# Notas de Lançamento de *Dominária*

Compilado por Eli Shiffrin, com contribuições de Laurie Cheers, Carsten Haese, Nathan Long, Cai Terry e Thijs van Ommen

Última modificação em 16 de março de 2018

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. Se não conseguir encontrar aqui a resposta de que precisa, entre em contato conosco em [**Wizards.com/CustomerService**](http://www.wizards.com/CustomerService).

A seção "Notas Gerais" inclui informações sobre o lançamento e explica as 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

## Informações de lançamento

A coleção *Dominária* contém 269 cards (20 terrenos básicos, 101 cards comuns, 80 incomuns, 53 raros e 15 míticos raros) distribuídos em boosters, além de 10 cards disponíveis somente nos Decks de Planeswalker de *Dominária* e 1 card promocional único (parte da promoção de loja Compre uma Caixa de *Dominária*).

*Magic* Open House: 14 e 15 de abril de 2018

Fim de Semana de Pré‑lançamento: 21 e 22 de abril de 2018

Fim de Semana de Draft: 28 e 29 de abril de 2018

Liga de *Magic:* Início em 30 de abril de 2018

Standard Showdown: Início em 6 de maio de 2018

Campeonato em Loja: 30 de junho e 1.º de julho de 2018

A coleção *Dominária* passará a ter validade em torneios Construídos sancionados na data de seu lançamento oficial: sexta‑feira, 27 de abril de 2018. Então, as seguintes coleções serão permitidas no formato Padrão: *Kaladesh*, *Revolta do Éter*, *Amonkhet*, *Hora da Devastação*, *Ixalan*, *Rivais de Ixalan* e *Dominária*. O formato Padrão também permite o uso de cards do Decks de Boas Vindas (e de outros produtos auxiliares) com o código de identificação de coleção W17.

Acesse [**Magic.Wizards.com/Rules**](http://magic.wizards.com/rules) para obter a lista completa de formatos e coleções permitidas e listas de banimentos.

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

‑‑‑‑‑

## Cards dos destaques da história *de Dominária*

Há muitos momentos importantes na história de *Dominária*, mas alguns dos mais cruciais, chamados “destaques da história”, são mostrados em cards. Você pode ler mais a respeito desses eventos na página de história oficial de *Magic* em **mtgstory.com**.

1.º destaque da história: Vínculo Quebrado

2.º destaque da história: Despedida Final

3.º destaque da história: Ajustar as Contas

4.º destaque da história: Nas Garras de Nicol Bolas

Os cards dos destaques da história desta coleção trazem um ícone do símbolo de Planeswalker em suas caixas de texto. O ícone não tem efeito no jogo. Os cards impressos também incluem o url **mtgstory.com** e um número indicando a sequência dos cards da história.

‑‑‑‑‑

## Nova mecânica: Cards de Saga

A coleção *Dominária* apresenta um novo tipo de encantamento: Sagas. Cada Saga conta a história de um evento‑chave do passado conforme se desenrola ao longo de seus turnos.

História de Benália

{1}{W}{W}

Encantamento — Saga

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

I, II — Crie uma ficha de criatura branca 2/2 do tipo Cavaleiro com vigilância.

III — Os Cavaleiros que você controla recebem +2/+1 até o final do turno.

\* Conforme uma Saga entra no campo de batalha, seu controlador coloca um marcador de conhecimento nela. Conforme sua fase principal pré‑combate se inicia (imediatamente após sua etapa de compra), você coloca outro marcador de conhecimento em cada Saga que você controla. Colocar um marcador de conhecimento de qualquer dessas formas em uma Saga não usa a pilha.

\* Cada símbolo à esquerda da caixa de texto de uma Saga representa uma *habilidade de capítulo*. Uma habilidade de capítulo é uma habilidade desencadeada que é ativada quando um marcador de conhecimento colocado na Saga faz com que o número de marcadores de conhecimento na Saga se torne igual ou maior que o número do capítulo da habilidade. As habilidades de capítulo são colocadas na pilha e podem ser respondidas.

\* Uma habilidade de capítulo não é desencadeada se um marcador de lealdade é colocado em uma saga que já tenha um número de marcadores de lealdade igual ou superior ao número do capítulo. Por exemplo, o terceiro marcador de conhecimento colocado em uma Saga faz com que a habilidade do capítulo III seja desencadeada, mas a I e a II não serão desencadeadas novamente.

\* Depois que uma habilidade de capítulo é desencadeada, a habilidade na pilha não é afetada se a Saga ganha ou perde marcadores, nem se a Saga deixa o campo de batalha.

\* Se múltiplas habilidades de capítulo forem desencadeadas ao mesmo tempo, seu controlador as coloca na pilha em qualquer ordem. Se qualquer delas exigir alvos, aqueles alvos serão escolhidos conforme você colocar as habilidades na pilha, antes que qualquer daquelas habilidades seja resolvida.

\* Se marcadores forem removidos de uma Saga, as habilidades de capítulo adequadas serão desencadeadas quando a Saga receber marcadores de conhecimento. Remover marcadores de conhecimento não faz com que uma habilidade de capítulo anterior seja desencadeada.

\* Depois que o número de marcadores de conhecimento em uma Saga se torna igual ou superior ao maior número entre os de suas habilidades de capítulo — que na coleção *Dominária* é sempre três — o controlador da Saga a sacrifica assim que sua habilidade de capítulo deixa a pilha, provavelmente sendo resolvida ou anulada. Esta ação baseada no estado não usa a pilha.

‑‑‑‑‑

## Tema de destaque: Permanentes lendárias

Personagens lendárias novas e antigas ganharam destaque por todo o plano. Em cada booster de *Dominária* haverá ao menos uma criatura lendária. Além das criaturas, a coleção também traz um número significativo de outros cards lendários.

Jodah, Arquimago Eterno

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

Criatura Lendária — Humano Mago

4/3

Voar

Você pode pagar{W}{U}{B}{R}{G} em vez de pagar o custo de mana das mágicas que você conjurar.

Mox de Âmbar

{0}

Artefato Lendário

{T}: Adicione um mana de qualquer cor dentre as das criaturas e dos planeswalkers lendários que você controla.

\* A partir da coleção *Dominária*, os cards lendários que não sejam planeswalkers terão uma moldura diferente com floreios adicionais na barra do título. Essa mudança é cosmética e não tem significado em termos de regras, mas deve ajudar a identificar de relance os cards lendários durante o jogo.

\* Se um jogador controla duas ou mais permanentes lendárias com o mesmo nome, aquele jogador escolhe uma e coloca as restantes nos cemitérios de seus donos. Isso é chamado de “regra das lendas”.

\* A “regra das lendas” verifica permanentes lendárias com o nome exatamente igual em inglês. Por exemplo, você pode controlar Teferi, Subjugador do Tempo, e Teferi, Herói de Dominária.

\* A “regra das lendas” não usa a pilha. Quando você controla duas permanentes lendárias de mesmo nome, você não pode realizar nenhuma ação antes que a “regra das lendas” seja aplicada. Se quaisquer habilidades tiverem sido desencadeadas pela entrada da nova permanente lendária no campo de batalha, aquelas habilidades serão colocadas na pilha após a aplicação da regra das lendas.

\* Além da “regra das lendas”, o supertipo lendário em cards de permanentes não tem qualquer restrição inerente. Você pode controlar qualquer número de permanentes lendárias que não tenham o mesmo nome, e seu deck pode ter qualquer número de cards lendários (mas não mais de quatro com o mesmo nome).

‑‑‑‑‑

## Nova mecânica: Feitiços lendários

*Dominária* é a estreia de cards de feitiços lendários que captam momentos extraordinários do passado de nossos personagens. Essas mágicas poderosas só podem ser lançadas com a ajuda de uma criatura lendária ou de um planeswalker lendário ao seu lado no campo de batalha.

Explosão Ruinosa de Urza

{4}{W}

Feitiço Lendário

*(Você só pode conjurar um feitiço lendário se controlar uma criatura lendária ou um planeswalker lendário.)*

Exile todas as permanentes que não sejam terrenos nem lendárias.

\* Você não pode conjurar um feitiço lendário a menos que controle uma criatura lendária ou um planeswalker lendário. Depois que você conjura um feitiço lendário, perder o controle de suas criaturas e planeswalkers lendários não afeta aquela mágica.

\* Além da restrição de conjuração, o supertipo lendário em um feitiço não está associado a nenhuma outra regra. Você pode conjurar qualquer número de feitiços lendários em um turno, e seu deck pode conter qualquer número de cards lendários (mas não mais que quatro com o mesmo nome).

‑‑‑‑‑

## Novo termo: Histórico

Se observar os cards de Sagas, os cards lendários e os cards de artefato desta coleção, você verá uma amostra ampla da extensa e misteriosa história de Dominária. Alguns cards celebram o rico passado do plano ao recompensar você por jogar esses cards *históricos*. Histórico é um termo do jogo que se refere a um card que tenha o supertipo lendário, o tipo de card artefato ou o tipo de encantamento Saga.

Jhoira, Capitã do Bons Ventos

{2}{U}{R}

Criatura Lendária — Humano Artesão

3/3

Toda vez que você conjurar uma mágica histórica, compre um card. *(Os artefatos, os cards lendários e as Sagas são cards históricos.)*

\* Um card, uma mágica ou uma permanente é histórica se tiver o supertipo lendário, o tipo de card artefato ou o subtipo Saga. Ter duas dessas qualidades não torna um objeto mais histórico que outro, nem concede qualquer bônus adicional — ou um objeto é histórico, ou não é.

\* Algumas habilidades são desencadeadas “toda vez que você conjura uma mágica histórica”. Uma habilidade assim é resolvida antes da mágica que fez com que ela fosse desencadeada. Ela é resolvida mesmo que aquela mágica seja anulada.

\* Uma habilidade desencadeada “toda vez que você conjura uma mágica lendária” não é desencadeada se um card histórico é colocado no campo de batalha sem ser conjurado.

\* Os terrenos jamais são conjurados, de modo que as habilidades desencadeadas “toda vez que você conjura uma mágica histórica” não são desencadeadas se você joga um terreno lendário. Elas também não são desencadeadas se um card no campo de batalha se transforma em um terreno lendário, como fazem os cards dupla face de *Ixalan* e *Rivais de Ixalan*.

‑‑‑‑‑

## Retorno de palavra‑chave: Reforçar

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

Devorador Baloth

{2}{G}{G}

Criatura — Besta

4/4

Reforçar {4} *(Você pode pagar um custo adicional de {4} ao conjurar esta mágica.)*

Se Devorador Baloth foi reforçado, ele entra no campo de batalha com três marcadores +1/+1.

As regras de reforçar não mudaram desde sua aparição anterior.

\* Você não pode pagar um custo de reforçar mais de uma vez.

\* Se você coloca uma permanente com reforçar no campo de batalha sem conjurá‑la, você não pode reforçá‑la.

\* Se você copia uma mágica instantânea ou feitiço reforçado, a cópia também é reforçada. Se um card ou ficha entra no campo de batalha como cópia de uma permanente, a nova permanente não é reforçada, mesmo que a original fosse.

\* Para determinar o custo total de uma mágica, comece com o custo de mana (ou custo alternativo se o efeito de outro card permitir que você o pague), adicione quaisquer aumentos de custo (como reforçar) e depois aplique quaisquer reduções de custo. O custo de mana convertido da mágica permanece inalterado, independentemente do custo total para conjurá‑la.

‑‑‑‑‑

## Alteração nas regras: o dano não pode ser redirecionado para planeswalkers

Anteriormente, era possível redirecionar o dano que não fosse de combate que uma fonte que você controla causaria a um oponente e fazer com que aquele dano fosse causado a um dos planeswalkers do oponente. Com o lançamento de *Dominária*, esta regra está sendo removida do jogo. Um grande número de cards que causam certa quantidade de dano ao “jogador alvo” estão recebendo erratas conforme as diretrizes a seguir:

* As habilidades em que se lê “criatura ou jogador alvo” foram alteradas para “qualquer alvo”
* As habilidades em que se lê “jogador alvo” foram alteradas para “jogador ou planeswalker alvo”. No entanto, se a quantidade de dano for calculada com base em informações sobre o jogador ou sobre os objetos que este controla, a habilidade permanecerá inalterada e agora só poderá causar dano ao jogador.
* As habilidades em que se lê “oponente alvo” foram alteradas para “oponente ou planeswalker alvo”, com a mesma exceção listada acima. Essas mágicas e habilidades podem ter como alvo um planeswalker que você controla.
* As habilidades que causam dano, mas não exigem alvos, não receberam errata, com uma exceção: Quebrador de Frascos, o Feroz.

Além dessas mudanças, um pequeno número de cards que modificam o dano foi afetado. Em particular, os efeitos que modificam o dano que seria causado a um alvo receberam erratas conforme as diretrizes acima.

Relâmpago do Mago

{2}{R}

Mágica Instantânea

Esta mágica custa {2} a menos para ser conjurada se você controlar um Mago.

Relâmpago do Mago causa 3 pontos de dano a qualquer alvo.

Inferno Imolante de Jaya

{X}{R}{R}

Feitiço Lendário

*(Você só pode conjurar um feitiço lendário se controlar uma criatura lendária ou um planeswalker lendário.)*

Inferno Imolante de Jaya causa X pontos de dano a cada um de até três alvos.

\* Se uma mágica ou habilidade exige um alvo sem qualquer outra descrição, aquele alvo pode ser uma criatura, um jogador ou um planeswalker. Isso pode aparecer simplesmente como “qualquer alvo” ou “outro alvo”, ou como uma quantidade como “até três alvos”. Os cards e as permanentes que não sejam criaturas nem planeswalkers não podem se tornar alvos dessa forma.

\* Mais de 700 cards receberam erratas em suporte a essa alteração. Para ver o texto de regras atual de um card, incluindo quaisquer erratas publicadas para ele, acesse <http://Gatherer.Wizards.com>.

