uma cor é igual ao número de símbolos de mana daquela cor nos custos de mana das permanentes que aquele jogador controla.
  - A primeira habilidade de Nyx se aplicará a criaturas não ficha a partir do momento em que elas entrarem no campo de batalha. Em especial, uma criatura não ficha que entre no campo de batalha fará com que a habilidade constelação seja desencadeada.
  - A habilidade de caos não é uma habilidade de mana. Ela usa a pilha e pode ser respondida. Você escolhe a cor conforme a habilidade é resolvida. Depois que a habilidade começa a ser resolvida e você escolhe uma cor, já é tarde demais para qualquer pessoa responder e alterar sua devoção a qualquer cor.
- 

### O Grande Ninho

Plano — Tarkir

Quando você transplanar para O Grande Ninho ou no início de sua manutenção, revigore 3. *(Escolha uma criatura com a menor resistência entre as que você controla e coloque três marcadores +1/+1 nela.)*

Toda vez que o caos se instaurar, escolha até uma criatura alvo que você controla e até uma criatura alvo que um oponente controla. Cada uma daquelas criaturas causa dano igual à sua resistência à outra.

- Revigorar em si não tem criaturas como alvo. Porém, algumas mágicas e habilidades que revigoram podem ter outros efeitos que usem criaturas como alvo.

- Você determina em qual criatura colocar os marcadores conforme a mágica ou habilidade que instrui você a revigorar é resolvida. Esta pode ser a criatura com a habilidade revigorar, se ainda estiver sob seu controle e tiver a menor resistência. Em caso de empate, você escolhe qual criatura recebe o(s) marcador(es).
  - Se você escolher duas criaturas alvo para a habilidade caos e qualquer dos alvos não for um alvo válido conforme a habilidade tentar ser resolvida, a habilidade não será resolvida e nenhum de seus efeitos acontecerá. Nenhuma criatura causará nem sofrerá dano.
- 

#### O Poço

##### Plano — O Abismo

Quando você transplana para O Poço, cada jogador cria, à própria escolha, uma ficha de criatura Anjo branca 3/3 com voar ou uma ficha de criatura Demônio 6/6 com voar, atropelar e “No início de sua manutenção, sacrifique outra criatura. Se não puder, esta criatura causará 6 pontos de dano a você”.

Toda vez que o caos se instaura, cada jogador sacrifica uma criatura não artefato.

- Para resolver a primeira habilidade, a começar por você e seguindo a ordem dos turnos, cada jogador escolhe qual ficha de criatura ele está criando. Depois, todas as fichas de criatura são criadas e entram no campo de batalha ao mesmo tempo.
- 

#### Strixhaven

##### Plano — Arcavios

As mágicas instantâneas e os feitiços que os jogadores conjuram têm demonstrar. *(Toda vez que um jogador conjura uma mágica instantânea ou um feitiço, ele pode copiá-la. Se ele fizer isso, ele escolhe um oponente para copiá-la também. Os jogadores podem escolher novos alvos para as próprias cópias.)*

Toda vez que o caos se instaurar, devolva até um card de mágica instantânea ou de feitiço alvo de um cemitério para a mão de seu dono.

- Você escolhe copiar ou não conforme a habilidade demonstrar é resolvida. Isso acontece antes da resolução da mágica original. Sua cópia vai para a pilha acima da mágica original.
  - Se a mágica exige alvos, você escolhe o alvo da mágica original conforme a conjura. Se você cria uma cópia da mágica, você pode escolher novos alvos para a cópia conforme cria a cópia. Da mesma forma, o oponente que você escolheu para criar uma cópia pode escolher novos alvos para a cópia conforme ela é criada. Em outras palavras, seu oponente saberá os alvos da mágica original e de sua cópia quando escolher os novos alvos para a própria cópia, caso o faça.
  - Isso significa que se você conjurar uma mágica com demonstrar e tanto você quanto seu oponente a copiarem, primeiro a cópia do oponente será resolvida, depois a sua cópia e por último a mágica original.
  - Se você conjurar a mágica e escolher não a copiar, nenhum oponente copiará nada.
-

Towashi

Plano — Kamigawa

As criaturas modificadas que você controla têm atropelar e “Toda vez que esta criatura causar dano de combate a um jogador ou planeswalker, compre um card”. (*Os Equipamentos, as Auras que você controla e os marcadores são modificações.*)

Toda vez que o caos se instaurar, distribua três marcadores +1/+1 entre uma, duas ou três criaturas alvo que você controla.

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

Unyaro

Plano — Zhalfir

No início de sua etapa final, se você transplanou para Unyaro neste turno, desvire todas as criaturas. Elas saem de fase até que um jogador transplane. (*Trate-as, assim como qualquer coisa anexada a elas, como se não existissem.*)

Toda vez que o caos se instaurar, crie duas fichas de criatura Cavaleiro branca e azul 2/2 com vigilância.

- Uma criatura que tenha saído de fase devido a Unyaro não entra em fase durante a etapa de desvirar de seu controlador, como de costume.
  - Enquanto uma permanente está fora de fase, ela é tratada como se não existisse. Ela não pode ser alvo de mágicas nem habilidades, suas habilidades estáticas não têm efeito no jogo, suas habilidades desencadeadas não podem ser desencadeadas, ela não pode atacar nem bloquear e assim por diante.
  - Sair de fase não desencadeia nenhuma habilidade de saída do campo de batalha. Da mesma forma, entrar em fase não desencadeia nenhuma habilidade de entrada no campo de batalha.
  - Quaisquer efeitos únicos que estejam esperando “até que [isso] deixe o campo de batalha” como o de Sacerdote Banidor, não ocorrerão quando uma permanente sai de fase.
  - Quaisquer efeitos contínuos que durem “enquanto [determinada condição for satisfeita]”, como o de Molda-maré, ignoram objetos fora de fase. Todos os efeitos desse tipo expiram caso as condições não sejam mais satisfeitas depois de ignorarem os objetos fora de fase.
  - Cada Aura e Equipamento anexado a uma permanente que saia de fase também sai de fase. Elas entrarão em fase com aquela permanente e ainda estarão anexadas a ela. Da mesma forma, as permanentes que saiam de fase com marcadores entram em fase com aqueles marcadores.
  - As escolhas feitas para permanentes quando elas entraram no campo de batalha ainda são válidas quando elas entram em fase.
-

## NOTAS SOBRE CARDS ESPECÍFICOS DE LENDAS DO MULTIVERSO DE *MARCHA DAS MÁQUINAS*

### Palavra-chave que retorna: **Companheiro**

Os dez companheiros estão de volta para acompanhar você em suas aventuras. Bom, na verdade, para esperar fora do jogo até você pagar para trazê-lo para sua mão.

Gyruda, Ruína das Profundezas  
{4} {U/B} {U/B}  
Criatura Lendária — Demônio Kraken  
6/6

Companheiro — Seu deck inicial contém apenas cards com valores de mana pares. *(Se este card for seu companheiro escolhido, você pode colocá-lo em sua mão de fora do jogo por {3} como um feitiço.)*

Quando Gyruda entra no campo de batalha, cada jogador tritura quatro cards. Coloque um card de criatura com valor de mana par dentre os cards triturados no campo de batalha sob seu controle.

- Seu companheiro começa o jogo fora do jogo. Em torneios, isso quer dizer a reserva. Em jogo informal, ele é simplesmente um card que você possui e que não esteja em seu deck inicial.
  - Antes de embaralhar seu deck para que ele se torne seu grimório, você pode revelar um card de fora do jogo para ser seu companheiro se seu deck inicial satisfizer os requisitos da habilidade companheiro. Você não pode revelar mais de um. Ele permanece revelado fora do jogo quando o jogo começa.
  - Os requisitos da habilidade companheiro só se aplicam a seu deck inicial. Eles não se aplicam a sua reserva.
  - Se mais de um jogador quiser revelar um companheiro, o jogador a começar o faz primeiro e os jogadores se sucedem na ordem dos turnos. Depois que um jogador escolhe não revelar um companheiro, ele não pode mudar de ideia.
  - Se você revelar um companheiro de fora do jogo, enquanto ele permanecer lá, você pode pagar {3} a qualquer momento em que você poderia conjurar um feitiço (isto é, você tem prioridade durante sua fase principal e a pilha está vazia). Depois que você o faça, você o coloca em sua mão e ele se comporta como qualquer outro card que você tenha trazido para o jogo. Por exemplo, se ele for descartado, anulado ou destruído, ele será colocado em seu cemitério e permanecerá no jogo. Isso é uma alteração em relação às regras anteriores.
  - Pagar {3} para colocar seu companheiro em sua mão é uma ação especial. Ela não usa a pilha e os jogadores não podem responder a ela. Depois que você realize aquela ação, você pode conjurar aquele card se for válido fazê-lo antes que qualquer outro jogador possa realizar ações.
  - As demais habilidades do companheiro só se aplicam se a criatura estiver no campo de batalha. Elas não têm nenhum efeito enquanto o companheiro está fora do jogo.
  - A habilidade companheiro não tem efeito se o card está em seu deck inicial e não cria nenhuma restrição quanto a colocar um card com a habilidade companheiro em seu deck inicial. Por exemplo, Zirda pode estar em seu deck inicial mesmo que nem todos os seus outros cards de permanente tenham habilidades ativadas.
  - Você pode ter um companheiro na variante Commander. Seu deck, incluindo seu comandante, precisa satisfazer o requisito de seu companheiro. Seu companheiro não é um de seus cem cards.
-