Os cards impressos na coleção *Dominária* e que causam dano a criaturas e/ou jogadores, mas não a planeswalkers (como o card Chandra, Piromante Ousada, do Deck de Planeswalker, e o card promocional Canção do Fogo e Voz Solar) exigem alvos conforme neles escrito, mesmo que cards semelhantes tenham recebido erratas.

Chandra, Piromante Ousada

{4}{R}{R}

Planeswalker Lendário — Chandra

+1: Adicione {R}{R}. Chandra, Piromante Ousada, causa 2 pontos de dano ao jogador alvo.

−3: Chandra, Piromante Ousada causa 3 pontos de dano à criatura ou planeswalker alvo.

−7: Chandra, Piromante Ousada, causa 10 pontos de dano ao jogador alvo e a cada criatura e planeswalker que ele controla.

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

‑‑‑‑‑

## Novos termos: várias mudanças não funcionais

Também a partir da coleção *Dominária*, diversas pequenas mudanças foram feitas na terminologia geral de *Magic*. Essas mudanças são estilísticas e não representam nenhuma mudança de funcionalidade.

A expressão “reserva de mana” foi removida dos textos dos cards. O conceito continua a existir nas regras do jogo. Se um jogador for instruído a adicionar certa quantidade de mana, aquele jogador adiciona aquele mana à própria reserva de mana.

Elfos de Llanowar

{G}

Criatura — Elfo Druida

1/1

{T}: Adicione {G}.

Em inglês, *Magic* adotou “they” como pronome preferencial para a terceira pessoa do singular, no lugar de “he or she”. Essa mudança não afeta os cards em português.

Explorador Homárida

{3}{U}

Criatura — Homárida Batedor

3/3

Quando Explorador Homárida entra no campo de batalha, o jogador alvo coloca os quatro cards do topo do próprio grimório no próprio cemitério.

As habilidades que modificam como uma mágica se comporta na pilha, como custos adicionais, referem‑se a si mesmas como “esta mágica”, em vez de usar o nome de seu card.

Contradita do Mago

{1}{U}{U}

Mágica Instantânea

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

Anule a mágica alvo.

E por último, mas não menos importante, agora há uma barra entre os textos de regras e ilustrativo em cards que tenham os dois para torná‑los mais distintos um do outro.

‑‑‑‑‑

## Ciclo: “Terrenos verificadores”

A coleção *Dominária* traz um ciclo de terrenos duplos de cores inimigas para ajudar você a ter sempre o mana de que precisa. Esses cards foram impressos pela primeira vez na coleção básica *Innistrad*, e suas contrapartes aliadas foram impressas recentemente na coleção *Ixalan*.

Capela Isolada

Terreno

Capela Isolada entra no campo de batalha virada, a menos que você controle uma Planície ou um Pântano.

{T}: Adicione {W} ou {B}.

\* As habilidades de entrada no campo de batalha desses terrenos duplos verificam os terrenos que você controla com qualquer um dos dois tipos de terreno listados, não um dos dois nomes de terreno listados. Os terrenos que eles verificam não precisam ser terrenos básicos. Por exemplo, se você controla Bosques Esparsos (um terreno não básico com os tipos Floresta e Planície), Capela Isolada entra no campo de batalha desvirada.

\* Esses terrenos duplos em si não têm nenhum tipo de terreno. Por exemplo, Capela Isolada não é uma Planície. Uma segunda Capela Isolada não entrará no campo de batalha desvirada se você só controlar Capela Isolada.

\* Quando esses terrenos entram no campo de batalha, eles procuram terrenos que já estejam no campo de batalha. Eles não verificam terrenos que estejam entrando no campo de batalha ao mesmo tempo.

 ‑‑‑‑‑

## NOTAS SOBRE CARDS ESPECÍFICOS

A Chama de Keld

{1}{R}

Encantamento — Saga

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

I — Descarte sua mão.

II — Compre dois cards.

III — Se uma fonte vermelha sob seu controle causaria dano a uma permanente ou jogador neste turno, ela causa, em vez disso, aquela quantidade de dano mais 2 àquela permanente ou jogador.

\* Se múltiplos efeitos de substituição modificarem a forma como o dano seria causado, o jogador que sofre o dano (ou o controlador da permanente que sofre o dano) escolhe a ordem na qual aplicar estes efeitos.

\* Se o dano causado por uma fonte que você controla está sendo dividido ou atribuído a múltiplas permanentes que um oponente controla ou entre um oponente e uma ou mais permanentes que ele controla simultaneamente, divida a quantidade original antes de somar 2. Por exemplo, se você ataca com uma criatura vermelha 5/5 com atropelar e seu oponente bloqueia com uma criatura 2/2, você pode atribuir 2 pontos de dano à bloqueadora e 3 pontos de dano ao jogador defensor. Essas quantidades, então, são modificadas para 4 e 5, respectivamente.

‑‑‑‑‑

Adeliz, o Vento Cinzento

{1}{U}{R}

Criatura Lendária — Humano Mago

2/2

Voar, ímpeto

Toda vez que você conjura uma mágica instantânea ou um feitiço, os Magos que você controla recebem +1/+1 até o final do turno.

\* A última habilidade de Adeliz afeta somente os Magos que você controla no momento em que ela é resolvida, incluindo a própria Adeliz. As criaturas que você começa a controlar posteriormente no turno ou que se tornam Magos posteriormente no turno não recebem +1/+1.

\* A última habilidade de Adeliz é resolvida antes da mágica que fez com que ela fosse desencadeada. Ela é resolvida mesmo que aquela mágica seja anulada.

‑‑‑‑‑

Adepto Punho de Fogo

{4}{R}

Criatura — Humano Mago

3/3

Quando Adepto Punho de Fogo entra no campo de batalha, ele causa X pontos de dano à criatura alvo que um oponente controla, sendo X o número de Magos que você controla.

\* O número de Magos que você controla só é contado conforme a habilidade de Adepto Punho de Fogo é resolvida. Se Adepto Punho de Fogo ainda estiver no campo de batalha, ele contará a si mesmo.

‑‑‑‑‑

Adivinha Talídia

{3}{B}

Criatura — Fungo

2/3

{2}, Sacrifique uma criatura: Compre um card.

\* Você pode sacrificar Adivinha Talídia para pagar o custo de sua própria habilidade.

‑‑‑‑‑

A Guerra das Antiguidades

{3}{U}

Encantamento — Saga

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

I, II — Olhe os cinco cards do topo de seu grimório. Você pode revelar um card de artefato dentre eles e colocá‑lo em sua mão. Coloque o restante no fundo de seu grimório em ordem aleatória.

III — Os artefatos que você controla se tornam criaturas artefato com poder e resistência básicos 5/5 até o final do turno.

\* A última habilidade de capítulo de A Guerra das Antiguidades só afeta artefatos que você controla no momento em que ela é resolvida. Os artefatos que você comece a controlar posteriormente no turno não se tornarão criaturas 5/5.

\* A última habilidade de capítulo de A Guerra das Antiguidades sobrescreve o poder básico normal de uma criatura artefato e todos os efeitos prévios que definam valores específicos para o poder e a resistência básicos de uma criatura artefato. Quaisquer efeitos que definem poder ou resistência que se aplicam depois da habilidade ser resolvida substituem esse efeito.

\* Os efeitos que modificam o poder e/ou a resistência de uma criatura artefato, como o de Crescimento Titânico, serão aplicados à criatura independentemente de quando começaram a ter 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 de alguma forma A Guerra das Antiguidades se tornar um encantamento artefato antes de sua última habilidade de capítulo ser resolvida, ela se tornará uma criatura artefato encantamento 5/5 do tipo Saga, e em seguida será sacrificada depois que aquela habilidade for resolvida.

\* Quando um Equipamento anexado a uma criatura se torna uma criatura artefato, ele é solto. Sua habilidade equipar pode ser ativada, mas ele não será anexado à criatura alvo.

‑‑‑‑‑

Ajustar as Contas

{2}{B}{B}

Feitiço

Exile a criatura alvo. Coloque dois marcadores de lealdade em um planeswalker que você controla.

\* Se a criatura alvo não for um alvo válido no momento em que Ajustar as Contas tentar ser resolvido, a mágica não será resolvida. Você não colocará marcadores de lealdade em um planeswalker.

\* Ambos os marcadores de lealdade precisam ser colocados no mesmo planeswalker.

\* Você não escolhe o planeswalker a receber os marcadores de lealdade até que Ajustar as Contas tenha sido resolvido. Se não controlar um planeswalker, você só exilará a criatura alvo e não colocará marcadores de lealdade em nada.

‑‑‑‑‑

Allossauro Territorial

{2}{G}{G}

Criatura — Dinossauro

5/5

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

Quando Allossauro Territorial entra no campo de batalha, se foi reforçado, ele luta com outra criatura alvo.

\* Se Allossauro Territorial não estiver no campo de batalha conforme sua habilidade desencadeada for resolvida ou o alvo daquela habilidade desencadeada for não válido, nenhuma criatura causará nem receberá dano.

\* A habilidade de Allossauro Territorial pode ter como alvo outra criatura que você controla (como um Dinossauro com uma habilidade enfurecer). Se você o reforçou, mas seu oponente não controla nenhuma criatura que seja um alvo válido, a habilidade precisa ter outra de suas criaturas como alvo. Planeje cuidadosamente antes de reforçar Dinossauros.

‑‑‑‑‑

Animus Ancestral

{1}{G}

Mágica Instantânea

Coloque um marcador +1/+1 na criatura alvo que você controla se ela for lendária. Em seguida, ela luta contra a criatura alvo que um oponente controla. *(Cada uma causa dano igual ao seu poder à outra.)*

\* Você não pode conjurar Animus Ancestral a menos que escolha uma criatura que você controla e uma que você não controla como alvos.

\* A criatura que você controla não precisa ser lendária. Se não for lendária, ela simplesmente não receberá um marcador +1/+1 antes de lutar.

\* Se qualquer um dos alvos não for um alvo válido conforme Animus Ancestral tentar ser resolvido, nenhuma das criaturas causará nem sofrerá dano.

\* Se a criatura que você controla não for um alvo válido conforme Animus Ancestral tentar ser resolvido, você não colocará um marcador +1/+1 nela. Se aquela criatura for um alvo válido, mas a criatura que você não controla não for, você ainda colocará o marcador na criatura que você controla se esta for lendária.

‑‑‑‑‑

Arvad, o Amaldiçoado

{3}{W}{B}

Criatura Lendária — Vampiro Cavaleiro

3/3

Toque mortífero, vínculo com a vida

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

\* Como o dano permanece marcado na criatura até que seja removido conforme o turno termina, o dano não letal causado a uma criatura lendária que você controla pode se tornar letal caso Arvad deixe o campo de batalha durante aquele turno.

‑‑‑‑‑

Aryel, Cavaleira de Windgrace

{2}{W}{B}

Criatura Lendária — Humano Cavaleiro

4/4

Vigilância

{2}{W}, {T}: Crie uma ficha de criatura branca 2/2 do tipo Cavaleiro com vigilância.

{B}, {T}, vire X Cavaleiros desvirados que você controla: Destrua a criatura alvo com poder igual ou inferior a X.

\* Virar Ariel para ativar qualquer uma de suas habilidades enquanto ela estiver atacando não a remove do combate.

\* Você pode virar quaisquer Cavaleiros desvirados que você controle, incluindo um que você não tenha controlado de modo contínuo desde o início de seu turno mais recente, para pagar o custo da última habilidade de Aryel. Entretanto, é necessário que Aryel tenha estado sob seu controle de modo contínuo desde o início de seu turno mais recente para que as habilidades dela sejam ativadas.

\* Depois que você anuncia que está ativando a última habilidade de Aryel, nenhum jogador pode realizar outras ações até que o custo da habilidade seja pago. Em especial, os jogadores não podem tentar tornar o valor de X inválido removendo ou virando seus Cavaleiros.

\* Se o poder da criatura alvo for maior que X conforme a última habilidade de Aryel tentar ser resolvida, a habilidade não será resolvida. Você não pode virar Cavaleiros extras depois que a habilidade é ativada.

‑‑‑‑‑

Atacar

{W}

Mágica Instantânea

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

\* Atacar afeta apenas as criaturas que você controla no momento em que é resolvida. As criaturas que você começar a controlar mais tarde no turno não receberão +1/+1.

‑‑‑‑‑

Autorreplicante de Mishra

{5}

Criatura Artefato — Operário de Linha de Montagem

2/2

Toda vez que você conjura uma mágica histórica, você pode pagar {1}. Se fizer isso, crie uma ficha que seja uma cópia de Autorreplicante de Mishra. *(Os artefatos, os cards lendários e as Sagas são cards históricos.)*

\* A ficha terá a habilidade de Autorreplicante de Mishra. Ela também será capaz de criar cópias de si mesma.

\* Enquanto a habilidade desencadeada de Autorreplicante de Mishra estiver sendo resolvida, você não poderá pagar {1} várias vezes para criar mais de uma ficha. No entanto, se você controlar mais de um Autorreplicante de Mishra, você poderá pagar {1} para cada uma de suas habilidades.

\* A ficha não copiará marcadores nem dano marcado em Autorreplicante de Mishra, nem outros efeitos que tenham alterado o poder, a resistência, os tipos, as cores etc de Autorreplicante de Mishra. Normalmente, isso significa que a ficha será simplesmente um Autorreplicante de Mishra, mas, se quaisquer efeitos de cópia tiverem afetado aquele Autorreplicante de Mishra, eles serão levados em conta.

\* Se Autorreplicante de Mishra deixar o campo de batalha antes de sua habilidade desencadeada ser resolvida, a ficha ainda entrará no campo de batalha como uma cópia de Autorreplicante de Mishra, usando os valores copiáveis de Autorreplicante de Mishra da última vez em que ele esteve no campo de batalha.

‑‑‑‑‑

Baird, Guardião do Argivo

{2}{W}{W}

Criatura Lendária — Humano Soldado

2/4

Vigilância

As criaturas não podem atacar você nem um planeswalker que você controla, a menos que seu controlador pague {1} para cada uma daquelas criaturas.

\* Se você controla Baird, seus oponentes podem escolher não pagar para atacar com uma criatura que ataca "se estiver apta". Se não houver outro jogador ou planeswalker para atacar, aquela criatura simplesmente não ataca.