Aegar, a Chama Congelante  
{1}{U}{R}  
Criatura Lendária — Gigante Mago  
3/3

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

- Considera-se que uma criatura sofreu dano excedente se uma ou mais fontes causaram a ela mais dano do que o mínimo necessário para que o dano fosse letal. Na maioria dos casos, isso significa um dano maior que a resistência da criatura, mas considerando o dano que tenha sido causado a ela naquele turno.
- Um planeswalker sofre dano excedente se sofrer dano maior que sua lealdade atual.
- A habilidade de Aegar não é desencadeada quando uma batalha sofre dano excedente. Não é culpa dele. Aquilo ainda não existia.
- Até mesmo 1 único ponto de dano causado por uma fonte com toque mortífero é considerado letal, portanto, qualquer quantidade de dano maior que 1 é dano excedente, mesmo que o dano total não seja maior que a resistência da criatura. Observe que o fato de uma fonte de dano ter toque mortífero não tem nenhum efeito em planeswalkers.
- Não importa se o dano excedente foi causado pelo Gigante, pelo Mago ou pela mágica que você controla. A única coisa que importa é que uma criatura ou um planeswalker que um oponente controla tenha sofrido dano excedente e que um dos três tenha causado dano à criatura ou ao planeswalker em algum momento no turno. Por exemplo, se uma criatura 4/4 que um oponente controla sofre 2 pontos de dano de uma mágica que você controla e posteriormente no turno sofre 3 pontos de dano de uma mágica que outro jogador controla, a habilidade de Aegar é desencadeada.
- Se uma permanente é simultaneamente uma criatura e um planeswalker, a quantidade mínima de dano a ser considerada dano letal é usada para determinar se foi causado dano excedente. Por exemplo, se uma criatura 5/5 que também seja um planeswalker com três marcadores de lealdade sofre 4 pontos de dano, ela sofre 1 ponto de dano excedente e a habilidade de Aegar é desencadeada.

---

Anafenza, Espírito da Árvore de Família  
{W}{W}  
Criatura Lendária — Espírito Soldado  
2/2

Toda vez que outra criatura não ficha entrar no campo de batalha sob seu controle, revigore 1. (*Escolha uma criatura com a menor resistência entre as que você controla e coloque um marcador +1/+1 nela.*)

- Revigorar em si não tem criaturas como alvo. Porém, algumas mágicas e habilidades que revigoram podem ter outros efeitos que usem criaturas como alvo.
  - Você determina em qual criatura colocar os marcadores conforme a mágica ou habilidade que instrui você a revigorar é resolvida. Esta pode ser a criatura com a habilidade revigorar, se ainda estiver sob seu controle e tiver a menor resistência. Em caso de empate, você escolhe qual criatura recebe o(s) marcador(es).
-

Arixmetes, Ilha Hibernante  
{2}{G}{U}  
Criatura Lendária — Kraken  
12/12

Arixmetes, Ilha Hibernante, entra no campo de batalha virado com cinco marcadores de hibernação. Enquanto Arixmetes tiver um marcador de hibernação, ele será um terreno. *(Ele não é uma criatura.)* Toda vez que você conjura uma mágica, você pode remover um marcador de hibernação de Arixmetes.  
{T}: Adicione {G}{U}.

- Arixmetes não pode ser jogado como um terreno.
- Arixmetes não é um terreno até ter entrado no campo de batalha. Efeitos como o de Lua Sangrenta não afetarão sua habilidade de entrada no campo de batalha. Da mesma forma, efeitos de substituição que modifiquem como as criaturas que você controla entram no campo de batalha verão Arixmetes entrar como uma criatura em vez de como um terreno. No entanto, habilidades desencadeadas (como as de aterragem) verão que um terreno entrou no campo de batalha, e não uma criatura.
- Arixmetes pode ser virado para gerar mana no turno em que entra no campo de batalha enquanto tiver marcadores de hibernação. Para isso, você precisará encontrar uma forma de desvirá-lo.
- Enquanto Arixmetes é um terreno, ele ainda é verde e azul, ele ainda é lendário e seu valor de mana ainda é 4.
- O efeito de Arixmetes que faz com que ele seja um terreno sobrescreve quaisquer efeitos anteriores que lhe tenham dado tipos adicionais. Por exemplo, um Metamórfico Phyrexiano que copie Arixmetes será um terreno, e não um terreno artefato, até que seus marcadores de hibernação sejam removidos.
- A habilidade desencadeada de Arixmetes é resolvida antes da mágica que fez com que ela fosse desencadeada, mas depois que os alvos daquela mágica tiverem sido escolhidos. Ela é resolvida mesmo que aquela mágica seja anulada.
- Depois que Arixmetes for novamente uma criatura, ele poderá atacar no mesmo turno contanto que você o tenha controlado desde o início de seu turno mais recente.

---

Átris, Oráculo de Meias-verdades  
{2}{U}{B}  
Criatura Lendária — Humano Conselheiro  
3/2

Ameaçar  
Quando Átris, Oráculo de Meias-verdades, entra no campo de batalha, o oponente alvo olha os três cards do topo do teu grimório e os separa em um monte com a face voltada para baixo e outro com a face voltada para cima. Você coloca um monte na própria mão e o outro no próprio cemitério.

- Você escolhe um único oponente alvo para olhar os três cards do topo de seu grimório e colocá-los em montes. Os outros jogadores não podem olhar, mas podem tentar aconselhar sem saber quais são os cards. O jogador que olha também pode dar aos outros informações verdadeiras, parcialmente verdadeiras ou completamente falsas.
- Você não precisa revelar os cards no monte com a face voltada para baixo se colocá-los em sua mão.

- O oponente pode repartir os cards em um monte de três e outro de zero cards. O monte de três cards pode ser o com a face voltada para cima ou o com a face voltada para baixo. Às vezes, seus oponentes parecem deveras amigáveis, mas não se esqueça qual é o deus que Átris serve.

---

Aurélia, Líder de Guerra  
{2} {R} {R} {W} {W}  
Criatura Lendária — Anjo  
3/4

Voar, vigilância, ímpeto  
Toda vez que Aurélia, Líder de Guerra, atacar pela primeira vez a cada turno, desvire todas as criaturas que você controla. Depois dessa fase, há uma fase de combate adicional.

- Você desvira todas as criaturas que você controla, incluindo as que não estão atacando.
- Você não precisa atacar com nenhuma criatura durante a fase de combate adicional.

---

Baral, Chefe da Conformidade  
{1} {U}  
Criatura Lendária — Humano Mago  
1/3

As mágicas instantâneas e os feitiços que você conjura custam {1} a menos para serem conjurados.  
Toda vez que uma mágica ou habilidade que você controla anula uma mágica, você pode comprar um card.  
Se fizer isso, descarte um card.

- A redução de custo só se aplica ao mana genérico nos custos de mágicas instantâneas ou feitiços que você conjura.
- Para determinar o custo total de uma mágica, comece com o custo de mana ou o custo alternativo que vai pagar (como um custo de recapitular), adicione qualquer custo adicional (como custos de reforçar) e depois aplique as reduções de custo (como a da primeira habilidade de Baral). O valor de mana da mágica só é determinado pelo custo de mana, independentemente do custo total da conjuração.
- Uma mágica ou habilidade só anula uma mágica se contiver especificamente a palavra “anule” em seu texto. Se uma mágica ou habilidade que você controla fizer com que todos os alvos de uma mágica deixem de ser válidos, aquela mágica não será resolvida, mas não terá sido anulada.

---

Brudiclad, Engenheiro Telchoriano  
{4} {U} {R}  
Criatura Artefato Lendária — Phyrexiano Artesão  
4/4

As fichas de criatura que você controla têm ímpeto.  
No início do combate no seu turno, crie uma ficha de criatura artefato Phyrexiano Myr azul 2/1. Em seguida, você pode escolher uma ficha que você controla. Se fizer isso, cada outra ficha que você controla se torna uma cópia daquela ficha.