\* Em um jogo de Gigante de Duas Cabeças, as criaturas podem atacar seu colega de equipe e os planeswalkers que seu colega de equipe controla sem exigência de pagamento de mana. Isso é uma alteração em relação às regras anteriores.

‑‑‑‑‑

Barragem de Goblins

{3}{R}

Feitiço

Reforçar — Sacrifique um artefato ou um Goblin. *(Você pode sacrificar um artefato ou um Goblin além de quaisquer outros custos ao conjurar esta mágica.)*

Barragem de Goblins causa 4 pontos de dano à criatura alvo. Se esta mágica foi reforçada, ela também causa 4 pontos de dano ao jogador ou planeswalker alvo.

\* Você não pode conjurar Barragem de Goblins a menos que escolha uma criatura como alvo, mesmo que a mágica tenha sido reforçada. No entanto, você pode ter um Goblin ou criatura artefato que você controle como alvo e, então, sacrificá‑la para pagar o custo de reforçar. O jogador ou planeswalker alvo sofrerá 4 pontos de dano.

‑‑‑‑‑

Barganha Sombria

{3}{B}

Mágica Instantânea

Olhe os três cards do topo de seu grimório. Coloque dois deles em sua mão e o outro em seu cemitério. Barganha Sombria causa 2 pontos de dano a você.

\* Se você tiver menos de três cards em seu grimório, você coloca todos em sua mão e nenhum em seu cemitério.

‑‑‑‑‑

Batedor de Llanowar

{1}{G}

Criatura — Elfo Batedor

1/3

{T}: Você pode colocar no campo de batalha um card de terreno de sua mão.

\* O efeito de Batedor de Llanowar não conta como jogar um terreno. Ele pode colocar um card de terreno no campo de batalha mesmo que você já tenha jogado todos os terrenos que poderia neste turno e mesmo que este não seja o seu turno.

‑‑‑‑‑

Bênção de Gaia

{1}{G}

Feitiço

O jogador alvo embaralha até três cards alvo do próprio cemitério no próprio grimório.

Compre um card.

Quando Bênção de Gaia for colocada no seu cemitério vinda de seu grimório, embaralhe seu cemitério no seu grimório.

\* Se Bênção de Gaia não tiver cards alvo válidos em um cemitério, seja pelos alvos terem deixado de ser válidos, seja por você não ter escolhido nenhum, o jogador alvo embaralha o próprio grimório.

\* Se um efeito colocar múltiplos cards de seu grimório em seu cemitério ao mesmo tempo, coloque todos aqueles cards lá antes que Bênção de Gaia embaralhe seu cemitério em seu grimório.

‑‑‑‑‑

Bombardeio a Esmo

{5}{R}

Encantamento

Quando Bombardeio a Esmo entrar no campo de batalha, escolha quatro permanentes que você não controla que não sejam encantamentos e coloque um marcador de mira em cada uma delas.

No início de sua etapa final, se duas ou mais permanentes que você não controla tiverem um marcador de mira, destrua uma daquelas permanentes aleatoriamente.

\* As permanentes que não sejam encantamentos que recebem marcadores de mira não são alvos. As permanentes com resistência a magia podem receber marcadores de mira dessa forma.

\* Os marcadores de mira são intercambiáveis. Seu Bombardeio a Esmo pode destruir qualquer permanente que você não controle com um marcador de mira, não importa como ele foi colocado lá. Por exemplo, esses marcadores podem ter vindo de um segundo Bombardeio a Esmo que você ou outro oponente tenha conjurado.

\* Os jogadores não podem realizar ações entre o momento em que a permanente é selecionada aleatoriamente e o momento em que ela é destruída. Em especial, se um terreno tiver sido selecionado aleatoriamente, ele não poderá ser virado para gerar mana antes de ser destruído.

\* Se uma permanente tiver indestrutível e tiver um marcador de mira, a permanente destruída aleatoriamente precisa ser escolhida dentre outras permanentes com marcadores de mira.

‑‑‑‑‑

Bússola do Navegador

{1}

Artefato

Quando Bússola do Navegador entra no campo de batalha, você ganha 3 pontos de vida.

{T}: Até o final do turno, o terreno alvo que você controla se torna o tipo de terreno básico à sua escolha além de seus outros tipos.

\* Ganhar um tipo de terreno básico faz com que o terreno alvo ganhe a habilidade de mana correspondente. Como o novo tipo de terreno básico é “além de” seus outros tipos, ele permanece com as habilidades que tinha anteriormente.

‑‑‑‑‑

Campeão da Lâmina de Aço

{G}{G}{G}

Criatura — Elfo Cavaleiro

5/4

Campeão da Lâmina de Aço não pode ser bloqueado por criaturas de poder igual ou inferior a 2.

\* Depois que uma criatura com poder igual ou superior a 3 bloqueia esta criatura, alterar o poder da criatura bloqueadora não faz com que esta criatura seja desbloqueada.

‑‑‑‑‑

Campo de Precognição

{3}{U}

Encantamento

Você pode olhar o card do topo de seu grimório. *(Você pode fazer isso a qualquer momento.)*

Você pode conjurar o card do topo de seu grimório se ele for um card de mágica instantânea ou feitiço.

{3}: Exile o card do topo de seu grimório.

\* Campo de Precognição 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 conjurar o card no topo de seu grimório, você não poderá olhar o próximo card até que tenha terminado de pagar pela mágica.

\* Você precisa seguir as permissões e restrições normais de tempo dos cards que você jogar do seu grimório.

\* Você ainda paga todos os custos por essa mágica, incluindo custos adicionais. Você também pode pagar custos alternativos, como o concedido por Jodah, Arquimago Eterno.

\* O card no topo do seu grimório não está em sua mão, portanto você não pode reciclá‑lo, descartá‑lo ou ativar nenhuma de suas habilidades ativadas.

\* O card a ser exilado do topo de seu grimório é determinado conforme a última habilidade de Campo de Precognição é resolvida. Esse pode não ser o card que estava no topo de seu grimório quando você ativou aquela habilidade.

‑‑‑‑‑

Canção de Freyalise

{1}{G}

Encantamento — Saga

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

I, II — Até seu próximo turno, as criaturas que você controla ganham “{oT}: Adicione um mana de qualquer cor.”

III — Coloque um marcador +1/+1 em cada criatura que você controla. Aquelas criaturas ganham vigilância, atropelar e indestrutível até o final do turno.

\* Cada habilidade de capítulo de Canção de Freyalise afeta somente as criaturas que você controla no momento em que ela é resolvida. As criaturas que você começar a controlar mais tarde no turno não vão ganhar nenhuma habilidade nem um marcador +1/+1.

‑‑‑‑‑

Canção do Fogo e Voz Solar *(Card promocional de Compre uma Caixa)*

{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 feitiço branco fizerem com que você ganhe pontos de vida, Canção do Fogo e Voz Solar causará 3 pontos de dano à criatura alvo 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 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 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 um card de mágica instantânea ou feitiço branco não for uma mágica que faz 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. De modo semelhante, 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.

‑‑‑‑‑

Cavaleira da Graça

{1}{W}

Criatura — Humano Cavaleiro

2/2

Iniciativa

Resistência à magia preta *(Esta criatura não pode ser alvo de mágicas nem habilidades pretas que seus oponentes controlam.)*

Cavaleira da Graça recebe +1/+0 enquanto qualquer jogador controlar uma permanente preta.

\* “Resistência à magia [qualidade]” é uma variação da habilidade resistência a magia. \* “Resistência à magia preta” significa “Esta permanente não pode ser alvo de mágicas pretas que seus oponentes controlem nem habilidades de fontes pretas que seus oponentes controlem.”.

\* Se um efeito determinar que uma criatura perde resistência a magia ou pode ser alvo como se não tivesse resistência a magia, isso também é válido para resistência à magia preta.

\* Cavaleira da Graça só recebe +1/+0 se qualquer jogador controlar uma permanente preta, não importa quantas permanentes pretas os jogadores controlem.

‑‑‑‑‑

Cavaleira da Maleficência

{1}{B}

Criatura — Humano Cavaleiro

2/2

Iniciativa

Resistência à magia branca *(Esta criatura não pode ser alvo de mágicas nem habilidades brancas que seus oponentes controlam.)*

Cavaleira da Maleficência receberá +1/+0 enquanto qualquer jogador controlar uma permanente branca.

\* “Resistência à magia [qualidade]” é uma variação da habilidade resistência a magia. \* “Resistência à magia branca” significa “Esta permanente não pode ser alvo de mágicas brancas que seus oponentes controlem nem habilidades de fontes brancas que seus oponentes controlem.”.

\* Se um efeito determinar que uma criatura perde resistência a magia ou pode ser alvo como se não tivesse resistência a magia, isso também é válido para resistência à magia branca.

\* Cavaleira da Maleficência só recebe +1/+0 se qualquer jogador controlar uma permanente branca, não importa quantas permanentes brancas os jogadores controlem.

‑‑‑‑‑

Chandra, Piromante Ousada *(Somente no Deck de Planeswalker)*

{4}{R}{R}

Planeswalker Lendário — Chandra

5

+1: Adicione {R}{R}. Chandra, Piromante Ousada, causa 2 pontos de dano ao jogador alvo.

−3: Chandra, Piromante Ousada causa 3 pontos de dano à criatura ou ao planeswalker alvo.

−7: Chandra, Piromante Ousada, causa 10 pontos de dano ao jogador alvo e a cada criatura e planeswalker que ele controla.

\* A primeira habilidade de Chandra não pode ter um planeswalker como alvo.

\* A última habilidade de Chandra tem apenas o jogador como alvo. As criaturas e os planeswalkers com resistência a magia que aquele jogador controle sofrerão dano.

‑‑‑‑‑

Ciclope Enfurecido

{3}{R}

Criatura — Ciclope

4/4

Ciclope Enfurecido recebe ‑2/‑0 enquanto duas ou mais criaturas o estiverem bloqueando.

\* Se todos exceto um dos bloqueadores de Ciclope Enfurecido forem removidos do combate, o efeito de Ciclope Enfurecido deixa imediatamente de reduzir seu poder.

‑‑‑‑‑

Colônia de Ratos

{1}{B}

Criatura — Rato

2/1

Colônia de Ratos recebe +1/+0 para cada outro Rato que você controla.

Um deck pode ter qualquer número de cards com o nome Colônia de Ratos.

\* A última habilidade de Colônia de Ratos permite que você ignore apenas a regra "quatro de cada". Ela não permite que você ignore a validade no formato.

‑‑‑‑‑

Comandante de Guerra Goblin

{1}{R}{R}

Criatura — Goblin Guerreiro

2/2

As mágicas de Goblin que você conjura custam {1} a menos para serem conjuradas.

Os Goblins que você controla têm ímpeto.

\* O efeito de Comandante de Guerra Goblin só reduz o mana genérico do custo das mágicas de Goblin que você conjura. Ele não reduz, por exemplo, o custo de Prospector de Skirk a menos de {R}.

‑‑‑‑‑

Comandante do Grupo de Cerco

{3}{R}{R}

Criatura — Goblin

2/2

Quando Comandante do Grupo de Cerco entrar no campo de batalha, crie três fichas de criatura vermelha 1/1 do tipo Goblin.

{1}{R}, sacrifique um Goblin: Comandante do Grupo de Cerco causa 2 pontos de dano a qualquer alvo.

\* Você pode sacrificar qualquer Goblin que você controle para ativar a habilidade ativada de Comandante do Grupo de Cerco, e não apenas os que sua habilidade desencadeada colocou no campo de batalha. Você pode sacrificar até o próprio Comandante do Grupo de Cerco.

‑‑‑‑‑

Congelamento Profundo

{2}{U}

Encantamento — Aura

Encantar criatura

A criatura encantada tem poder e resistência básicos 0/4, tem defensor, perde todas as habilidades e é uma Barreira azul além de suas outras cores e tipos.

\* Congelamento Profundo substitui todos os efeitos anteriores que determinam valores específicos para o poder e a resistência básicos da criatura. Quaisquer efeitos que definem poder ou resistência que se aplicam depois da 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 Congelamento Profundo fará com que ela deixe de fazê‑lo. \* Se a criatura encantada ganhar uma habilidade após Congelamento Profundo ser resolvido, aquela habilidade será mantida.

‑‑‑‑‑

A Conjectura do Mirari

{4}{U}

Encantamento — Saga

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

I — Devolva o card de mágica instantânea alvo de seu cemitério para sua mão.

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

III — Até o final do turno, toda vez que você conjurar uma mágica instantânea ou um feitiço, copie‑o. Você pode escolher novos alvos para a cópia.

\* A última habilidade de capítulo de A Conjectura do Mirari copia qualquer mágica instantânea ou feitiço que você conjurar, e não apenas aquelas com alvos.

\* A cópia é criada na pilha. Portanto, ela não é “conjurada”. As habilidades que são desencadeadas quando um jogador conjura uma mágica não serão desencadeadas.

\* 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 que for copiada for modal (ou seja, se ela disser “Escolha um —” ou algo assim), a cópia terá o mesmo modo. Não se pode escolher um modo diferente.

\* Se a mágica copiada tiver um X cujo valor foi determinado quando ela foi conjurada (como faz Inferno Imolante de Jaya), a cópia terá o mesmo valor de X.

\* Se a mágica teve o dano dividido conforme foi conjurada (como Enfrentar com Fogo faz quando reforçado), a divisão não pode ser alterada (embora ainda seja possível alterar os alvos daquele dano).

\* 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 mágica original serão copiados como se esses mesmos custos tivessem sido pagos para a cópia.

‑‑‑‑‑

Constructo de Treino

{1}

Criatura Artefato — Constructo

1/1

Quando Constructo de Treino morrer, coloque um marcador +1/+1 na criatura alvo que você controla.

\* Se outra criatura sofrer dano letal ao mesmo tempo que Constructo de Treino, a habilidade do Construto não conseguirá colocar um marcador +1/+1 na outra criatura a tempo de salvá‑la.

‑‑‑‑‑

Contradita do Mago

{1}{U}{U}

Mágica Instantânea

Esta mágica custa {1} a menos para ser conjurada se você controla um Mago.

Anule a mágica alvo.

\* Depois que você anuncia que está conjurando Contradita do Mago, nenhum jogador pode realizar outras ações até que o custo da mágica tenha sido pago. Em especial, os jogadores não podem tentar aumentar o custo da mágica removendo seus Magos.

‑‑‑‑‑

Corredor de Lava Ghitu

{R}

Criatura — Humano Mago

1/2

Enquanto houver dois ou mais cards de mágica instantânea e/ou feitiço em seu cemitério, Corredor de Lava Ghitu receberá +1/+0 e terá ímpeto.

\* Se Corredor de Lava Ghitu perder ímpeto depois de ter sido declarado como atacante no turno em que passa ao seu controle, ele continuará a atacar. Ele não será removido do combate. Por outro lado, se perder ímpeto antes de sua etapa de declaração de atacantes, ele não estará apto a atacar.

‑‑‑‑‑

Dádiva do Crescimento

{1}{G}

Mágica Instantânea

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

Desvire a criatura alvo. Ela recebe +2/+2 até o final do turno. Se esta mágica foi reforçada, em vez disso, aquela criatura recebe +4/+4 até o final do turno.

\* Se Dádiva do Crescimento foi reforçada, a criatura alvo é desvirada antes de receber +4/+4.

‑‑‑‑‑

Darigaaz Reencarnado

{4}{B}{R}{G}

Criatura Lendária — Dragão

7/7

Voar, atropelar, ímpeto

Se Darigaaz Reencarnado morreria, em vez disso, exile‑o com três marcadores de ovo.

No início de sua manutenção, se Darigaaz estiver exilado com um marcador de ovo, remova um marcador de ovo dele. Em seguida, se Darigaaz não tiver marcadores de ovo, devolva‑o ao campo de batalha.

\* Se outro efeito determinar que Darigaaz seja exilado se ele morreria, você pode aplicar primeiro o efeito do próprio Darigaaz, dando a ele três marcadores de ovo.

\* Se Darigaaz for exilado sem nenhum marcador de ovo, sua última habilidade não será desencadeada e não o devolverá ao campo de batalha.

‑‑‑‑‑

Desconcertar

{2}{U}

Mágica Instantânea

A criatura alvo recebe ‑4/‑0 até o final do turno.

Compre um card.

\* Se a criatura alvo não for um alvo válido no momento em que Desconcertar tentar ser resolvido, a mágica não será resolvida. Você não comprará um card.

‑‑‑‑‑

Despedaçamento Temporal de Karn

{4}{U}{U}

Feitiço Lendário

*(Você só pode conjurar um feitiço lendário se controlar uma criatura lendária ou um planeswalker lendário.)*

O jogador alvo joga um turno extra após este turno. Devolva até uma permanente alvo que não seja um terreno para a mão de seu dono. Exile Despedaçamento Temporal de Karn.

\* Se o jogador alvo ou a permanente alvo que não seja um terreno não for um alvo válido conforme Despedaçamento Temporal de Karn for resolvido, o outro alvo será afetado normalmente e Despedaçamento Temporal de Karn será exilado. Se nenhum dos alvos for válido, Despedaçamento Temporal de Karn não será resolvido e não será exilado.

‑‑‑‑‑

Despertar Silvestre

{2}{G}

Feitiço

Até seu próximo turno, todos os terrenos que você controla se tornam criaturas 2/2 do tipo Elemental com alcance, indestrutível e ímpeto. Elas ainda contam como terrenos.

\* Despertar Silvestre não desvira nenhum dos terrenos que se tornam criaturas.

\* Despertar Silvestre afeta apenas os terrenos que você controla no momento em que é resolvido. Os terrenos que você comece a controlar antes do seu próximo turno não se tornarão criaturas.

\* Os terrenos afetados por Despertar Silvestre deixam de ser criaturas conforme sua próxima etapa de desvirar começa, antes que você desvire suas permanentes. Se isso fizer com que qualquer ação baseada no estado se torne aplicável ou se quaisquer habilidades forem desencadeadas, esses eventos serão resolvidos durante sua manutenção.

‑‑‑‑‑

Elemental dos Espinhos

{5}{G}{G}

Criatura — Elemental

7/7

Você pode fazer com que Elemental dos Espinhos atribua seu dano de combate como se não tivesse sido bloqueado.

\* Quando atribui o dano de combate, você escolhe se quer atribuir todo o dano a criaturas bloqueadoras ou se quer atribuir tudo ao jogador ou planeswalker que Elemental dos Espinhos está atacando. Você não pode dividir a atribuição do dano entre eles.

‑‑‑‑‑

Elmo Multiplicador

{4}

Artefato Lendário — Equipamento

No início do combate em seu turno, crie uma ficha que seja uma cópia da criatura equipada, com a exceção de não ser lendária se a criatura equipada for lendária. Aquela ficha ganha ímpeto.

Equipar {5}

\* 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.

\* A ficha não é lendária, e esta exceção é copiável. Se alguma outra coisa copiar aquela ficha posteriormente, a cópia também não será lendária. Se você controlar duas ou mais permanentes com o mesmo nome, mas somente uma delas for lendária, a “regra das lendas” não se aplica.

\* A ficha ganha ímpeto indefinidamente, e este efeito não é copiável. Se alguma outra coisa copiar a ficha posteriormente, a cópia não terá ímpeto.

\* Se a criatura copiada tem {X} em seu custo de mana, X é considerado como 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 alguma outra coisa (por exemplo, se a criatura copiada for um Clone), então a ficha entrará no campo de batalha como o que quer que a criatura escolhida esteja copiando.

\* Quaisquer habilidades de entrada no campo de batalha da criatura copiada serão desencadeadas quando a ficha entrar no campo de batalha. Qualquer habilidade do tipo "conforme [esta criatura] entra no campo de batalha" ou "[esta criatura] entra no campo de batalha com" da criatura escolhida também funcionará.

\* Se a criatura equipada deixar o campo de batalha antes que a habilidade desencadeada de Elmo Multiplicador seja resolvida ou não houver criatura equipada, nenhuma ficha será criada. No entanto, se Elmo Multiplicador deixar o campo de batalha enquanto sua habilidade desencadeada estiver na pilha, será criada uma ficha como cópia da última criatura na qual ele esteve equipado. Se aquela criatura também tiver deixado o campo de batalha, suas últimas informações conhecidas serão usadas para determinar as características da ficha.

‑‑‑‑‑

Escrituras Phyrexianas

{2}{B}{B}

Encantamento — Saga

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

I — Coloque um marcador +1/+1 em até uma criatura alvo. Aquela criatura se torna um artefato além de seus outros tipos.

II — Destrua todas as criaturas que não sejam artefatos.

III — Exile todos os cards dos cemitérios de todos os oponentes.

\* O efeito da habilidade do primeiro capítulo de Escrituras Phyrexianas dura indefinidamente. Ele não expira quando Escrituras Phyrexianas deixa o campo de batalha.

‑‑‑‑‑

Escudo do Reino

{2}

Artefato — Equipamento

Se uma fonte causaria dano à criatura equipada, previna 2 pontos daquele dano.

Equipar {1}

\* Se múltiplas fontes causariam dano ao mesmo tempo à criatura equipada (por exemplo, diversas criaturas bloqueadoras), serão prevenidos 2 pontos de dano de cada uma dessas fontes.

\* Se uma criatura estiver equipada com dois Escudos do Reino, serão prevenidos 4 pontos de dano. Três Escudos do Reino previnem 6 pontos de dano, e assim por diante.

\* Se múltiplos efeitos de substituição modificarem a forma como o dano seria causado, o controlador da permanente que sofre o dano escolhe a ordem na qual aplicar esses efeitos.

‑‑‑‑‑

Esfera Amortecedora

{2}

Artefato

Se um terreno for virado para gerar dois ou mais manas, este gerará {C} em vez de qualquer outro tipo e quantidade.

Cada mágica que um jogador conjura custa {1} a mais para ser conjurada para cada outra mágica que aquele jogador conjurou neste turno.

\* Se múltiplos efeitos de substituição modificariam qual mana uma habilidade que você controla gera, escolha um. Depois disso, determine se quaisquer outros são aplicáveis. Um efeito de substituição não pode ser aplicado mais de uma vez ao mesmo evento dessa forma.

\* A segunda habilidade de Esfera Amortecedora conta mágicas que foram conjuradas durante o turno, mesmo que Esfera Amortecedora não tenha estado no campo de batalha quando elas foram conjuradas. Por exemplo, se a própria Esfera Amortecedora for a terceira mágica que você conjura no turno, a próxima mágica que você conjurar custará {3} a mais para ser conjurada.

\* Para determinar o custo total de uma mágica, comece com o custo de mana (ou um custo alternativo), adicione quaisquer aumentos de custo e, por fim, aplique quaisquer reduções de custo. O custo de mana convertido da mágica permanece inalterado, independentemente do custo total para conjurá‑la.

‑‑‑‑‑

Enfrentar com Fogo

{2}{R}

Feitiço

Reforçar {5}{R} *(Você pode pagar um custo adicional de {5}{R} ao conjurar esta mágica.)*

Enfrentar com Fogo causa 5 pontos de dano à criatura alvo. Se esta mágica foi reforçada, em vez disso, ela causa 10 pontos de dano divididos à sua escolha entre qualquer número de alvos. *(Esses alvos podem incluir jogadores e planeswalkers.)*

\* Se Enfrentar com Fogo for reforçado, ele poderá ter criaturas, jogadores e planeswalkers como alvo.

\* Você escolhe quantos alvos Enfrentar com Fogo tem e como o dano é dividido conforme coloca a mágica na pilha. Cada alvo precisa sofrer ao menos 1 ponto de dano se Enfrentar com Fogo tiver sido reforçado.

\* Se alguns alvos não forem alvos válidos conforme Enfrentar com Fogo tentar ser resolvido, a divisão original do dano ainda se aplicará e o dano que teria sido causado aos alvos não válidos será perdido.

‑‑‑‑‑

Evra, Testemunha de Alcíone

{4}{W}{W}

Criatura Lendária — Avatar

4/4

Vínculo com a vida

{4}: Permute seu total de pontos de vida com o poder de Evra, Testemunha de Alcíone.

\* Se Evra não estiver no campo de batalha quando sua habilidade ativada for resolvida, a permuta não poderá acontecer e a habilidade não terá efeito. No entanto, se Evra estiver no campo de batalha, mas tiver poder igual ou inferior a 0, a permuta ocorre e você perde o jogo.

\* Quando sua habilidade ativada for resolvida, o poder de Evra passará a ser seu total de pontos de vida anterior e você perderá ou ganhará uma quantidade de pontos de vida que iguale seu total de pontos de vida ao poder anterior de Evra. Outros efeitos que interagem com ganho ou perda de pontos de vida interagirão com este efeito de acordo.

\* Quaisquer efeitos, marcadores, Auras ou Equipamentos que modifiquem o poder se aplicarão depois que o poder de Evra for definido como seu total anterior de pontos de vida. Por exemplo, digamos que Evra esteja encantada com Sagrar (que faz dela uma criatura 6/6) e seu total de pontos de vida seja 7. Depois da permuta, Evra seria uma criatura 9/6 (ela passou a ter 7 de poder e esse depois foi modificado por Sagrar) e seu total de pontos de vida seria 6.

‑‑‑‑‑

Familiar de Jhoira

{4}

Criatura Artefato — Ave

2/2

Voar

As mágicas históricas que você conjura custam {1} a menos para serem conjuradas. *(Os artefatos, os cards lendários e as Sagas são cards históricos.)*

\* A última habilidade de Familiar de Jhoira não reduz seu próprio custo enquanto você o está conjurando.

‑‑‑‑‑

Fênix do Grito de Guerra

{3}{R}

Criatura — Fênix

2/2

Voar, ímpeto

Toda vez que você ataca com três ou mais criaturas, você pode pagar {2}{R}. Se fizer isso, devolva Fênix do Grito de Guerra de seu cemitério para o campo de batalha virada e atacando.

\* Conforme Fênix do Grito de Guerra é devolvida ao campo de batalha por causa de sua habilidade desencadeada, você escolhe qual oponente ou planeswalker oponente ela ataca. Não precisa ser o mesmo oponente, nem o mesmo planeswalker adversário, que suas outras criaturas estão atacando.

\* Se Fênix do Grito de Guerra entra no campo de batalha atacando, ela não foi declarada como criatura atacante naquele turno. As habilidades que são desencadeadas quando uma criatura ataca não serão desencadeadas.

‑‑‑‑‑

Fragmento de Pedra de Energia

{1}

Artefato

{T}: Adicione {C} para cada artefato que você controla chamado Fragmento de Pedra de Energia.

\* A habilidade ativada de Fragmento de Pedra de Energia é uma habilidade de mana. Ela não usa a pilha e não pode ser respondida.

‑‑‑‑‑

Força Verdejante

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

Criatura — Elemental

7/7

No início de cada manutenção, crie uma ficha de criatura verde 1/1 do tipo Saprófita.

\* A habilidade de Força Verdejante é desencadeada no início de cada manutenção, e não apenas em cada uma de suas manutenções.

\* Em um jogo de Gigante de Duas Cabeças, a habilidade de Força Verdejante será desencadeada somente uma vez durante a etapa de manutenção da equipe.

‑‑‑‑‑

Fúria da Senhora da Guerra

{R}

Feitiço

As criaturas que você controla ganham iniciativa até o final do turno.

Compre um card.

\* Você pode conjurar Fúria da Senhora da Guerra mesmo que não controle nenhuma criatura. Você ainda comprará um card.

‑‑‑‑‑

Garna, a Chama Sanguínea

{3}{B}{R}

Criatura Lendária — Humano Guerreiro

3/3

Lampejo

Quando Garna, a Chama Sanguínea, entrar no campo de batalha, devolva para sua mão todos os cards de criatura em seu cemitério que tenham sido colocados lá de qualquer lugar neste turno.