- Depois que uma criatura ficha que passou ao seu controle neste turno atacar de forma válida, fazer com que ela perca ímpeto removendo Brudiclad do campo de batalha não fará com que a ficha deixe de atacar.
- O ultimo efeito da habilidade desencadeada de Brudiclad afeta todas as fichas que você controla que não sejam a ficha escolhida, inclusive a ficha que acaba de ser criada, caso ela não seja a ficha escolhida.
- Todas as outras fichas que você controla se tornam cópias da ficha escolhida, mesmo as que não sejam do mesmo tipo. Por exemplo, se você controlar uma ficha de artefato do tipo Tesouro e escolher a ficha de Myr que Brudiclad acabou de criar, seu Tesouro se tornará uma cópia do Myr.
- O efeito da habilidade desencadeada de Brudiclad dura indefinidamente. Ele continua a se aplicar depois que Brudiclad deixa o campo de batalha.
- Brudiclad só copia os valores definidos conforme a ficha original foi criada (a menos que a ficha esteja copiando outra coisa; veja abaixo). Ela não copia informações como se a ficha está virada ou desvirada, se tem ou não marcadores, Auras ou Equipamentos anexados, ou eventuais efeitos que não sejam de cópia que tenham alterado seu poder, sua resistência, seus tipos, sua cor e assim por diante.
- Se a ficha escolhida estiver copiando outra coisa (por exemplo, se a ficha escolhida estava afetada anteriormente pela habilidade desencadeada de Brudiclad), suas fichas se tornarão cópias do que quer que aquela ficha estivesse copiando.

#### Canção do Fogo e Voz Solar

{4} {R} {W}

Criatura Lendária — Minotauro Clérigo

4/6

As mágicas instantâneas e os feitiços vermelhos que você controla têm vínculo com a vida.

Toda vez que uma mágica instantânea ou um feitiço branco fizerem com que você ganhe pontos de vida, Canção do Fogo e Voz Solar causará 3 pontos de dano à criatura ou ao jogador alvo.

- Se uma fonte que você controla com vínculo com a vida causar dano a você, você ganhará e perderá aquela quantidade de pontos de vida simultaneamente. Seu total de pontos de vida não mudará.
- A última habilidade de Canção do Fogo e Voz Solar não pode ter um planeswalker ou uma batalha como alvo.
- Uma mágica faz com que você ganhe pontos de vida se seu custo ou efeito instrui você a ganhar pontos de vida ou se uma instrução em seu custo ou efeito é modificada por um efeito de substituição e o evento modificado inclui seu ganho de pontos de vida. Se o custo ou o efeito de uma mágica instrui uma fonte com vínculo com a vida que você controla a causar dano, aquela mágica também causa aquele ganho de pontos de vida.
- Se uma mágica instantânea ou um feitiço branco que você não controla fizer com que você ganhe pontos de vida, a última habilidade de Canção do Fogo e Voz Solar será desencadeada.
- Se você ganhar uma quantidade de pontos de vida “para cada” alguma coisa, aqueles pontos de vida são ganhos como um único evento e a última habilidade de Canção do Fogo e Voz Solar será desencadeada apenas uma vez.
- A última habilidade de Canção do Fogo e Voz Solar não é desencadeada se uma habilidade desencadeada de um card branco ou uma mágica instantânea ou um feitiço branco fizer com que você ganhe pontos de vida, como a habilidade desencadeada de Fé Renovada quando reciclada.

- Se uma mágica vermelha e branca que você controla causar dano a múltiplas coisas usando a palavra “causa” apenas uma vez, a última habilidade de Canção do Fogo e Voz Solar só será desencadeada uma vez. Da mesma forma, se o efeito de uma mágica vermelha e branca faz com que ela cause mais dano com uma segunda ocorrência da palavra “causa”, a última habilidade de Canção do Fogo e Voz Solar é desencadeada duas vezes, e assim por diante.
- Se uma mágica vermelha e branca que você controla causa dano e também instrui você a ganhar pontos de vida, a última habilidade de Canção do Fogo e Voz Solar é desencadeada duas vezes.

Capitã Lannery Tormenta

{2} {R}

Criatura Lendária — Humano Pirata

2/2

Ímpeto

Toda vez que Capitã Lannery Tormenta atacar, crie uma ficha de Tesouro.

Toda vez que você sacrifica um Tesouro, Capitã Lannery Tormenta recebe +1/+0 até o final do turno.

- Você pode ativar a habilidade de mana de um Tesouro mesmo que não tenha nada em que gastar aquele mana.
- A última habilidade de Capitã Lannery Tormenta é desencadeada toda vez que você sacrifica um Tesouro por qualquer motivo, e não apenas para ativar a habilidade de mana de um Tesouro.
- Se você sacrificar Tesouros para conjurar Capitã Lannery Tormenta, a última habilidade dela não será desencadeada para aqueles Tesouros.

Croxa, Titã da Fome da Morte

{B} {R}

Criatura Lendária — Gigante Ancião

6/6

Quando Croxa entrar no campo de batalha, sacrifique-o, a menos que ele tenha escapado.

Toda vez que Croxa entra no campo de batalha ou ataca, cada oponente descarta um card. Em seguida, cada oponente que não tenha descartado um card não de terreno dessa forma perde 3 pontos de vida.

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

- Para resolver a segunda habilidade desencadeada de Croxa em um jogo com vários participantes, o próximo oponente na ordem dos turnos (ou, se for o turno de um oponente, o oponente de quem for o turno) escolhe e separa um card da própria mão sem revelá-lo. Depois, cada outro oponente, na ordem dos turnos, faz o mesmo. Depois, todos os cards escolhidos são revelados e descartados ao mesmo tempo. Por fim, cada oponente que não descartou um card não de terreno perde 3 pontos de vida.

Daxos, Abençoado pelo Sol

{W}{W}

Criatura Encantamento Lendária — Semideus

2/\*

A resistência de Daxos é igual a sua devoção ao branco.

*(Cada {W} nos custos de mana de permanentes que você controla conta para sua devoção ao branco.)*

Toda vez que outra criatura que você controla entra no campo de batalha ou morre, você ganha 1 ponto de vida.

- A habilidade que define a resistência de Daxos funciona em todas as zonas, e não apenas no campo de batalha. Enquanto Daxos estiver sob seu controle, os dois símbolos de mana branco no próprio custo de mana dele contarão. Na maioria dos casos ele será ao menos 2/2.
- Os símbolos de mana incolor e genérico ({C}, {X}, {0}, {1}, {2} e assim por diante) nos custos de mana das permanentes que você controla não contam para sua devoção a nenhuma cor.
- Os símbolos de mana nas caixas de texto das permanentes que você controla não contam para sua devoção a nenhuma cor.
- Os símbolos de mana híbrido, mana híbrido monocolor e mana phyrexiano contam para sua devoção às suas cores.
- Se uma habilidade ativada ou uma habilidade desencadeada tem um efeito que depende da sua devoção a uma cor, conte o número de símbolos de mana daquela cor nos custos de mana das permanentes que você controla quando a habilidade é resolvida. A permanente com aquela habilidade será contada se ainda estiver no campo de batalha naquele momento.
- Se você colocou uma Aura em uma permanente de um oponente, você ainda controla a Aura, e os símbolos de mana no custo de mana dela contarão para sua devoção.
- Se você controla uma batalha e um oponente é o protetor dela, você ainda controla a batalha e os símbolos de mana no custo de mana dela ainda contarão para a devoção.

---

Dina, Imbuidora de Almas

{B}{G}

Criatura Lendária — Dríade Druida

1/3

Toda vez que você ganha pontos de vida, cada oponente perde 1 ponto de vida.

{1}, sacrifique outra criatura: Dina, Imbuidora de Almas, recebe +X/+0 até o final do turno, sendo X o poder da criatura sacrificada.

- A primeira habilidade de Dina só é desencadeada uma vez para cada evento de ganho de pontos de vida, independentemente de quantos pontos de vida foram ganhos.
- Quando a primeira habilidade de Dina é resolvida, cada oponente perde 1 ponto de vida, independentemente de quantos pontos de vida foram ganhos.
- 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 causam dano de combate ao mesmo tempo, a habilidade “toda vez que você ganha pontos de vida” é desencadeada duas vezes. No entanto, se uma única criatura que você controla com vínculo com a vida causa 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 é desencadeada apenas uma vez.

- X é o poder que a criatura tinha quando estava no campo de batalha, e não o poder que ela tem no cemitério.
- 

Elesh Norn, Cenobita-Mor

{5}{W}{W}

Criatura Lendária — Phyrexiano Pretor

4/7

Vigilância

As outras criaturas que você controla recebem +2/+2.

As criaturas que seus oponentes controlam recebem -2/-2.

- Se uma segunda Elesh Norn, Cenobita-Mor, passar ao seu controle, você colocará uma no cemitério de seu dono devido à regra das lendas ao mesmo tempo em que quaisquer criaturas de seus oponentes que recebam -4/-4 sejam colocadas no cemitério de seu dono por terem resistência igual ou inferior a 0.
- 

Emry, Espreitada do Lago

{2}{U}

Criatura Lendária — Tritão Mago

1/2

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

Quando Emry, Espreitada do Lago, entrar no campo de batalha, triture quatro cards.