As outras criaturas que você controla têm ímpeto.

\* Os cards de criatura a serem devolvidos para sua mão são determinados conforme a habilidade desencadeada de Garna é resolvida. Se de alguma forma Garna chegar a seu cemitério antes disso, talvez devido à “regra das lendas”, ele será devolvido para sua mão.

‑‑‑‑‑

Gênio da Tempestade

{U}{U}{U}

Criatura — Gênio

0/4

Voar

Gênio da Tempestade recebe +1/+0 para cada Ilha básica que você controla.

\* A habilidade de Gênio da Tempestade que modifica seu poder só se aplica enquanto ele está no campo de batalha. Em todas as outras zonas, ela é um card de criatura 0/4.

‑‑‑‑‑

Goblin do Jaspe Vermelho

{1}{R}

Criatura — Goblin Guerreiro

2/2

Toda vez que você conjura uma mágica, se aquela mágica foi reforçada, Goblin do Jaspe Vermelho recebe +1/+1 e ganha ameaçar até o final do turno. *(Ele só pode ser bloqueado por duas ou mais criaturas.)*

\* A última habilidade de Goblin do Jaspe Vermelho é resolvida antes da mágica que fez com que ela fosse desencadeada. Ela é resolvida mesmo que aquela mágica seja anulada.

‑‑‑‑‑

Goblin Lança‑correntes

{R}{R}{R}

Criatura — Goblin Guerreiro

3/3

Iniciativa

Quando Goblin Lança‑correntes entra no campo de batalha, ele causa 1 ponto de dano a cada oponente e a cada criatura e planeswalker que ele controla.

\* Se o dano que Goblin Lança‑correntes causaria a um jogador for prevenido, ele ainda causará 1 ponto de dano às criaturas e aos planeswalkers daquele jogador.

\* Em um jogo de Gigante de Duas Cabeças, a habilidade de Goblin Lança‑correntes faz com que a equipe adversária perca 2 pontos de vida.

‑‑‑‑‑

Golem Uivador

{3}

Criatura Artefato — Golem

2/3

Toda vez que Golem Uivador ataca ou bloqueia, cada jogador compra um card.

\* Depois que a habilidade desencadeada de Golem Uivador é resolvida, os jogadores podem conjurar mágicas e ativar habilidades antes que os bloqueadores sejam declarados, se estiver atacando, ou antes do dano ser causado, se estiver bloqueando.

‑‑‑‑‑

Graça Curativa

{W}

Mágica Instantânea

Previna os próximos 3 pontos de dano que seriam causados a qualquer alvo neste turno por uma fonte à sua escolha. Você ganha 3 pontos de vida.

\* Graça Curativa tem como alvo apenas a criatura, o planeswalker ou o jogador que receberá o “escudo” de prevenção de dano. A fonte do dano não é um alvo.

\* Você escolhe uma única fonte, mesmo que aquela fonte não vá causar 3 pontos de dano.

\* Você ganha 3 pontos de vida conforme Graça Curativa é resolvida, mesmo que não haja dano a prevenir.

‑‑‑‑‑

Grunn, o Rei Solitário

{4}{G}{G}

Criatura Lendária — Símio Guerreiro

5/5

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

Se Grunn, o Rei Solitário, foi reforçado, ele entra no campo de batalha com cinco marcadores +1/+1.

Toda vez que Grunn atacar sozinho, duplique seu poder e sua resistência até o final do turno.

\* Se um efeito instruir você a “duplicar” o poder de uma criatura, aquela criatura recebe +X/+0, sendo X seu poder. O mesmo vale para sua resistência.

\* Se o poder de uma criatura for menor que 0 quando for duplicado, a criatura receberá ‑X/‑0, sendo X a diferença entre 0 e o valor de seu poder. Por exemplo, se um efeito tiver dado a Grunn ‑7/‑0, de modo a torná‑lo uma criatura ‑2/5, duplicar seu poder e sua resistência lhe dará ‑2/+5, e ele será ‑4/10 até o final do turno.

\* Uma criatura ataca sozinha se for a única criatura declarada como atacante na etapa de declaração de atacantes (incluindo criaturas controladas por seus colegas de equipe, se aplicável). Por exemplo, a última habilidade de Grunn não será desencadeada se você atacar com múltiplas criaturas e todas, exceto uma, forem removidas do combate.

‑‑‑‑‑

Guarda‑costas Destemida

{W}

Criatura — Humano Cavaleiro

2/1

Conforme Guarda‑costas Destemida entrar no campo de batalha, escolha outra criatura que você controla.

Sacrifique Guarda‑costas Destemida: a criatura escolhida ganha indestrutível até o final do turno.

\* A primeira habilidade de Guarda‑costas Destemida não é uma habilidade desencadeada e não usa a pilha. Os jogadores não podem responder a sua escolha de qual criatura defender.

\* Se Guarda‑costas Destemida entrar no campo de batalha ao mesmo tempo que outra criatura, aquela criatura não poderá ser escolhida para esta habilidade.

\* Se a criatura escolhida deixar o campo de batalha, você não poderá escolher uma nova criatura para ser protegida por Guarda‑costas Destemida. Neste caso, se você ativar a última habilidade dela, nenhuma criatura ganhará indestrutível.

‑‑‑‑‑

Hallar das Flechas de Fogo

{1}{R}{G}

Criatura Lendária — Elfo Arqueiro

3/3

Atropelar

Toda vez que você conjurar uma mágica, se ela foi reforçada, coloque um marcador +1/+1 em Hallar das Flechas de Fogo. Em seguida, Hallar causa uma quantidade de dano igual ao número de seus marcadores +1/+1 a cada oponente.

\* A última habilidade de Hallar é resolvida antes da mágica que fez com que ela fosse desencadeada. Ela é resolvida mesmo que aquela mágica seja anulada.

\* Se Hallar deixar o campo de batalha depois que sua última habilidade tiver sido desencadeada, mas antes que ela tenha sido resolvida, você não colocará marcadores +1/+1 em nada conforme a habilidade for resolvida, mas você usará o número de marcadores +1/+1 que estavam em Hallar antes de ela deixar o campo de batalha para determinar quanto dano causar a cada oponente.

\* Em um jogo de Gigante de Duas Cabeças, a última habilidade de Hallar faz com que a equipe oponente perca 2 pontos de vida para cada marcador +1/+1 nela.

‑‑‑‑‑

História de Benália

{1}{W}{W}

Encantamento — Saga

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

I, II — Crie uma ficha de criatura branca 2/2 do tipo Cavaleiro com vigilância.

III — Os Cavaleiros que você controla recebem +2/+1 até o final do turno.

\* A última habilidade de capítulo de História de Benália só afeta Cavaleiros que você controla no momento em que ela é resolvida. As criaturas que você começar a controlar posteriormente no turno ou que se tornem Cavaleiros posteriormente no turno não receberão +2/+1.

‑‑‑‑‑

Infecção Fúngica

{B}

Mágica Instantânea

A criatura alvo recebe ‑1/‑1 até o final do turno. Crie uma ficha de criatura verde 1/1 do tipo Saprófita.

\* Se a criatura alvo não for um alvo válido no momento em que Infecção Fúngica tentar ser resolvida, a mágica não será resolvida. Você não criará uma ficha de Saprófita.

\* A criatura alvo estará no campo de batalha quando você criar a ficha de Saprófita, mesmo que esteja prestes a morrer por ter resistência 0 ou ter sofrido dano letal. Suas habilidades podem afetar a criação da ficha ou ser desencadeadas quando a ficha entra no campo de batalha. As habilidades desencadeadas dessa forma serão resolvidas depois que a criatura alvo tiver morrido.

‑‑‑‑‑

Inferno Imolante de Jaya

{X}{R}{R}

Feitiço Lendário

*(Você só pode conjurar um feitiço lendário se controlar uma criatura lendária ou um planeswalker lendário.)*

Inferno Imolante de Jaya causa X pontos de dano a cada um de até três alvos.

\* Você não pode usar o mesmo alvo mais de uma vez para fazer com que Inferno Imolante de Jaya cause mais dano a ele.

‑‑‑‑‑

Invocador de Guerra Keldoniano

{1}{R}

Criatura — Humano Guerreiro

2/2

Toda vez que Invocador de Guerra Keldoniano atacar, coloque um marcador de conhecimento na Saga alvo que você controla.

\* A habilidade de capítulo adequada da Saga alvo é desencadeada e resolvida antes que os bloqueadores sejam declarados.

‑‑‑‑‑

Invocar o Divino

{2}{W}

Mágica Instantânea

Destrua o artefato ou encantamento alvo. Você ganha 4 pontos de vida.

\* Caso o artefato ou encantamento alvo não seja um alvo válido no momento em que Invocar o Divino tentar ser resolvido, a mágica não será resolvida. Você não ganhará nenhum ponto de vida.

‑‑‑‑‑

Jaya Ballard

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

Planeswalker Lendário — Jaya

5

+1: Adicione {R}{R}{R}. Gaste este mana apenas para conjurar mágicas instantâneas ou feitiços.

+1: Descarte até três cards e depois compre aquela quantidade de cards.

−8: Você recebe um emblema com “Você pode conjurar cards de mágica instantânea e feitiço a partir de seu cemitério. Se um card conjurado desta forma seria colocado em seu cemitério, exile‑o.”

\* O mana gerado pela primeira habilidade de Jaya pode ser gasto em qualquer número de mágicas instantâneas e/ou feitiços.

\* Você escolhe quantos cards descartar enquanto a segunda habilidade de Jaya está sendo resolvida. Você pode escolher descartar zero cards (e então comprar zero cards) se quiser.

\* O emblema de Jaya não lhe dá permissão para fazer nada com os cards de mágica instantânea ou feitiço em seu cemitério, exceto conjurá‑los. Por exemplo, você não pode reciclar cards de mágica instantânea ou feitiço com reciclar em seu cemitério.

‑‑‑‑‑

Jodah, Arquimago Eterno

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

Criatura Lendária — Humano Mago

4/3

Voar

Você pode pagar {W}{U}{B}{R}{G} em vez de pagar o custo de mana das mágicas que você conjurar.

\* A habilidade de Jodah estabelece um custo alternativo para conjurar uma mágica. Você não pode combinar isso com outros custos alternativos, como recapitular. Você pode pagar custos adicionais, como reforçar, além deste custo alternativo.

\* Se você aplicar o custo alternativo de Jodah a uma mágica com {X} no custo de mana, X será 0.

\* Se você conjurar uma mágica na qual o mana pode ser gasto como se fosse de qualquer cor, você pode conjurá‑la pelo custo alternativo de Jodah e ainda gastar mana como se fosse de qualquer cor.

‑‑‑‑‑

Juggernaut

{4}

Criatura Artefato — Juggernaut

5/3

Juggernaut ataca a cada combate se estiver apto.

Juggernaut não pode ser bloqueado por Barreiras.

\* Se Juggernaut não puder atacar por qualquer motivo (como estar virado ou ter passado ao controle daquele jogador naquele turno), ele não atacará. Se houver um custo associado a fazê‑lo atacar, seu controlador não será forçado a pagar aquele custo, portanto ele também não precisará atacar naquele caso.

‑‑‑‑‑

Juramento de Teferi

{3}{W}{U}

Encantamento Lendário

Quando Juramento de Teferi entrar no campo de batalha, exile outra permanente alvo que você controla. Devolva‑o ao campo de batalha sob o controle de seu dono no início da próxima etapa final.

Você pode ativar as habilidades de lealdade dos planeswalkers que você controla duas vezes por turno em vez de uma.

\* Caso uma ficha seja exilada desta forma, ela deixará de existir e não voltará ao campo de batalha.

\* O card exilado voltará ao campo de batalha no início da próxima etapa final mesmo que Juramento de Teferi não esteja mais no campo de batalha neste momento.

\* Se o card exilado for uma Aura, o dono do card escolhe o que ele encantará quando voltar ao campo de batalha. \* Uma Aura colocada no campo de batalha dessa forma não tem alvo (de modo que ela pode ser anexada a uma permanente de um oponente com resistência a magia, por exemplo), mas a habilidade encantar da Aura restringe ao quê ela pode ser anexada. Se a Aura não puder ser anexada a nada de válido, ela permanecerá exilada.

\* Com a segunda habilidade de Juramento de Teferi, você pode ativar a mesma habilidade de um planeswalker duas vezes ou ativar duas habilidades diferentes de um mesmo planeswalker.

\* Se de alguma forma você controlar dois Juramentos de Teferi, você não conseguirá ativar habilidades de planeswalkers que você controla mais de duas vezes por turno.

‑‑‑‑‑

Karn, Rebento de Urza

{4}

Planeswalker Lendário — Karn

5

+1: Revele os dois cards do topo de seu grimório. Um oponente escolhe um deles. Coloque aquele card em sua mão e exile o outro com um marcador de prata.

−1: Coloque em sua mão um card que você possua com um marcador de prata no exílio.

−2: Crie uma ficha de criatura artefato incolor 0/0 do tipo Constructo com “Esta criatura recebe +1/+1 para cada artefato que você controla.”.

\* Uma ficha criada pela última habilidade de Karn contará a si mesma, de modo a ser ao menos 1/1.

\* Karn é incolor, mas não é um artefato. As fichas de Constructo criadas pela última habilidade de Karn não contam o próprio Karn.

‑‑‑‑‑

Kazarov, Puro‑sangue Sengir

{5}{B}{B}

Criatura Lendária — Vampiro

4/4

Voar

Toda vez que uma criatura que um oponente controla sofrer dano, coloque um marcador +1/+1 em Kazarov, Puro‑sangue Sengir.

{3}{R}: Kazarov causa 2 pontos de dano à criatura alvo.

\* Se Kazarov sofrer dano ao mesmo tempo que uma criatura que um oponente controla, Kazarov precisará sobreviver ao dano para receber um marcador +1/+1.

\* A habilidade desencadeada de Kazarov é desencadeada uma vez para cada criatura que recebe dano.

\* Se uma criatura sofrer certa quantidade de dano “para cada” alguma coisa, aquele dano será causado como um único evento, e a habilidade desencadeada de Kazarov será desencadeada apenas uma vez.