{T}: Escolha um card de artefato alvo em seu cemitério.

Você pode conjurar aquele card neste turno. *(Você ainda paga seus custos. As regras de tempo ainda se aplicam.)*

- Para determinar o custo total de uma mágica, comece com o custo de mana ou o custo alternativo a pagar, adicione qualquer aumento de custo e depois aplique quaisquer reduções de custo (como a de Emry). O valor de mana da mágica permanece igual, independentemente do custo total para conjurá-la.
  - A habilidade de redução de custo só reduz o custo de mana genérico no custo de Emry. O mana colorido ainda precisa ser pago.
  - Depois que você anuncia que está conjurando uma mágica, nenhum jogador pode realizar ações até que o custo da mágica seja pago. Em especial, os oponentes não podem tentar alterar o quanto o custo de Emry será reduzido.
  - Caso o alvo da última habilidade de Emry seja um card de terreno artefato, você não poderá jogá-lo. Os efeitos que permitem que você “conjure” um card não permitem que você jogue um card de terreno.
  - Você precisa seguir as permissões e restrições normais de tempo do card de artefato que escolheu como alvo. A menos que ele tenha lampejo, você provavelmente só poderá conjurá-lo durante sua fase principal enquanto a pilha estiver vazia.
  - Você ainda paga todos os custos por uma mágica conjurada dessa forma, incluindo custos adicionais. Você também pode pagar custos alternativos se algum estiver disponível.
  - Quando você conjura o card que escolheu como alvo, ele deixa o seu cemitério e passa a ser um novo objeto. Você não poderá conjurá-lo novamente se ele voltar ao seu cemitério neste turno.
-

Ezuri, Garra do Progresso

{2} {G} {U}

Criatura Lendária — Phyrexiano Elfo Guerreiro

3/3

Toda vez que uma criatura com poder igual ou inferior a 2 entra no campo de batalha sob seu controle, você recebe um marcador de experiência.

No início do combate no seu turno, coloque X marcadores +1/+1 em outra criatura alvo que você controla, sendo X o número de marcadores de experiência que você tem.

- Todos os marcadores de experiência são idênticos, independentemente de como você os tenha recebido. Por exemplo, a última habilidade contará marcadores de experiência que você tenha recebido da primeira habilidade, de outra habilidade, de proliferar e assim por diante.
- 

Firja, Juíza do Valor

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

Criatura Lendária — Anjo Clérigo

2/4

Voar, vínculo com a vida

Toda vez que você conjurar sua segunda mágica a cada turno, olhe os três cards do topo de seu grimório.

Coloque um deles em sua mão e o restante em seu cemitério.

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

Fynn, o Portador da Presa

{1} {G}

Criatura Lendária — Humano Guerreiro

1/3

Toque mortífero

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

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

Garra Cruenta, Terror de Qal Sisma

{3} {G}

Criatura Lendária — Urso

4/3

As mágicas de criatura com poder igual ou superior a 4 que você conjura custam {2} a menos para serem conjuradas.

Toda vez que Garra Cruenta, Terror de Qal Sisma, ataca, cada criatura que você controla com poder igual ou superior a 4 recebe +1/+1 e ganha atropelar até o final do turno.

- Se você conjurar uma criatura que entrará no campo de batalha com certo número de marcadores +1/+1, aqueles marcadores não são considerados quando se determina se Garra Cruenta reduz o custo daquela mágica. Da mesma forma, os efeitos que aumentam o poder da criatura depois que ela entra no campo de batalha não são considerados.
- Se outra criatura tiver uma habilidade que altera o próprio poder quando ataca, como Ogro Briguento, você pode fazer com que aquela habilidade seja resolvida antes da última habilidade de Garra Cruenta.
- A última habilidade de Garra Cruenta só afeta criaturas que você controla que tenham poder adequado no momento em que ela for resolvida. As criaturas que você comece a controlar posteriormente no turno não receberão o bônus, e uma criatura que você controla cujo poder diminua posteriormente no turno não perderá o bônus.

---

Grimgrin, o Cadaveroso

{3} {U} {B}

Criatura Lendária — Zumbi Guerreiro

5/5

Grimgrin, o Cadaveroso, entra no campo de batalha virado e não desvira durante sua etapa de desvirar.

Sacrifique outra criatura: Desvire Grimgrin e coloque um marcador +1/+1 nele.

Toda vez que Grimgrin atacar, destrua a criatura alvo que o jogador defensor controla e depois coloque um marcador +1/+1 em Grimgrin.

- Se a última habilidade de Grimgrin for resolvida, mas a criatura alvo não for destruída (talvez por ter sido regenerada ou ter indestrutível), você ainda colocará um marcador +1/+1 em Grimgrin.

---

Horobi, a Lamúria da Morte

{2} {B} {B}

Criatura Lendária — Espírito

4/4

Voar

Toda vez que uma criatura se tornar alvo de uma mágica ou habilidade, destrua aquela criatura.

- Se a criatura for o único alvo da mágica ou habilidade, aquela mágica ou habilidade não será resolvida.
-

Imoti, Celebrante da Generosidade

{3}{G}{U}

Criatura Lendária — Naga Druida

3/1

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

As mágicas que você conjura com valor de mana igual ou superior a 6 têm cascata.

- O valor de mana de uma mágica é determinado apenas por seu custo de mana. Ignore quaisquer custos alternativos, custos adicionais, aumentos ou reduções de custo.
- Cascata é desencadeada quando você conjura a mágica, o que significa que ela é resolvida antes daquela mágica. Se você acabar conjurando o card exilado, ele irá para a pilha acima da mágica com cascata.
- Quando a habilidade cascata é resolvida, você precisa exilar cards. A única parte opcional da habilidade é conjurar ou não o último card exilado.
- Se uma mágica com cascata for anulada, a habilidade cascata ainda será resolvida normalmente.
- Você exila os cards com a face voltada para cima. Todos os jogadores poderão vê-los.
- Se você conjura um card “sem pagar seu custo de mana”, você não pode escolher conjurá-lo por nenhum custo alternativo. Você pode, todavia, pagar custos adicionais. Se o card tiver custos adicionais obrigatórios, você precisará pagá-los para conjurá-lo.
- Se o card tem {X} em seu custo de mana, você precisa escolher 0 como valor de X quando o conjura sem pagar seu custo de mana.
- Você não só para de exilar cards se exilar um não de terreno com valor de mana inferior ao da mágica com cascata, como a mágica resultante que você conjura também precisa ter um valor de mana inferior. Anteriormente, em casos em que o valor de mana de um card diferia do da mágica resultante, como no caso de alguns cards dupla face modais ou cards com uma Aventura, você podia conjurar uma mágica com valor de mana superior ao do card exilado.
- O valor de mana de um card duplo é determinado pelo custo de mana combinado das duas metades. Se cascata permitir que você conjure um card duplo, você pode conjurar qualquer das duas metades, mas não ambas.

---

Inga Olhos Rúnicos

{3}{U}

Criatura Lendária — Humano Mago

3/3

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

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

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

- A última habilidade conta qualquer criatura que tenha morrido, independentemente de quem a tenha controlado.

---

Jegantha, a Fonte

{4} {R/G}

Criatura Lendária — Elemental Alce

5/5

Companheiro — Nenhum card em seu deck inicial tem mais de um de cada símbolo de mana no custo de mana.  
*(Se este card for seu companheiro escolhido, você pode colocá-lo em sua mão de fora do jogo por {3} como um feitiço.)*

{T}: Adicione {W} {U} {B} {R} {G}. Este mana não pode ser gasto para pagar custos de mana genéricos.

- Um custo de mana genérico é representado por símbolos numéricos ({1}, {2}, e assim por diante) e {X}. Você não pode gastar mana da habilidade de mana de Jegantha naqueles custos.
- Você pode gastar mana da habilidade de mana de Jegantha para pagar por um símbolo de mana híbrido como {2/W}, mas só se você escolher pagar o componente de mana colorido, e não o componente de mana genérico.

---

Jin-Gitaxias, Águre Principal

{8} {U} {U}

Criatura Lendária — Phyrexiano Pretor

5/4

Lampejo

No início da sua etapa final, compre sete cards.

Subtraia sete cards do número máximo de cards na mão de cada oponente.

- Se um jogador tiver mais cards na mão que o número máximo válido durante a etapa de limpeza do turno daquele jogador, aquele jogador descarta até ter aquela quantidade de cards na mão. O número máximo de cards na mão de um jogador não é verificado em nenhum outro momento além da própria etapa de limpeza.
- Jin-Gitaxias não afeta o número máximo de cards na mão de seu controlador. Como a etapa de limpeza ocorre depois da etapa final, seu controlador pode ter que descartar alguns dos cards que acabaram de ser comprados.
- A menos que outra mágica ou habilidade esteja afetando o número máximo de cards na mão de seu oponente, o resultado da habilidade de Jin-Gitaxias será o número máximo de cards na mão de seu oponente passar a ser zero. Ele descartará cada card da própria mão durante a própria etapa de limpeza.