‑‑‑‑‑

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.

‑‑‑‑‑

Lâmina dos Antepassados

{3}

Artefato — Equipamento

A criatura equipada recebe +3/+0 e tem vigilância e atropelar.

Toda vez que a criatura equipada morrer, anexe Lâmina dos Antepassados à criatura alvo que você controla.

Equipar {3}

\* Se não houver alvo para a habilidade desencadeada de Lâmina dos Antepassados ou o alvo da habilidade deixar de ser válido, Lâmina dos Antepassados permanecerá solto no campo de batalha.

‑‑‑‑‑

Lâmina Negra Reforjada

{2}

Artefato Lendário — Equipamento

A criatura equipada recebe +1/+1 para cada terreno que você controla.

Equipar criatura lendária {3}

Equipar {7}

\* “Equipar criatura [qualidade]” é uma variação da palavra‑chave equipar. “Equipar criatura [qualidade] [custo]” significa “[Custo]: Anexe este Equipamento a uma criatura [qualidade] alvo que você controla. Ative esta habilidade somente nos momentos em que poderia conjurar um feitiço.”

\* O fato de a criatura ser lendária só é verificado conforme a primeira habilidade equipar de Lâmina Negra Reforjada é ativada e conforme aquela habilidade é resolvida. Se de alguma forma a criatura posteriormente deixar de ser lendária, Lâmina Negra Reforjada permanecerá anexada a ela.

‑‑‑‑‑

Lodo Corrosivo

{1}{G}

Criatura — Lodo

2/2

Toda vez que Lodo Corrosivo bloquear ou for bloqueado por uma criatura equipada, destrua todos os Equipamentos anexados àquela criatura no final do combate.

\* O conjunto dos Equipamentos a serem destruídos só é determinado conforme a habilidade desencadeada retardada de Lodo Corrosivo é resolvida no final do combate. O Equipamento será destruído mesmo que Lodo Corrosivo deixe o campo de batalha antes daquele momento.

\* Se a criatura que Lodo Corrosivo bloquear ou a estiver bloqueando deixar o campo de batalha, os Equipamentos que estavam anexados àquela criatura imediatamente antes de ela deixar o campo de batalha serão destruídos conforme a habilidade desencadeada retardada de Lodo Corrosivo for resolvida no final do combate.

‑‑‑‑‑

Lyra Portadora da Alvorada

{3}{W}{W}

Criatura Lendária — Anjo

5/5

Voar, iniciativa, vínculo com a vida

Os outros Anjos que você controla recebem +1/+1 e têm vínculo com a vida.

\* Ocorrências múltiplas de vínculo com a vida na mesma criatura são redundantes.

\* Como o dano permanece marcado na criatura até que seja removido conforme o turno termina, um dano não letal causado a outro Anjo que você controla pode se tornar letal se Lyra Portadora da Alvorada deixar o campo de batalha durante aquele turno.

‑‑‑‑‑

Maestria do Lich

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

Encantamento Lendário

Resistência a magia

Você não pode perder o jogo.

Toda vez que ganhar pontos de vida, compre a mesma quantidade de cards.

Toda vez que você perder pontos de vida, para cada 1 ponto de vida perdido, exile uma permanente que você controla ou um card de sua mão ou de seu cemitério.

Quando Maestria do Lich deixa o campo de batalha, você perde o jogo.

\* Embora você não possa perder o jogo, seus oponentes ainda podem vencer o jogo se um efeito assim determinar.

\* Embora você controle Maestria do Lich, seu total de pontos de vida ainda se altera. Os efeitos de Maestria do Lich não substituem o ganho nem a perda de pontos de vida.

\* Os cards não precisam ser exilados de um único lugar. Por exemplo, se uma fonte causar 5 pontos de dano a você, você pode exilar uma permanente, dois cards de sua mão e dois cards de seu cemitério.

\* Se suas outras permanentes, cards na mão e cards no cemitério se esgotarem, você terá de exilar a própria Maestria do Lich e perder o jogo.

\* Se você sofrer mais pontos de dano do que o número de cards que você tem para exilar, você simplesmente exila tudo que puder.

‑‑‑‑‑

Maga Graduada da Academia

{4}{U}

Criatura — Humano Mago

3/2

Esta mágica custa {1} a menos para ser conjurada se você controla um Mago.

Quando Maga Graduada da Academia entrar no campo de batalha, devolva a criatura alvo que um oponente controla para a mão de seu dono.

\* Se você controlar mais de um Mago, o custo de Maga Graduada da Academia só será reduzido em {1}.

\* Depois que você anuncia que está conjurando Maga Graduada da Academia, nenhum jogador pode realizar outras ações até que o custo da mágica seja pago. Em especial, os jogadores não podem tentar aumentar o custo da mágica removendo seus Magos.

‑‑‑‑‑

Maga Graduada Ghitu

{2}{R}

Criatura — Humano Mago

3/2

Quando Maga Graduada Ghitu entra no campo de batalha, se você controla outro Mago, Maga Graduada Ghitu causa 2 pontos de dano a cada oponente.

\* A habilidade de Maga Graduada Ghitu não é desencadeada se você não controlar outro Mago imediatamente depois que ela entrar no campo de batalha. Se ela for desencadeada, mas você não controlar outro Mago conforme ela é resolvida, ela não fará nada.

\* A habilidade desencadeada de Maga Graduada Ghitu não causa mais dano se você controlar mais de um outro Mago.

\* Em um jogo de Gigante de Duas Cabeças, a habilidade de Maga Graduada Ghitu faz com que a equipe adversária perca 4 pontos de vida.

‑‑‑‑‑

Manipulador Gélido

{4}

Artefato

{1}, {T}: Vire o artefato, a criatura ou o terreno alvo.

\* Depois que um jogador anuncia que está conjurando uma mágica ou ativando uma habilidade, nenhum jogador pode realizar outras ações até que a mágica ou habilidade tenha sido paga. Em especial, os outros jogadores não podem tentar virar as permanentes daquele jogador para impedi‑lo de pagar {T} ou impedi‑lo de gerar mana suficiente.

‑‑‑‑‑

Maquinações Temporais *(Somente no Deck de Planeswalker)*

{2}{U}

Feitiço

Devolva a criatura alvo para a mão de seu dono. Se você controlar um artefato, compre um card.

\* O fato de você controlar ou não um artefato é verificado apenas após a devolução da criatura alvo para a mão de seu dono. Se a criatura alvo for o único artefato que você controla, você não comprará um card.

\* Se a criatura alvo não for um alvo válido no momento em que Maquinações Temporais tentar ser resolvida, a mágica não será resolvida. Você não comprará um card.

‑‑‑‑‑

Marechal de Benália

{W}{W}{W}

Criatura — Humano Cavaleiro

3/3

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

\* Como o dano permanece marcado na criatura até que seja removido conforme o turno termina, o dano não letal causado a uma criatura que você controla pode se tornar letal caso Marechal de Benália deixe o campo de batalha posteriormente no turno.

‑‑‑‑‑

Marwyn, a Nutriz

{2}{G}

Criatura Lendária — Elfo Druida

1/1

Toda vez que outro Elfo entrar no campo de batalha sob seu controle, coloque um marcador +1/+1 em Marwyn, a Nutriz.

{T}: Adicione uma quantidade de {G} igual ao poder de Marwyn.

\* A habilidade ativada de Marwyn é uma habilidade de mana. Ela não usa a pilha e não pode ser respondida.

‑‑‑‑‑

Mox de Âmbar

{0}

Artefato Lendário

{T}: Adicione um mana de qualquer cor dentre as das criaturas e dos planeswalkers lendários que você controla.

\* A habilidade de Mox de Âmbar adiciona um mana da cor à sua escolha dentre as cores das criaturas e dos planeswalkers lendários que você controla. Ela não adiciona um mana de cada uma dessas cores.

\* Caso não controle nenhuma criatura ou nenhum planeswalker lendário, você pode ativar a habilidade de Mox de Âmbar, mas não adicionará nenhum mana.

\* Se suas criaturas e planeswalkers lendários forem todos incolores, você poderá ativar a habilidade de Mox de Âmbar, mas não adicionará nenhum mana. Incolor não é uma cor.

‑‑‑‑‑

Muldrotha, a Maré Tumular

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

Criatura Lendária — Elemental Avatar

6/6

Durante cada um de seus turnos, você pode jogar até um card de permanente de cada tipo de permanente de seu cemitério. *(Se um card tiver múltiplos tipos de permanente, escolha um ao jogá‑lo.)*

\* Por exemplo, você pode conjurar um card de criatura artefato como seu card de artefato e conjurar outro card de criatura artefato como seu card de criatura.

\* Você precisa seguir as permissões e restrições normais de tempo dos cards que você jogar do seu cemitério. Por exemplo, você não pode usar Muldrotha para jogar um terreno adicional, nem para conjurar um planeswalker durante sua etapa final.

\* Você precisa pagar os custos para conjurar um card que não seja um terreno dessa forma. Se ele tiver um custo alternativo, você pode, em vez disso, conjurá‑lo por aquele custo.

\* Depois que você começa a conjurar um card, perder o controle de Muldrotha não afeta a mágica.

\* Se você jogar um card do seu cemitério e em seguida fizer com que uma nova Muldrotha passe ao seu controle no mesmo turno, você poderá jogar outro card daquele tipo do seu cemitério neste turno.

\* Se um card de permanente é colocado em seu cemitério durante sua fase principal e a pilha está vazia, você tem a chance de conjurá‑lo antes que qualquer jogador tente remover aquele card de seu cemitério.

\* Se múltiplos efeitos permitirem que você jogue um card do seu cemitério, como os de Gisa e Geralf e de Karador, Cacique Fantasma, você precisa anunciar qual permissão está usando conforme começa a conjurar a mágica.

‑‑‑‑‑

Multani, Avatar de Yavimaya

{4}{G}{G}

Criatura Lendária — Elemental Avatar

0/0

Alcance, atropelar

Multani, Avatar de Yavimaya, recebe +1/+1 para cada terreno que você controla e cada card de terreno em seu cemitério.

{1}{G}, devolva dois terrenos que você controla para a mão de seu dono: Devolva Multani de seu cemitério para sua mão.

\* A habilidade de Multani que modifica seu poder e sua resistência só se aplica enquanto ele está no campo de batalha. Em todas as outras zonas, ele é um card de criatura 0/0.

\* Para ativar a última habilidade de Multani, você precisa devolver terrenos que você controla no campo de batalha para a mão de seus donos. Os cards de terreno em seu cemitério não podem ser devolvidos dessa forma.

‑‑‑‑‑

Naban, Deão das Iterações

{1}{U}

Criatura Lendária — Humano Mago

2/1

Se um Mago que entra no campo de batalha sob o seu controle fizer com que uma habilidade desencadeada de uma permanente que você controla seja desencadeada, aquela habilidade será desencadeada uma vez adicional.

\* Naban afeta as próprias habilidades de entrada no campo de batalha de um Mago, assim como outras habilidades desencadeadas que sejam desencadeadas quando aquele Mago entra no campo de batalha. Tais habilidades desencadeadas começam com “quando” ou “toda vez que”.

\* Os efeitos de substituição não são afetados pela primeira habilidade de Naban. Por exemplo, um Mago que entra no campo de batalha com um marcador +1/+1 não receberá um marcador +1/+1 adicional.

\* As habilidades que se aplicam “conforme [esta criatura] entra no campo de batalha”, como escolher o nome de um card com Mago Interferidor, não são afetadas.

\* O efeito de Naban 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.

\* O efeito desencadeador não precisa se referir especificamente a “Magos”. Por exemplo, uma habilidade que é desencadeada “toda vez que uma criatura entra no campo de batalha sob o seu controle” seria desencadeada duas vezes se a criatura a entrar fosse um Mago.

\* Olhe cada permanente 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 você controlar Adaptação Arcana com Mago como tipo de criatura escolhido, um Urso Garra de Runa que entre no campo de batalha fará com que quaisquer habilidades desencadeadas por ele sejam desencadeadas duas vezes.

\* Se de alguma forma você controlar dois Nabans, um Mago que entre no campo de batalha fará com que as habilidades sejam desencadeadas três vezes, e não quatro. Um terceiro Naban 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 um mago que entre no campo de batalha ao mesmo tempo que Naban (inclusive o próprio Naban) 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 do custo de mana convertido dos dois cards. Quando a habilidade é resolvida, você cria cópias de ambos os cards e conjura nenhum, um ou ambas as cópias em qualquer ordem.

‑‑‑‑‑

Naru Meha, Maga Mestra

{2}{U}{U}

Criatura Lendária — Humano Mago

3/3

Lampejo

Quando Naru Meha, Maga Mestra, entrar no campo de batalha, copie a mágica instantânea ou o feitiço alvo que você controla. Você pode escolher novos alvos para a cópia.

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

\* Como o dano permanece marcado na criatura até que seja removido conforme o turno termina, um dano não letal causado a outro Mago que você controla pode se tornar letal se Naru deixar o campo de batalha durante aquele turno.

\* A habilidade desencadeada de Naru pode copiar qualquer mágica instantânea ou feitiço, não apenas uma com alvos.

\* A cópia é criada na pilha. Portanto, ela não é “conjurada”. As habilidades que são desencadeadas quando um jogador conjura uma mágica não serão desencadeadas.

\* 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 que for copiada for modal (ou seja, se ela disser “Escolha um —” ou algo assim), a cópia terá o mesmo modo. Não se pode escolher um modo diferente.

\* Se a mágica copiada tiver um X cujo valor foi determinado quando ela foi conjurada (como faz Inferno Imolante de Jaya), a cópia terá o mesmo valor de X.

\* Se a mágica teve o dano dividido conforme foi conjurada (como Enfrentar com Fogo faz quando reforçado), a divisão não pode ser alterada (embora ainda seja possível alterar os alvos daquele dano).

\* 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 mágica original serão copiados como se esses mesmos custos tivessem sido pagos para a cópia.