---

Judith, Diva do Flagelo

{1} {B} {R}

Criatura Lendária — Humano Xamã

2/2

As outras criaturas que você controla recebem +1/+0.  
Toda vez que uma criatura não ficha que você controla morre, Judith, Diva do Flagelo, causa 1 ponto de dano a qualquer alvo.



- A última habilidade de Judith é desencadeada quando ela morre se ela não for uma ficha.
- Se Judith morrer ao mesmo tempo em que uma ou mais criaturas não ficha que você controle, a habilidade dela será desencadeada para cada uma delas.
- Caso seu total de pontos de vida seja levado a 0 no mesmo momento em que aquelas criaturas não ficha que você controla sofrem dano letal, você perde o jogo antes de a habilidade desencadeada de Judith ir para a pilha.

Juri, Mestre da Trupe

{B}{R}

Criatura Lendária — Humano Xamã

1/1

Toda vez que você sacrificar uma permanente, coloque um marcador +1/+1 em Juri, Mestre da Trupe.

Quando Juri morre, ele causa uma quantidade de dano igual ao próprio poder a qualquer alvo.

- A primeira habilidade de Juri não permite que você sacrifique permanentes. Você precisará encontrar outra forma de fazê-lo.
- Para a segunda habilidade de Juri, use o poder na última existência no campo de batalha para determinar a quantidade de dano causada. Se o poder for igual ou inferior a 0, Juri não causará dano.

Kaheera, a Guardiã dos Órfãos

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

Criatura Lendária — Felino Besta

3/2

Companheiro — Cada card de criatura em seu deck inicial é um card de Felino, Elemental, Pesadelo, Dinossauro ou Besta. *(Se este card for seu companheiro escolhido, você pode colocá-lo em sua mão de fora do jogo por {3} como um feitiço.)*

Vigilância

Cada outra criatura que você controla que seja um Felino, Elemental, Pesadelo, Dinossauro ou Besta recebe +1/+1 e tem vigilância.

- Uma criatura que você controla que tenha mais de um dos tipos listados receberia +1/+1 e ganharia vigilância com a última habilidade de Kaheera.

Kenrith, o Rei Regresso

{4}{W}

Criatura Lendária — Humano Nobre

5/5

{R}: Todas as criaturas ganham atropelar e ímpeto até o final do turno.

{1}{G}: Coloque um marcador +1/+1 na criatura alvo.

{2}{W}: O jogador alvo ganha 5 pontos de vida.

{3}{U}: O jogador alvo compra um card.

{4}{B}: Coloque o card de criatura alvo de um cemitério no campo de batalha sob o controle de seu dono.

- A primeira habilidade de Kenrith só afeta criaturas que estejam no campo de batalha no momento em que for resolvida. As criaturas que entrarem no campo de batalha mais tarde no turno não ganharão atropelar nem ímpeto.
  - A última habilidade de Kenrith pode ter como alvo um card de criatura no cemitério de qualquer jogador. O dono da criatura a controlará e ela permanecerá no campo de batalha mesmo que você deixe o jogo (se você não a possuir).
- 

Kwende, Orgulho de Femeref

{3}{W}

Criatura Lendária — Humano Cavaleiro

2/2

Golpe duplo

As criaturas que você controla com iniciativa têm golpe duplo.

- Uma criatura com iniciativa e golpe duplo causa dano de combate da mesma forma que uma criatura com golpe duplo. Ela não causa dano três vezes, nem antes de outras criaturas com iniciativa.
  - Se uma criatura que você controla ganhar iniciativa depois que Kwende tiver entrado no campo de batalha, aquela criatura também ganhará golpe duplo.
  - Se uma criatura perder golpe duplo depois que o dano de iniciativa for causado, ela não causará dano de combate normal.
- 

Lathiel, a Aurora Generosa

{2}{G}{W}

Criatura Lendária — Unicórnio

2/2

Vínculo com a vida

No início de cada etapa final, se você ganhou pontos de vida neste turno, distribua até aquela quantidade de marcadores +1/+1 entre qualquer número de outras criaturas alvo.

- Se você não tiver ganho nenhum ponto de vida neste turno ao início de cada etapa final, a habilidade desencadeada de Lathiel não será desencadeada. Se ela for desencadeada, você escolhe os alvos e como os marcadores +1/+1 serão distribuídos conforme você coloca a habilidade na pilha. Cada alvo precisa receber ao menos um marcador +1/+1.

- Você pode escolher nenhum alvo se quiser. Nesse caso, nenhum marcador +1/+1 é colocado em nenhuma criatura.
- Se algumas das criaturas não forem alvos válidos conforme a 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. Se nenhuma criatura for um alvo válido, a habilidade não será resolvida.
- Ganhar mais pontos de vida em resposta à habilidade desencadeada não altera nem a quantidade nem a distribuição dos marcadores .
- A habilidade desencadeada considera a quantidade total de pontos de vida que você ganhou naquele turno, não o quanto seu total de pontos de vida foi alterado. Por exemplo, se você começar o turno com 10 pontos de vida, ganhar 5 pontos de vida e depois perder 7 pontos de vida, você distribuirá cinco marcadores +1/+1, apesar de seu total de pontos de vida ser agora inferior ao que era no início do turno.

Lurrus da Toca Onírica

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

Criatura Lendária — Felino Pesadelo

3/2

Companheiro — Cada card de permanente em seu deck inicial tem valor de mana igual ou inferior a 2. *(Se este card for seu companheiro escolhido, você pode colocá-lo em sua mão de fora do jogo por {3} como um feitiço.)*

Vínculo com a vida

Uma vez durante cada um de seus turnos, você pode conjurar uma mágica de permanente com valor de mana igual ou inferior a 2 do seu cemitério.

- Conjurar a mágica de permanente do seu cemitério segue as regras normais para conjurar aquele card. Você deve pagar seus custos e respeitar todas as regras de restrições de tempo. Por exemplo, você só pode conjurar uma mágica de criatura dessa forma pagando seu custo de mana durante sua fase principal enquanto a pilha está vazia.

Lutri, o Catamágicas

{1}{U/R}{U/R}

Criatura Lendária — Elemental Lontra

3/2

Companheiro — Cada card em seu deck inicial não de terreno tem um nome diferente. *(Se este card for seu companheiro escolhido, você pode colocá-lo em sua mão de fora do jogo por {3} como um feitiço.)*

Lampejo

Quando Lutri, o Catamágicas, entrar no campo de batalha, se você o tiver conjurado, copie a mágica instantânea ou o feitiço alvo que você controla. Você pode escolher novos alvos para a cópia.

- Uma cópia de uma mágica é criada na pilha e, portanto, não é conjurada. As habilidades que são desencadeadas quando um jogador conjura uma mágica não serão desencadeadas.
- Se você copia uma mágica, você controla a cópia. Ela será resolvida antes da mágica original.

- A cópia terá os mesmos alvos que a mágica que está copiando, a menos que você escolha novos alvos. Você pode alterar qualquer número de alvos, incluindo todos ou nenhum deles. Se, para um dos alvos, você não puder escolher um novo alvo válido, ele permanecerá inalterado (mesmo que o alvo atual não seja válido).
- Se a mágica copiada for modal (ou seja, incluir uma escolha dentre uma lista de efeitos), a cópia terá o(s) mesmo(s) modo(s). Não se 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.
- Se a mágica teve o dano dividido conforme foi conjurada, a divisão não pode ser alterada (embora os alvos a receberem o dano ainda possam). O mesmo vale para mágicas que distribuem marcadores.
- Não é possível escolher pagar quaisquer custos alternativos ou adicionais para a cópia da mágica. Porém, os efeitos baseados em custos alternativos ou adicionais que tenham sido pagos pela mágica original serão copiados como se esses mesmos custos tivessem sido pagos para a cópia.

Niv-Mizzet Renascido

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

Criatura Lendária — Dragão Avatar

6/6

Voar

Quando Niv-Mizzet Renascido entrar no campo de batalha, revele os dez cards do topo de seu grimório. Para cada par de cores, escolha dentre eles um card que tenha exatamente aquelas cores. Coloque os cards escolhidos em sua mão e o restante no fundo de seu grimório em ordem aleatória.

- Um “par de cores” é formado exatamente por duas cores. Há dez pares de cores em Magic: branco-azul, branco-preto, azul-preto, azul-vermelho, preto-vermelho, preto-verde, vermelho-verde, vermelho-branco, verde-branco e verde-azul.
- Se os dez cards do topo de seu grimório não contiverem todos os pares de cores, você escolhe quantos cards puder e coloca aqueles cards em sua mão.