‑‑‑‑‑

Nas Asas de Serra

{3}{W}

Encantamento Lendário — Aura

Encantar criatura

A criatura encantada é lendária, recebe +1/+1 e tem voar, vigilância e vínculo com a vida.

\* As ocorrências múltiplas de voar, vigilância e/ou vínculo com a vida na mesma criatura são redundantes.

\* Se você controlar dois Nas Asas de Serra anexados a duas criaturas com o mesmo nome, a regra das lendas se aplica às criaturas encantadas e a Nas Asas de Serra ao mesmo tempo. Você pode escolher manter o Nas Asas de Serra que estiver encantando a criatura que você quer manter.

\* Se você controlar duas permanentes com o mesmo nome, mas somente uma delas for lendária, a “regra das lendas” não se aplicará.

‑‑‑‑‑

Nas Garras de Nicol Bolas

{4}{U}{U}

Encantamento Lendário — Aura

Encantar permanente

Você controla a permanente encantada.

A permanente encantada é lendária.

\* Ganhar o controle de uma permanente não faz com que você ganhe o controle de nenhuma Aura ou Equipamento anexado a ela. Elas permanecem anexadas, mas um efeito de aura que afete “você” ainda afeta seu controlador, e não você; o controlador de um Equipamento pode movê‑lo durante sua próxima fase principal e assim por diante.

\* Se você controlar dois Nas Garras de Nicol Bolas anexados a duas permanentes com o mesmo nome, a regra das lendas se aplica às permanentes encantadas e a Nas Garras de Nicol Bolas ao mesmo tempo. Você pode escolher manter o Nas Garras de Nicol Bolas que estiver encantando a permanente que você quer manter.

\* Se você controlar duas ou mais permanentes com o mesmo nome, mas somente uma delas for lendária, a “regra das lendas” não se aplica.

‑‑‑‑‑

O Ancião Renascido

{4}{B}

Encantamento — Saga

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

I — Cada oponente sacrifica uma criatura ou um planeswalker.

II — Cada oponente descarta um card.

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

\* Quando a primeira habilidade de capítulo de O Ancião Renascido é resolvida, o próximo oponente por ordem de turno (ou, se for o turno de um oponente, aquele oponente) escolhe uma criatura ou planeswalker que ele mesmo controla e, em seguida, cada outro oponente por ordem de turno (se houver) faz o mesmo. Todas as permanentes escolhidas são sacrificadas ao mesmo tempo. Os jogadores saberão das escolhas feitas pelos jogadores anteriores quando fizerem as próprias escolhas.

\* Quando a segunda habilidade de capítulo de O Ancião Renascido é resolvida, o próximo oponente por ordem de turno (ou, se for o turno de um oponente, aquele oponente) escolhe um card da própria mão sem revelá‑lo e, em seguida, cada outro oponente por ordem de turno (se houver) faz o mesmo. Todos os cards escolhidos são descartados ao mesmo tempo.

\* Em um jogo com vários participantes, se um jogador deixa o jogo, todos os cards que aquele jogador possui também deixam o jogo. Se você deixar o jogo, a permanente que você controlar pela última habilidade de capítulo de O Ancião Renascido será exilada.

‑‑‑‑‑

Pé‑de‑limo, o Clandestino

{1}{B}{G}

Criatura Lendária — Fungo

2/3

Toda vez que uma Saprófita que você controla morre, Pé‑de‑limo, o Clandestino, causa 1 ponto de dano a cada oponente e você ganha 1 ponto de vida.

{4}: Crie uma ficha de criatura verde 1/1 do tipo Saprófita.

\* Se uma Saprófita que você controla morre ao mesmo tempo que Pé‑de‑limo, o Clandestino, Pé‑de‑limo causa dano e você ganha 1 ponto de vida.

\* Em um jogo de Gigante de Duas Cabeças, a primeira habilidade de Pé‑de‑limo faz com que a equipe oponente perca 2 pontos de vida e você ganhe 1 ponto de vida.

‑‑‑‑‑

Piscar de Olhos

{1}{U}

Mágica Instantânea

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

Devolva a permanente alvo que não seja um terreno para a mão de seu dono. Se esta mágica foi reforçada, compre um card.

\* Caso a criatura não seja um alvo válido no momento em que Piscar de Olhos for resolvido, a mágica não será resolvida. Você não comprará um card se ela tiver sido reforçada.

‑‑‑‑‑

A Primeira Erupção

{2}{R}

Encantamento — Saga

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

I — A Primeira Erupção causa 1 ponto de dano a cada criatura sem voar.

II — Adicione {R}{R}.

III — Sacrifique uma Montanha. Se fizer isso, A Primeira Erupção causará 3 pontos de dano a cada criatura.

\* Enquanto resolve a última habilidade de capítulo de A Primeira Erupção, você precisa sacrificar uma montanha se estiver apto. Você não pode sacrificar múltiplas montanhas para causar mais dano.

‑‑‑‑‑

Proteção do Curador

{2}{U}

Encantamento — Aura

Encantar permanente

A permanente encantada tem resistência a magia.

Quando a permanente encantada deixar o campo de batalha, se ela for histórica, compre dois cards. *(Os artefatos, os cards lendários e as Sagas são cards históricos.)*

\* Se Proteção do Curador estava anexado a uma permanente histórica que você não controla, você compra dois cards quando aquela permanente deixa o campo de batalha, e não o controlador daquela permanente.

\* Se você conceder resistência a magia a uma permanente de um oponente, por exemplo, encantando‑a com Proteção do Curador, ele ainda poderá usar aquela permanente como alvo, mas você não.

‑‑‑‑‑

Protetor de Gaia

{3}{G}

Criatura — Elemental Guerreiro

4/2

Protetor de Gaia deve ser bloqueado se possível.

\* Só é necessária uma criatura para bloquear Protetor de Gaia. Outras criaturas também podem bloqueá‑lo, e estão livres para bloquear outras criaturas ou não bloquear.

\* O jogador defensor, e não você, escolhe qual criatura bloqueia Protetor de Gaia.

\* Se cada criatura que o jogador defensor controla não puder bloquear por qualquer motivo (como estar virada), Protetor de Gaia não será bloqueado. Se houver um custo associado a bloquear Protetor de Gaia, o jogador defensor não será forçado a pagar aquele custo, portanto ele também não precisará ser bloqueado naquele caso.

‑‑‑‑‑

Queda dos Thran

{5}{W}

Encantamento — Saga

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

I — Destrua todos os terrenos.

II, III — Cada jogador devolve dois cards de terreno do próprio cemitério ao campo de batalha.

\* Se de alguma forma um jogador tiver apenas um card de terreno no cemitério quando qualquer das duas últimas habilidades de capítulo de Queda dos Thran for resolvida, aquele jogador devolve aquele card ao campo de batalha.

‑‑‑‑‑

Radha, Grã‑senhora da Guerra

{2}{R}{G}

Criatura Lendária — Elfo Guerreiro

3/4

Ímpeto

Toda vez que uma ou mais criaturas que você controla atacarem, adicione aquela quantidade de mana em qualquer combinação de {R} e/ou {G}. Até o final do turno, você não perde esse mana quando as etapas e fases terminam.

\* A quantidade de mana que você adiciona é o número de criaturas com o qual você ataca. As criaturas que forem colocadas no campo de batalha atacando antes que a habilidade desencadeada de Radha seja resolvida não serão contadas, e as criaturas que atacaram, mas deixaram o combate antes que a habilidade fosse resolvida, serão contadas.

\* Depois que a habilidade desencadeada de Radha for resolvida, você poderá conjurar mágicas e ativar habilidades antes que os bloqueadores sejam declarados.

‑‑‑‑‑

Relâmpago do Mago

{2}{R}

Mágica Instantânea

Esta mágica custa {2} a menos para ser conjurada se você controla um Mago.

Relâmpago do Mago causa 3 pontos de dano a qualquer alvo.

\* Depois que você anuncia que está conjurando Relâmpago do Mago, nenhum jogador pode realizar outras ações até que o custo da mágica tenha sido pago. Em especial, os jogadores não podem tentar aumentar o custo da mágica removendo seus Magos.

‑‑‑‑‑

Relâmpago Irradiante

{3}{R}

Mágica Instantânea

Relâmpago Irradiante causa 3 pontos de dano ao jogador alvo e 1 ponto de dano a cada criatura que aquele jogador controla.

\* Relâmpago Irradiante tem apenas o jogador como alvo. As criaturas com resistência a magia que aquele jogador controle sofrerão dano.

‑‑‑‑‑

Renascer Glorioso dos Primevos

{5}{W}{B}

Feitiço Lendário

*(Você só pode conjurar um feitiço lendário se controlar uma criatura lendária ou um planeswalker lendário.)*

Devolva todos os cards de permanente lendários de seu cemitério para o campo de batalha.

\* Você precisa devolver todos os cards de permanente lendários para o campo de batalha, mesmo que a regra das lendas devolva alguns para seu cemitério imediatamente. Se quaisquer habilidades tiverem sido desencadeadas pela entrada das permanentes lendárias no campo de batalha, aquelas habilidades serão colocadas na pilha após a aplicação da regra das lendas.

\* Todas as permanentes colocadas no campo de batalha desta forma entram ao mesmo tempo. Se quaisquer deles tiverem habilidades que sejam desencadeadas pela entrada de outra coisa no campo de batalha, eles verão uns aos outros.

‑‑‑‑‑

Rona, Discípula de Gix

{1}{U}{B}

Criatura Lendária — Humano Artesão

2/2

Quando Rona, Discípula de Gix, entra no campo de batalha, você pode exilar o card histórico alvo de seu cemitério. *(Os artefatos, os cards lendários e as Sagas são cards históricos.)*

Você pode conjurar cards que não sejam de terreno exilados com Rona.

{4}, {T}: Exile o card do topo de seu grimório.

\* Se Rona deixar o campo de batalha, os cards exilados permanecerão exilados indefinidamente. Se Rona entrar novamente no campo de batalha, não estará associada aos cards que a “outra” Rona exilou. A nova Rona vai exilar um novo conjunto de cards com sua primeira e sua última habilidade. Apenas aqueles cards podem ser conjurados usando a segunda habilidade de Rona.

\* Os cards exilados a partir de seu grimório são exilados virados para cima.

\* Depois que a última habilidade de Rona é resolvida, você tem prioridade se for o seu turno. Você pode conjurar o card exilado antes que qualquer jogador possa realizar outras ações se for válido fazê‑lo.

\* Você precisa seguir as permissões e restrições normais de tempo de cards que você conjurar do exílio.

\* Você ainda paga todos os custos por essa mágica, incluindo custos adicionais. Você também pode pagar custos alternativos, como o concedido por Jodah, Arquimago Eterno.

\* Os cards exilados não estão em sua mão, portanto você não pode reciclá‑los, descartá‑los nem ativar nenhuma de suas habilidades ativadas.

\* Depois que você começa a conjurar um card, perder o controle de Rona não afeta a mágica.

\* O card que você vai exilar do topo de seu grimório é determinado conforme a última habilidade de Rona é resolvida. Esse pode não ser o card que estava no topo de seu grimório quando você ativou aquela habilidade.

‑‑‑‑‑

Radha, Grã‑senhora da Guerra

{2}{R}{G}

Criatura Lendária — Elfo Guerreiro

3/4

Ímpeto

Toda vez que uma ou mais criaturas que você controla atacarem, adicione aquela quantidade de mana em qualquer combinação de {R} e/ou {G}. Até o final do turno, você não perde esse mana quando as etapas e fases terminam.

\* A quantidade de mana que você adiciona é o número de criaturas com o qual você ataca. As criaturas que forem colocadas no campo de batalha atacando antes que a habilidade desencadeada de Radha seja resolvida não serão contadas, e as criaturas que atacaram, mas deixaram o combate antes que a habilidade fosse resolvida, serão contadas.

\* Depois que a habilidade desencadeada de Radha for resolvida, você poderá conjurar mágicas e ativar habilidades antes que os bloqueadores sejam declarados.

‑‑‑‑‑

Relâmpago do Mago

{2}{R}

Mágica Instantânea

Esta mágica custa {2} a menos para ser conjurada se você controla um Mago.

Relâmpago do Mago causa 3 pontos de dano a qualquer alvo.

\* Depois que você anuncia que está conjurando Relâmpago do Mago, nenhum jogador pode realizar outras ações até que o custo da mágica tenha sido pago. Em especial, os jogadores não podem tentar aumentar o custo da mágica removendo seus Magos.

‑‑‑‑‑

Relâmpago Irradiante

{3}{R}

Mágica Instantânea

Relâmpago Irradiante causa 3 pontos de dano ao jogador alvo e 1 ponto de dano a cada criatura que aquele jogador controla.

\* Relâmpago Irradiante tem apenas o jogador como alvo. As criaturas com resistência a magia que aquele jogador controle sofrerão dano.

‑‑‑‑‑

Renascer Glorioso dos Primevos

{5}{W}{B}

Feitiço Lendário

*(Você só pode conjurar um feitiço lendário se controlar uma criatura lendária ou um planeswalker lendário.)*

Devolva todos os cards de permanente lendários de seu cemitério para o campo de batalha.

\* Você precisa devolver todos os cards de permanente lendários para o campo de batalha, mesmo que a regra das lendas devolva alguns para seu cemitério imediatamente. Se quaisquer habilidades tiverem sido desencadeadas pela entrada das permanentes lendárias no campo de batalha, aquelas habilidades serão colocadas na pilha após a aplicação da regra das lendas.

\* Todas as permanentes colocadas no campo de batalha desta forma entram ao mesmo tempo. Se quaisquer deles tiverem habilidades que sejam desencadeadas pela entrada de outra coisa no campo de batalha, eles verão uns aos outros.

‑‑‑‑‑

Rona, Discípula de Gix

{1}{U}{B}

Criatura Lendária — Humano Artesão

2/2

Quando Rona, Discípula de Gix, entra no campo de batalha, você pode exilar o card histórico alvo de seu cemitério. *(Os artefatos, os cards lendários e as Sagas são cards históricos.)*

Você pode conjurar cards que não sejam de terreno exilados com Rona.

{4}, {T}: Exile o card do topo de seu grimório.

\* Se Rona deixar o campo de batalha, os cards exilados permanecerão exilados indefinidamente. Se Rona entrar novamente no campo de batalha, não estará associada aos cards que a “outra” Rona exilou. A nova Rona vai exilar um novo conjunto de cards com sua primeira e sua última habilidade. Apenas aqueles cards podem ser conjurados usando a segunda habilidade de Rona.

\* Os cards exilados a partir de seu grimório são exilados virados para cima.

\* Depois que a última habilidade de Rona é resolvida, você tem prioridade se for o seu turno. Você pode conjurar o card exilado antes que qualquer jogador possa realizar outras ações se for válido fazê‑lo.

\* Você precisa seguir as permissões e restrições normais de tempo de cards que você conjurar do exílio.

\* Você ainda paga todos os custos por essa mágica, incluindo custos adicionais. Você também pode pagar custos alternativos, como o concedido por Jodah, Arquimago Eterno.

\* Os cards exilados não estão em sua mão, portanto você não pode reciclá‑los, descartá‑los nem ativar nenhuma de suas habilidades ativadas.

\* Depois que você começa a conjurar um card, perder o controle de Rona não afeta a mágica.

\* O card que você vai exilar do topo de seu grimório é determinado conforme a última habilidade de Rona é resolvida. Esse pode não ser o card que estava no topo de seu grimório quando você ativou aquela habilidade.

‑‑‑‑‑

Talídia Coroa d'Esporos

{1}{G}

Criatura — Fungo

2/2

Cada outra criatura que você controla do tipo Fungo ou Saprófita recebe +1/+1.

\* Como o dano permanece marcado na criatura até que seja removido conforme o turno termina, o dano não letal causado a uma criatura dos tipos Fungo ou Saprófita que você controla pode se tornar letal caso Talídia Coroa d'Esporos deixe o campo de batalha durante aquele turno.

\* Se de alguma forma uma criatura for simultaneamente um Fungo e uma Saprófita, a habilidade de Talídia Coroa d'Esporos só lhe dará +1/+1.

‑‑‑‑‑

Teferi, Herói de Dominária

{3}{W}{U}

Planeswalker Lendário — Teferi

4

+1: Compre um card. No início da próxima etapa final. desvire dois terrenos.

−3: Coloque a permanente alvo que não seja um terreno no grimório do seu dono na terceira posição do topo.

−8: Você recebe um emblema com “Toda vez que você comprar um card, exile a permanente alvo que um oponente controla.”.

\* Você só decide quais dois terrenos desvirar na próxima etapa final.

\* Você escolhe o alvo da habilidade desencadeada do emblema de Teferi depois de ter visto o card que você comprou.

‑‑‑‑‑

Tempo de Gelo

{3}{U}

Encantamento — Saga

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

I, II — Vire a criatura alvo que um oponente controla. Ela não será desvirada durante a etapa de desvirar de seu controlador enquanto você controlar Tempo de Gelo.

III — Devolva todas as criaturas viradas para a mão de seus donos.

\* Os efeitos das primeiras duas habilidades de capítulo de Tempo de Gelo expiram se você perder o controle dele, mesmo que você recupere o controle imediatamente ou conjure outro Tempo de Gelo.

\* O efeito da última habilidade de capítulo de Tempo de Gelo devolve criaturas que estejam viradas por qualquer motivo, e não apenas as viradas por Tempo de Gelo.

‑‑‑‑‑

Teshar, Apóstolo da Ancestral

{3}{W}

Criatura Lendária — Ave Clérigo

2/2

Voar

Toda vez que você conjurar uma mágica histórica, devolva o card de criatura alvo com custo de mana convertido igual ou inferior a 3 de seu cemitério para o campo de batalha. *(Os artefatos, os cards lendários e as Sagas são cards históricos.)*

\* Se o custo de mana de um card em seu cemitério incluir {X}, X é considerado como 0.

‑‑‑‑‑

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.

‑‑‑‑‑

Tiana, Mecânica de Bordo

{3}{R}{W}

Criatura Lendária — Anjo Artesão

3/3

Voar, iniciativa

Toda vez que uma Aura ou um Equipamento que você controla for colocado em um cemitério vindo do campo de batalha, você poderá devolver aquele card para a mão de seu dono no início da próxima etapa final.

\* A última habilidade de Tiana é desencadeada e cria uma habilidade desencadeada retardada que permitirá que você devolva a Aura ou Equipamento durante a próxima etapa final. Ela o fará mesmo que Tiana deixe o campo de batalha antes da próxima etapa final.

\* Se uma Aura que você controla for colocada em um cemitério imediatamente depois que Tiana tiver deixado o campo de batalha, provavelmente por Tiana ter deixado o campo de batalha e a Aura ter sido colocada no cemitério como ação baseada no estado depois de ficar sem estar anexada a nada, a última habilidade de Tiana não será desencadeada.

\* Se uma Aura ou Equipamento que você controla for colocado no cemitério ao mesmo tempo que Tiana, provavelmente por um efeito ter destruído todas as permanentes que não fossem terrenos, você conseguirá devolvê‑lo para a mão de seu dono no início da próxima etapa final.

\* Se uma Aura ou Equipamento for colocado em seu cemitério durante uma etapa final, você conseguirá devolvê‑lo durante sua próxima etapa final, e não durante a atual.

\* Se uma Aura ou Equipamento deixar o cemitério depois de desencadear a última habilidade de Tiana, ela não será devolvida para a mão de seu dono conforme a habilidade desencadeada retardada for resolvida.

‑‑‑‑‑

Tomo de Urza

{2}

Artefato

{3} {T}: Compre um card. Em seguida, descarte um card, a menos que você exile um card histórico de seu cemitério. *(Os artefatos, os cards lendários e as Sagas são cards históricos.)*

\* Você só escolhe entre descartar ou exilar de seu cemitério depois de ter visto o card que você comprou.

\* Você pode escolher descartar um card mesmo que haja em seu cemitério um card histórico exilável.

‑‑‑‑‑

Torgaar, Penúria Incarnada

{6}{B}{B}

Criatura Lendária — Avatar

7/6

Como custo adicional para conjurar esta mágica, você pode sacrificar um número qualquer de criaturas. Esta mágica custa {2} a menos para ser conjurada para cada criatura sacrificada dessa forma.

Quando Torgaar, Penúria Incarnada, entra no campo de batalha, o total de pontos de vida de até um jogador alvo torna‑se metade do total de pontos de vida inicial deste, arredondado para baixo.

\* A primeira habilidade de Torgaar não pode reduzir seu custo a menos que {B}{B}. Você pode sacrificar qualquer número de criaturas, mesmo que não reduzam mais o custo de Torgaar.

\* Para que seu total de pontos de vida se torne metade de seu total de pontos de vida inicial (normalmente 10, metade de 20), você ganha ou perde a quantidade adequada de pontos de vida. Por exemplo, se seu total de pontos de vida for 4 quando a habilidade de Torgaar for resolvida, ela fará com que você ganhe 6 pontos de vida; contudo, se seu total de pontos de vida for 25 conforme ela for resolvida, ela fará com que você perca 15 pontos de vida. Os outros cards que interagem com ganho ou perda de pontos de vida também vão interagir com esse efeito.

\* Em um jogo de Gigante de Duas Cabeças, a habilidade de Torgaar faz com que o total de pontos de vida da equipe se torne o total de pontos de vida inicial da equipe (normalmente 30), mas somente você de fato ganha ou perde pontos de vida.

‑‑‑‑‑

Tormento de Chainer

{3}{B}

Encantamento — Saga

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

I, II — Tormento de Chainer causa 2 pontos de dano a cada oponente e você ganha 2 pontos de vida.

III — Crie uma ficha de criatura preta X/X do tipo Pesadelo Horror, sendo X metade de seu total de pontos de vida, arredondada para cima. Ela causa X pontos de dano a você.

\* Se imediatamente após a entrada da ficha de Pesadelo Horror no campo de batalha outro efeito fizer com que o poder ou a resistência dela seja um número diferente de X, a quantidade de dano que ela causa a você é X e não seu poder ou resistência modificada.

\* Se um efeito como o de Procissão dos Ungidos fizer com que a última habilidade de capítulo de Tormento de Chainer crie duas fichas de Pesadelo Horror, cada uma causará X pontos de dano a você.

\* Em um jogo de Gigante de Duas Cabeças, as primeiras habilidades de capítulo de Tormento de Chainer fazem com que a equipe oponente perca 4 pontos de vida e você ganhe 2 pontos de vida.

‑‑‑‑‑

Trapaceira Tritã

{U}{U}

Criatura — Tritão Mago

2/2

Lampejo

Quando Trapaceira Tritã entrar no campo de batalha, vire a criatura alvo que um oponente controla. Ela perde todas as habilidades até o final do turno.

\* Depois que você anuncia que está conjurando uma mágica ou ativando uma habilidade, nenhum jogador pode realizar outras ações até que a mágica ou habilidade tenha sido paga. Em especial, os jogadores não podem tentar remover as habilidades ativadas de uma permanente para impedir que elas aconteçam. E, uma vez ativada, a habilidade na pilha é resolvida mesmo que a criatura perca a habilidade.

\* Se a criatura alvo tiver uma habilidade que é desencadeada quando ela se torna virada, aquela habilidade é desencadeada antes que a criatura perca todas as habilidades.

\* Se a criatura alvo tiver o poder e a resistência escritos no formato \*/\* com uma habilidade que define seu poder e sua resistência, ela será 0/0 quando perder todas as habilidades. Se seu poder e resistência forem escritos no formato \*/\*+1, ela será 0/1 e assim por diante.

‑‑‑‑‑

Triunfo de Gerrard

{1}{W}

Encantamento — Saga

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

I, II — Coloque um marcador +1/+1 na criatura alvo que você controla com o maior poder.

III — A criatura alvo que você controla com o maior poder ganha voar, iniciativa e vínculo com a vida até o final do turno.

\* Cada uma das habilidades de capítulo de Triunfo de Gerrard tem como alvo a criatura com maior poder dentre as que você controla. Se o poder de outra criatura se tornar maior antes que a habilidade seja resolvida, o alvo não será válido.

‑‑‑‑‑

Urgoros, o Vazio

{4}{B}{B}

Criatura Lendária — Espectro

4/3

Voar

Toda vez que Urgoros, o Vazio, causa dano de combate a um jogador, aquele jogador descarta um card aleatoriamente. Se o jogador não puder, você compra um card.

\* Se aquele jogador tiver um card na mão, este será descartado aleatoriamente (mesmo que isso não seja lá muito aleatório.) Você não comprará um card.

‑‑‑‑‑

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 vermelha 3/1 do tipo Elemental 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.

‑‑‑‑‑

Varinha do Feiticeiro

{1}

Artefato — Equipamento

A criatura equipada tem “{T}: Esta criatura causa 1 ponto de dano ao jogador ou planeswalker alvo. Se esta criatura é um Mago, ela causa, em vez disso, 2 pontos de dano àquele jogador ou planeswalker.”

Equipar {3}

\* O fato de a criatura equipada ser ou não um Mago só é verificado conforme a habilidade é resolvida. Se aquela criatura tiver deixado o campo de batalha, use suas últimas informações conhecidas para determinar se ela era um Mago.

\* A criatura equipada, e não Varinha do Feiticeiro, é a fonte da habilidade causadora de dano e do dano causado.

‑‑‑‑‑

Verix Asas Laminadas

{2}{R}{R}

Criatura Lendária — Dragão

4/4

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

Voar

Quando Verix Asas Laminadas entrar no campo de batalha, se tiver sido reforçado, crie Karox Asas Laminadas, uma ficha de criatura vermelha lendária 4/4 do tipo Dragão com voar.

\* Verix Asas Laminadas traz um novo modelo para a criação de fichas lendárias. Ele é funcionalmente idêntico ao texto “crie uma ficha de criatura vermelha lendária 4/4 do tipo Dragão com voar com o nome Karox Asas Laminadas”.

‑‑‑‑‑

Vigor Demoníaco

{B}

Encantamento — Aura

Encantar criatura

A criatura encantada recebe +1/+1.

Quando a criatura encantada morrer, devolva aquele card para a mão de seu dono.

\* Vigor Demoníaco pode encantar uma ficha, mas sua última habilidade não devolverá a ficha para sua mão.

‑‑‑‑‑

Vínculo Quebrado

{1}{G}

Feitiço

Destrua o artefato ou encantamento alvo. Você pode colocar um card de terreno de sua mão no campo de batalha.

\* Você não pode conjurar Vínculo Quebrado sem escolher um artefato ou encantamento como alvo.

\* O efeito de Vínculo Quebrado não conta como jogar um terreno. Ele pode colocar um terreno no campo de batalha mesmo que você já tenha jogado seu terreno naquele turno.

\* Caso o artefato ou encantamento alvo não seja um alvo válido no momento em que Vínculo Quebrado tentar ser resolvido, a mágica não será resolvida. Você não colocará um card de terreno no campo de batalha.

‑‑‑‑‑

Voto Druídico de Kamahl

{X}{G}{G}

Feitiço Lendário

*(Você só pode conjurar um feitiço lendário se controlar uma criatura lendária ou um planeswalker lendário.)*

Olhe os X cards do topo de seu grimório. Você pode colocar qualquer número de cards de terreno e/ou permanente lendária com custo de mana convertido igual ou inferior a X dentre eles no campo de batalha. Coloque o restante em seu cemitério.

\* Para os cards em seu grimório com {X} em seu custo de mana, X é considerado como 0.

\* Todas as permanentes colocadas no campo de batalha desta forma entram ao mesmo tempo. Se quaisquer delas tiverem habilidades que sejam desencadeadas pela entrada de outra coisa no campo de batalha, elas verão umas às outras.

‑‑‑‑‑

Magic: The Gathering, Magic, Dominária, Kaladesh, Revolta do Éter, Amonkhet, Hora da Devastação, Innistrad, Ixalan, Rivais de Ixalan e Deck de Planeswalker são marcas registradas da Wizards of the Coast LLC nos EUA e em outros países. ©2018 Wizards.