Obosh, o Furapresa

{3}{B/R}{B/R}

Criatura Lendária — Averno Horror

3/5

Companheiro — Seu deck inicial contém apenas cards com valores de mana ímpares e cards de terreno. *(Se este card for seu companheiro escolhido, você pode colocá-lo em sua mão de fora do jogo por {3} como um feitiço.)*

Se uma fonte que você controla com valor de mana ímpar for causar dano a uma permanente ou a um jogador, em vez disso, ela causará o dobro daquele dano àquela permanente ou àquele jogador.

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

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

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.

Ragavan, Afanador Ágil

{R}

Criatura Lendária — Macaco Pirata

2/1

Toda vez que Ragavan, Afanador Ágil, causar dano de combate a um jogador, crie uma ficha de Tesouro e exile o card do topo do grimório daquele jogador. Até o final do turno, você pode conjurar aquele card.

Investida {1}{R} *(Você pode conjurar esta mágica pagando seu custo de investida. Se fizer isso, ela ganha ímpeto e é devolvida do campo de batalha para a mão de seu dono no início da próxima etapa final.)*

- Você criará uma ficha de Tesouro mesmo que aquele jogador não tenha mais cards no grimório para exilar.
- Você ainda precisa seguir todas as restrições de tempo e pagar todos os custos quando conjurar o card exilado. Se exilar um card de terreno, você não poderá jogar aquele card.
- Se você escolher pagar o custo de investida, em vez do custo de mana, a mágica será conjurada do mesmo jeito. Ela vai para a pilha e pode ser respondida e anulada. Você só pode conjurar uma mágica de criatura pelo custo de investida quando puder conjurar uma mágica de criatura normalmente. Na maioria das vezes, isto se dá na sua fase principal, quando a pilha está vazia.
- Se você pagar o custo de investida para conjurar uma mágica de criatura, o card será devolvido à mão do seu dono somente se ainda estiver no campo de batalha quando a habilidade desencadeada for resolvida. Se ela morrer ou for para outra zona antes, ela continuará onde estiver.
- Você não precisa atacar com a criatura com investida, a menos que alguma outra habilidade o obrigue a fazê-lo.

- Se uma criatura entrar no campo de batalha como cópia ou se tornar cópia de uma criatura cujo custo de investida foi pago, a cópia não terá ímpeto e não será devolvida para a mão do seu dono.
- 

Renata, a Chamada à Caça

{2}{G}{G}

Criatura Encantamento Lendária — Semideus

\*/3

O poder de Renata é igual a sua devoção ao verde. *(Cada {G} nos custos de mana de permanentes que você controla conta para sua devoção ao verde.)*

Cada outra criatura que você controla entra no campo de batalha com um marcador +1/+1 adicional.

- Os símbolos de mana incolor e genérico ({C}, {0}, {1}, {2}, {X} e assim por diante) nos custos de mana das permanentes que você controla não contam para sua devoção a nenhuma cor.
  - Os símbolos de mana nas caixas de texto das permanentes que você controla não contam para sua devoção a nenhuma cor.
  - Os símbolos de mana híbrido, mana híbrido monocolor e mana phyrexiano contam para sua devoção às suas cores.
  - Se uma habilidade ativada ou uma habilidade desencadeada tem um efeito que depende da sua devoção a uma cor, conte o número de símbolos de mana daquela cor nos custos de mana das permanentes que você controla quando a habilidade é resolvida. A permanente com aquela habilidade será contada se ainda estiver no campo de batalha naquele momento.
  - Se você colocou uma Aura em uma permanente de um oponente, você ainda controla a Aura, e os símbolos de mana no custo de mana dela contarão para sua devoção.
  - Se você controla uma batalha e um oponente é o protetor dela, você ainda controla a batalha e os símbolos de mana no custo de mana dela ainda contarão para a devoção.
- 

Reyav, Ferreiro Mestre

{R}{W}

Criatura Lendária — Anão Artesão

2/2

Toda vez que uma criatura encantada ou equipada que você controla ataca, aquela criatura ganha golpe duplo até o final do turno.

- Se uma criatura que você controla encantada e equipada ataca, a habilidade de Reyav é desencadeada uma única vez para aquela criatura. (Não se preocupe. Ocorrências múltiplas de golpe duplo são redundantes. Você não está perdendo grande coisa.)
  - A criatura precisa estar encantada ou equipada no momento em que é declarada como atacante para desencadear a habilidade de Reyav. Se a criatura não estiver mais encantada ou equipada (ou não estiver mais atacando) conforme a habilidade tentar ser resolvida, a habilidade ainda será resolvida.
-

Sheoldred, A Sussurradora

{5} {B} {B}

Criatura Lendária — Phyrexiano Pretor

6/6

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

No início de sua manutenção, devolva ao campo de batalha o card de criatura alvo de seu cemitério.

No início da manutenção de cada oponente, aquele jogador sacrifica uma criatura.

- Se outra habilidade desencadeada durante sua manutenção (como a de Senhor das Profundezas) fizer com que você sacrifique uma criatura, você não conseguirá tê-la como alvo da habilidade desencadeada de Sheoldred conforme aquela habilidade for colocada na pilha.
- O oponente de quem for a manutenção escolhe a criatura para sacrificar quando a segunda habilidade desencadeada de Sheoldred é resolvida.
- Em um jogo de Gigante de Duas Cabeças, a última habilidade será desencadeada duas vezes no início da manutenção da equipe adversária, uma vez para cada jogador naquela equipe. Cada jogador sacrifica uma única criatura que ele controla.

---

Skithiryx, o Dragão Assolador

{3} {B} {B}

Criatura Lendária — Phyrexiano Dragão Esqueleto

4/4

Voar

Infectar (*Esta criatura causa dano a criaturas na forma de marcadores -1/-1 e a jogadores na forma de marcadores de veneno.*)

{B}: Skithiryx, o Dragão Assolador, ganha ímpeto até o final do turno.

{B} {B}: Regenere Skithiryx.

- O dano que uma criatura com infectar causa não resulta em dano marcado na criatura nem na perda de pontos de vida pelo jogador. Em vez disso, ele resulta na colocação daquela quantidade de marcadores -1/-1 naquela criatura ou daquele número de marcadores de veneno naquele jogador. Dano causado a planeswalkers ainda resulta na perda daquela quantidade de marcadores de lealdade.
  - Um jogador com dez ou mais marcadores de veneno perde o jogo. Essa é uma ação baseada no estado.
  - Os marcadores -1/-1 permanecem na criatura indefinidamente. Eles não são removidos se a criatura for regenerada nem se o turno acabar.
  - O dano de uma fonte com infectar é dano em todos os aspectos. Se a fonte com infectar também tiver vínculo com a vida, o dano causado por aquela fonte também fará com que seu controlador ganhe aquela quantidade de pontos de vida. O dano de uma fonte com infectar pode ser prevenido ou redirecionado. Habilidades que sejam desencadeadas quando algum dano é causado serão desencadeadas se uma fonte com infectar causar dano, se for o caso.
-

Squee, o Imortal  
{1}{R}{R}  
Criatura Lendária — Goblin  
2/1  
Você pode conjurar Squee, o Imortal, do seu cemitério ou do exílio.

- A habilidade de Squee não impede que você o conjure de qualquer outra zona.
- Para conjurar Squee do cemitério ou do exílio, você precisa seguir as permissões e restrições de tempo normais e pagar seu custo.

---

Taigam, Mestre de Ojutai  
{2}{W}{U}  
Criatura Lendária — Humano Monge  
3/4  
As mágicas instantâneas, os feitiços e as mágicas de Dragão que você controla não podem ser anuladas. Toda vez que você conjura uma mágica instantânea ou um feitiço da sua mão, se Taigam, Mestre de Ojutai, atacou neste turno, aquela mágica ganha rebote. *(Exile a mágica conforme ela for resolvida. No início de sua próxima manutenção, você poderá conjurar aquele card do exílio sem pagar seu custo de mana.)*

- Se Taigam deixar o campo de batalha depois de atacar, sua última habilidade não será desencadeada toda vez que você conjurar uma mágica instantânea ou um feitiço de sua mão neste turno. Se ele deixar o campo de batalha depois que a mágica tiver ganho rebote, a mágica ainda terá rebote. Depois que o card é exilado, a habilidade desencadeada retardada de rebote será desencadeada no início de sua próxima manutenção mesmo que você não controle mais Taigam.
- Se Taigam for morto em resposta à sua conjuração da mágica, a habilidade ainda será desencadeada e sua mágica ganhará rebote se Taigam tiver atacado.
- Conjurar o card novamente devido à habilidade desencadeada retardada de rebote é opcional. Se você escolher não conjurar o card ou não puder fazê-lo (por não haver alvos válidos disponíveis, por exemplo), o card permanecerá exilado. Você não terá outra chance de conjurá-lo em um turno futuro.
- Se uma mágica com rebote que você conjurar de sua mão não for resolvida por qualquer motivo (seja por causa de outra mágica ou porque todos os seus alvos não sejam válidos conforme ela tentar ser resolvida), a mágica não será resolvida e nenhum de seus efeitos acontecerá, incluindo o rebote. A mágica será colocada no cemitério de seu dono e você não poderá conjurá-la novamente em seu próximo turno.
- Se um efeito de substituição (como o criado por Descanse em Paz) faria com que uma mágica com rebote que você conjurou de sua mão fosse colocada em algum lugar que não seu cemitério conforme ela fosse resolvida, você pode escolher aplicar o efeito de rebote ou o outro efeito conforme a mágica é resolvida.
- Se uma mágica se mover para outra zona como parte de sua resolução (como Proteção de Teferi, Aurora de Todos os Sóis e Guia da Inquietação), rebote não terá nenhuma chance de se aplicar.
- No início de sua manutenção, todas as habilidades desencadeadas retardadas criadas por efeitos de rebote são desencadeadas. Você pode se encarregar delas em qualquer ordem. Uma mágica que você conjure dessa forma é resolvida antes que você possa conjurar a próxima, de modo que uma mágica em rebote não pode ter outra mágica em rebote como alvo. As restrições de tempo baseadas no tipo do card (se ele for um



feitiço) são ignoradas. Outras restrições, como "Conjure [esta mágica] apenas durante o combate", precisam ser obedecidas.

- Se você conjurar um card do exílio, ele irá para o cemitério de seu dono quando for resolvido, não conseguir ser resolvido ou for anulado. Ele não retornará ao exílio.

---

Tetsuko Umezawa, Fugitiva

{1}{U}

Criatura Lendária — Humano Ladino

1/3

As criaturas que você controla com poder ou resistência igual ou inferior a 1 não podem ser bloqueadas.

- Depois que uma criatura que você controla é bloqueada, alterar seu poder para 1 ou menos não faz com que ela se torne não bloqueada. Alterar sua resistência para 1 não fará com que ela se torne não bloqueada, e alterar sua resistência para menos de 1 fará com que ela morra.

---

Teysa Karlov

{2}{W}{B}

Criatura Lendária — Humano Conselheiro

2/4

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

As fichas de criatura que você controla têm vigilância e vínculo com a vida.

- Teysa afeta as habilidades desencadeadas do tipo “quando esta criatura morrer” de uma criatura, assim como outras habilidades desencadeadas que se desencadeiem quando aquela criatura morrer. Tais habilidades desencadeadas começam com “quando” ou “toda vez que”.
- O efeito de Teysa não copia a habilidade desencadeada; ele só faz com que ela seja desencadeada duas vezes. Quaisquer escolhas feitas conforme você coloca a habilidade na pilha, como modos e alvos, são feitas separadamente para cada ocorrência da habilidade. Quaisquer escolhas feitas na resolução, como pagar ou não um custo por aquela habilidade desencadeada, também são feitas separadamente.
- O evento desencadeador não precisa se referir especificamente a “criaturas”. Nesses casos, o evento desencadeador também pode se referir a algo ser “colocado em um cemitério vindo do campo de batalha”. Por exemplo, uma habilidade que é desencadeada “toda vez que um artefato é colocado em um cemitério vindo do campo de batalha” será desencadeada duas vezes se uma criatura artefato morrer enquanto Teysa Karlov estiver no campo de batalha.
- Uma habilidade que seja desencadeada quando uma criatura “deixa o campo de batalha” será desencadeada duas vezes se aquela criatura deixar o campo de batalha morrendo.
- Uma habilidade que seja desencadeada por um evento que faça com que uma criatura morra não é desencadeada duas vezes. Por exemplo, uma habilidade que seja desencadeada “toda vez que você sacrifica uma criatura” é desencadeada apenas uma vez.
- Olhe cada criatura em sua existência no campo de batalha, levando em conta efeitos contínuos, para determinar se quaisquer habilidades desencadeadas serão desencadeadas múltiplas vezes. Por exemplo, se

um terreno que se tornou uma criatura morrer, uma habilidade que é desencadeada quando ela morre é desencadeada duas vezes.

- Se uma criatura que morrer ao mesmo tempo que outra permanente que você controla deixar o campo de batalha fizer com que uma habilidade daquela permanente seja desencadeada, aquela habilidade será desencadeada uma vez adicional.
- Se uma criatura morrendo ao mesmo tempo que Teysa (inclusive a própria Teysa) fizer com que uma habilidade desencadeada de uma permanente que você controla seja desencadeada, aquela habilidade será desencadeada uma vez adicional.
- Se, de alguma forma, você controlar duas Teysas, a morte de uma criatura fará com que as habilidades sejam desencadeadas três vezes, não quatro. Uma terceira Teysa faz com que as habilidades sejam desencadeadas quatro vezes, uma quarta faz com que as habilidades sejam desencadeadas cinco vezes e assim por diante. Isso também significa que se você controlar Teysa e conjurar uma segunda, uma habilidade que seja desencadeada quando ela morrer devido à “regra das lendas” será desencadeada três vezes.
- Uma habilidade de uma permanente que seja desencadeada quando um card é colocado no cemitério “vindo de qualquer lugar” só é desencadeada duas vezes se Teysa e aquela permanente estavam ambas no campo de batalha imediatamente depois de a criatura ter morrido.

---

Thalia, Guardiã de Thraben

{1}{W}

Criatura Lendária — Humano Soldado

2/1

Iniciativa

As mágicas não de criatura custam {1} a mais para serem conjuradas.

- A habilidade de Thalia afeta todas as mágicas que não sejam mágicas de criatura, inclusive as suas próprias mágicas.
- Para determinar o custo total de uma mágica, comece com o custo de mana ou o custo alternativo que vai pagar, adicione qualquer custo adicional e depois aplique as reduções de custo. O valor de mana da mágica permanece igual, independentemente do custo total para conjurá-la.

---

Tymaret, Escolhido pela Morte

{B}{B}

Criatura Encantamento Lendária — Semideus

2/\*

A resistência de Tymaret é igual a sua devoção ao preto.  
(Cada {B} nos custos de mana de permanentes que você controla conta para sua devoção ao preto.)

{1}{B}: Exile até dois cards alvo de cemitérios. Você ganha 1 ponto de vida para cada card de criatura exilado desta forma.

- A habilidade que define a resistência de Tymaret funciona em todas as zonas, e não apenas no campo de batalha. Enquanto Tymaret estiver sob seu controle, os dois símbolos de mana preto no próprio custo de mana dele contarão. Na maioria dos casos ele será ao menos 2/2.

- Os símbolos de mana incolor e genérico ( $\{C\}$ ,  $\{0\}$ ,  $\{1\}$ ,  $\{2\}$ ,  $\{X\}$  e assim por diante) nos custos de mana das permanentes que você controla não contam para sua devoção a nenhuma cor.
- Os símbolos de mana nas caixas de texto das permanentes que você controla não contam para sua devoção à nenhuma cor.
- Os símbolos de mana híbrido, mana híbrido monocolor e mana phyrexiano contam para sua devoção às suas cores.
- Se uma habilidade ativada ou uma habilidade desencadeada tem um efeito que depende da sua devoção a uma cor, conte o número de símbolos de mana daquela cor nos custos de mana das permanentes que você controla quando a habilidade é resolvida. A permanente com aquela habilidade será contada se ainda estiver no campo de batalha naquele momento.
- Se você colocou uma Aura em uma permanente de um oponente, você ainda controla a Aura, e os símbolos de mana no custo de mana dela contarão para sua devoção.
- Se você controla uma batalha e um oponente é o protetor dela, você ainda controla a batalha e os símbolos de mana no custo de mana dela ainda contarão para a devoção.

Umori, o Coletor

$\{2\}$   $\{B/G\}$   $\{B/G\}$

Criatura Lendária — Lodo

4/5

Companheiro — Cada card não de terreno em seu deck inicial compartilha um tipo de card. *(Se este card for seu companheiro escolhido, você pode colocá-lo em sua mão de fora do jogo por  $\{3\}$  como um feitiço.)*

Conforme Umori, o Coletor, entrar no campo de batalha, escolha um tipo de card.

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

- A última habilidade de Umori não altera o custo de mana nem o valor de mana de nenhuma mágica. Ela altera apenas o custo total pago.
- Aquela habilidade não pode reduzir a quantidade de mana colorido que você paga por uma mágica. Ela reduz apenas o componente genérico daquele custo.
- Se houver custos adicionais para conjurar uma mágica ou se o custo de conjuração de uma mágica for aumentado por um efeito (como o criado pela habilidade de Thalia, Guardiã de Thraben), aplique aqueles aumentos antes de aplicar reduções de custo.
- As reduções de custo podem se aplicar a custos alternativos, como custos de recapitular.
- Se uma mágica que você conjura tem  $\{X\}$  em seu custo de mana, você escolhe o valor de X antes de calcular o custo total da mágica. Por exemplo, se o custo de mana de uma mágica for  $\{X\}$   $\{R\}$ , você poderá escolher 2 como valor de X e pagar  $\{1\}$   $\{R\}$  para conjurar a mágica.

Urabrask, o Oculto  
{3}{R}{R}  
Criatura Lendária — Phyrexiano Pretor  
4/4

As criaturas que você controla têm ímpeto.  
As criaturas que seus oponentes controlam entram no campo de batalha viradas.

- Urabrask, o Oculto, concede ímpeto a si mesmo enquanto está no campo de batalha.
  - Se uma criatura que um oponente controla entrar no campo de batalha ao mesmo tempo em que Urabrask, o Oculto, entra no campo de batalha sob seu controle, o efeito de Urabrask não se aplicará à criatura de seu oponente.
- 

Valduk, Guardião da Chama  
{2}{R}  
Criatura Lendária — Humano Xamã  
3/2

No início do combate no seu turno, para cada Aura e Equipamento anexado a Valduk, Guardião da Chama, crie uma ficha de criatura Elemental vermelha 3/1 com atropelar e ímpeto. Exile aquelas fichas no início da próxima etapa final.

- Valduk conta todas as Auras e os Equipamentos anexados a si mesmo, e não apenas as Auras e os Equipamentos que você controla.
  - Se Valduk deixar o campo de batalha depois de sua habilidade ter sido desencadeada, mas antes de ela ter sido resolvida, use o número de Auras ou Equipamentos que estavam anexados a ele antes que ele deixasse o campo de batalha para determinar quantas fichas serão criadas.
  - Se Valduk deixar o campo de batalha depois de sua habilidade ter sido resolvida, as fichas ainda serão exiladas no início da próxima etapa final.
- 

Vorinclex, Voz da Fome  
{6}{G}{G}  
Criatura Lendária — Phyrexiano Pretor  
7/6

Atropelar  
Toda vez que você virar um terreno para gerar mana, adicione um mana de qualquer tipo que aquele terreno tenha gerado.

Toda vez que um oponente virar um terreno para gerar mana, aquele terreno não será desvirado durante a próxima etapa de desvirar de seu controlador.

- Os tipos de mana são branco, azul, preto, vermelho, verde e incolor.
- Se um terreno que você controla produzir múltiplos manas de mais de um tipo, a primeira habilidade desencadeada de Vorinclex adicionará um mana de apenas um daqueles tipos. Você escolhe qual daqueles tipos ela adiciona.

- Se Vorinlex deixar o campo de batalha depois que sua habilidade tiver sido desencadeada, aquela habilidade ainda será resolvida e o terreno afetado não será desvirado durante a próxima etapa de desvirar de seu controlador.

---

Yarok, o Profanado

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

Criatura Lendária — Elemental Horror

3/5

Toque mortífero, vínculo com a vida

Se a entrada de uma permanente no campo de batalha fizer com que uma habilidade desencadeada de uma permanente que você controla seja desencadeada, aquela habilidade será desencadeada uma vez adicional.

- Yarok afeta as próprias habilidades de entrada no campo de batalha de uma permanente, assim como outras habilidades desencadeadas que sejam desencadeadas quando aquela permanente entra no campo de batalha. Tais habilidades desencadeadas começam com “quando” ou “toda vez que”.
  - Os efeitos de substituição não são afetados pela habilidade de Yarok. Por exemplo, uma criatura que entra no campo de batalha com um marcador +1/+1 não receberá um marcador +1/+1 adicional.
  - Habilidades que se aplicam “conforme [esta criatura] entra no campo de batalha”, como escolher uma cor com Cavaleiro Diamantino, também não são afetadas.
  - Você não precisa controlar a permanente que está entrando no campo de batalha, só a permanente que tem a habilidade desencadeada.
  - O efeito de Yarok não copia a habilidade desencadeada; ele só faz com que ela seja desencadeada duas vezes. Quaisquer escolhas feitas conforme você coloca a habilidade na pilha, como modos e alvos, são feitas separadamente para cada ocorrência da habilidade. Quaisquer escolhas feitas na resolução, como colocar ou não marcadores em uma permanente, também são feitas individualmente.
  - Se de alguma forma você controlar dois Yaroks, uma permanente que entre no campo de batalha fará com que as habilidades sejam desencadeadas três vezes, e não quatro. Um terceiro Yarok faz com que as habilidades sejam desencadeadas quatro vezes, um quarto faz com que as habilidades sejam desencadeadas cinco vezes e assim por diante.
  - Se uma permanente que entre no campo de batalha ao mesmo tempo que Yarok (inclusive o próprio Yarok) fizer com que uma habilidade desencadeada de uma permanente que você controla seja desencadeada, aquela habilidade será desencadeada uma vez adicional.
  - Se uma habilidade desencadeada está ligada a uma segunda habilidade, as ocorrências adicionais daquela habilidade desencadeada também estão ligadas àquela segunda habilidade. Se a segunda habilidade se refere ao “card exilado”, ela se refere a todos os cards exilados por quaisquer ocorrências da habilidade desencadeada.
  - 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. Por exemplo, se a habilidade de entrada no campo de batalha de Arcanista de Elite for desencadeada duas vezes, dois cards serão exilados. O valor de X no custo de ativação da outra habilidade de Arcanista de Elite é a soma dos valores de mana dos dois cards. Conforme a habilidade é resolvida, você cria cópias de ambos os cards e conjura nenhuma, uma ou ambas as cópias em qualquer ordem.
-

Yedora, Jardineira dos Túmulos

{4} {G}

Criatura Lendária — Ent Druida

5/5

Toda vez que outra criatura não ficha que você controla morre, você pode devolvê-la ao campo de batalha com a face voltada para baixo sob o controle de seu dono. Ela é um terreno Floresta. *(Ela não tem outros tipos nem habilidades.)*

- Um card com a face voltada para baixo não tem nome nem cores. O único tipo dele é terreno, o único subtipo é Floresta e a única habilidade é “{T}: Adicione {G}”.
- Se o card com a face voltada para baixo tem metamorfose, você pode pagar seu custo de metamorfose para fazer com que ele tenha a face voltada para cima.
- Se uma daquelas florestas tiver a face voltada para cima, o efeito que a transforma em um terreno Floresta expirará. A permanente com a face voltada para cima voltará a ter seu nome impresso, linha de tipos, custo de mana, habilidades e assim por diante.

Zada, Moedora de Edros

{3} {R}

Criatura Lendária — Goblin Aliado

3/3

Toda vez que você conjurar uma magia instantânea ou um feitiço que tenha apenas Zada, Moedora de Edros, como alvo, copie aquela magia para cada outra criatura que você controla que a magia pudesse ter como alvo. Cada cópia tem uma criatura diferente como alvo.

- A habilidade de Zada é desencadeada toda vez que você conjura uma magia instantânea ou um feitiço que tenha apenas Zada, Moedora de Edros, como alvo, e mais nenhum outro objeto ou jogador.
- Se você conjurar uma magia instantânea ou habilidade que tenha múltiplos alvos, mas esta tiver apenas Zada como alvo, a habilidade de Zada será desencadeada. As cópias terão, da mesma forma, apenas uma de suas outras criaturas como alvo. Você não pode alterar os alvos de nenhuma das cópias.
- Qualquer criatura que você controla que não poderia ser alvo da magia original (devido a manto, habilidades de proteção ou qualquer outra razão) é simplesmente ignorada pela habilidade de Zada.
- Você controla todas as cópias. Você escolhe a ordem em que as cópias são colocadas na pilha. A magia original estará na pilha abaixo dessas cópias, e será resolvida por último.
- As cópias que a habilidade cria são criadas na pilha, de modo que não são conjuradas. As habilidades que são desencadeadas quando um jogador conjura uma magia (como a própria habilidade de Zada) não serão desencadeadas.
- Se a magia que for copiada for modal (ou seja, se ela disser “Escolha um —” ou algo assim), as cópias terão o mesmo modo. Você não pode escolher um modo diferente.
- Se a magia copiada tiver um X cujo valor foi determinado quando ela foi conjurada (como faz Trovoadas Ribombantes), as cópias terão o mesmo valor de X.
- O controlador de uma cópia não pode escolher pagar nenhum custo alternativo nem adicional pela cópia. Porém, os efeitos baseados em custos alternativos ou adicionais que tenham sido pagos pela magia original serão copiados como se esses mesmos custos tivessem sido pagos para a cópia.

---

Magic: The Gathering, Magic, Innistrad, Kamigawa, Nova Capenna, Dominária, A Guerra dos Irmãos e Phyrexia são marcas comerciais da Wizards of the Coast LLC nos EUA e em outros países. ©2023 Wizards.