# Notas de Lançamento *de Ikoria: Terra de Colossos*

Compilado por Eli Shiffrin, com contribuições de Laurie Cheers, Tom Fowler, Carsten Haese, Nathan Long e Thijs van Ommen.

Última modificação em 6 de março de 2020

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

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 *Ikoria: Terra de Colossos* passará a ter validade em torneios Construídos sancionados na data de seu lançamento oficial: sexta-feira, 17 de abril de 2020. Nessa data, as seguintes coleções de cards serão permitidas no formato Padrão: *Guildas de Ravnica*, *Lealdade em Ravnica*, *Guerra da Centelha*, *Coleção Básica 2020*, *Trono de Eldraine*, *Theros Além da Morte* e *Ikoria: Terra de Colossos*.

Os cards impressos para os boosters temáticos e de draft de *Ikoria: Terra de Colossos*, assim como o card promocional do Compre uma Caixa, serão incluídos no formato Padrão.

Há setenta e um cards novos (com código de coleção C20 e numeração de colecionador de 1 a 71) impressos nos Decks de Commander de *Ikoria: Terra de Colossos*. Esses cards são válidos para jogos nos formatos Commander, Vintage e Legado. Eles não são válidos nos formatos Padrão, Pioneiro e Moderno. Os demais cards nesses decks (com o código de coleção C20 e numeração de colecionador de 72 a 314) são válidos em qualquer formato que já permita aqueles cards. Ou seja, a inclusão nesses decks não altera a validade de um card em nenhum formato.

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

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

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

## Nova habilidade de palavra-chave: Mutação

## Nova mecânica de jogo: Permanentes mescladas

A evolução está fora de controle em Ikoria, e algumas criaturas não estão simplesmente se adaptando aos novos perigos, mas unindo-se a eles para se tornarem maiores, melhores e mais perigosas do que nunca. Isso é representado no jogo pela nova palavra-chave mutação e a nova mecânica de jogo das permanentes mescladas.

Vulpipagaio
{3}{W}
Criatura — Raposa Ave
2/3
Mutação {2}{W} *(Se você conjurar esta mágica pelo custo de mutação, coloque-a sobre ou sob a criatura alvo que você possui que não seja um Humano. Elas sofrem uma mutação que resulta na criatura de cima com todas as habilidades das criaturas de baixo.)*
Voar
Toda vez que esta criatura sofrer mutação, coloque um marcador +1/+1 nela.

## Conjurando e resolvendo mágicas de criatura com mutação

* Mutação representa um custo alternativo. Para determinar o custo total de uma mágica, comece com o custo de mana ou o custo alternativo que vai pagar (como o custo alternativo de mutação), adicione qualquer custo adicional e depois aplique as reduções de custo. O custo de mana convertido da mágica permanece inalterado, independentemente do custo total da conjuração, e independentemente de haver ou não sido pago um custo alternativo.
* Uma mágica conjurada com mutação se torna uma mágica de criatura em mutação. Ela exige uma criatura alvo com o mesmo dono que a mágica de criatura em mutação. No raro caso do jogador que conjura a mágica de criatura em mutação não ser seu dono, ele deve escolher como alvo uma criatura que o dono dela também possua.
* Uma mágica de criatura em mutação é uma mágica de criatura, mesmo que não entre no campo de batalha como uma criatura.
* Conforme uma mágica de criatura em mutação começar a ser resolvida, verifique se o alvo dela ainda é válido. Se não for, a mágica deixa de ser uma mágica de criatura em mutação. Ela continua a ser resolvida como uma mágica de criatura normal e entra no campo de batalha.
* Uma mágica de criatura em mutação que seja resolvida não entra no campo de batalha. Ela simplesmente se mescla à criatura alvo. Conforme isso acontece, o controlador da mágica de criatura em mutação escolhe se a colocará acima ou abaixo da criatura alvo. As habilidades que se desencadeiam quando uma criatura entra no campo de batalha não são desencadeadas.
* Se a criatura alvo já for uma criatura mesclada, a mágica de criatura em mutação só pode ser colocada no topo ou no fundo. Ela não pode ser colocada no meio.

## Permanentes mescladas

* A criatura mesclada resultante tem todas as características do card ou da ficha de criatura no topo e todas as habilidades de seus outros cards e fichas.
* A criatura mesclada é a mesma criatura de antes, portanto ela mantém quaisquer Auras ou marcadores que tivesse antes, permanece virada se assim estava antes, continua atacando se atacava atacando antes e assim por diante. Se ela esteve sob seu controle desde o início de seu turno mais recente, ela pode atacar e {T}.
* As características combinadas da criatura mesclada são copiáveis.
* A criatura mesclada é uma ficha se o objeto em seu topo for uma ficha. Se o objeto do topo for um card, ela é uma criatura que não é uma ficha, mesmo que contenha uma ficha.
* Se a criatura mesclada tiver quaisquer habilidades que se refiram a ela pelo nome, como a de Golfinho Defasador, isso significa “esta criatura”, mesmo que a mutação faça com que ela tenha um novo nome.
* Se uma criatura que é uma cópia de outra sofre mutação, as características que ela ganha com a mutação se aplicam depois do efeito de cópia.

## Habilidades desencadeadas “toda vez que esta criatura sofre mutação”

* Uma habilidade que se desencadeia “toda vez que esta criatura sofre mutação” é desencadeada quando uma mágica de criatura em mutação passa a ser parte da permanente mesclada. Ela não é desencadeada se uma mágica de criatura em mutação passa a ser uma mágica de criatura normal e entra no campo de batalha.
* Uma habilidade que é desencadeada “toda vez que esta criatura sofre mutação” é desencadeada independentemente de provir da mágica de criatura em mutação ou da criatura com a qual a mágica de criatura em mutação se mesclou.
* Se uma criatura tem múltiplas habilidades do tipo “toda vez que esta criatura sofre mutação,” seu controlador escolhe a ordem em que aquelas habilidades serão resolvidas.
* Se uma habilidade é desencadeada quando uma criatura sofre mutação e conta quantas vezes a criatura sofreu mutação, ela inclui a vez que fez com que a habilidade fosse desencadeada.

## Deixando o campo de batalha

* A criatura mesclada não pode ser separada até deixar o campo de batalha. Por exemplo, você não pode sacrificar um card de criatura mesclada se for instruído a sacrificar uma criatura; você precisa sacrificar a criatura inteira.
* Se uma criatura mesclada deixa o campo de batalha, um objeto deixa o campo de batalha e cada card é colocado em sua zona adequada. Por exemplo, se uma criatura mesclada contendo três cards morre, uma criatura morreu e três cards foram colocados no cemitério de um jogador.
* Se uma criatura mesclada é colocada em um grimório, seu dono escolhe a ordem daqueles cards. Por exemplo, se uma criatura mesclada contendo três cards é colocada no grimório de seu dono na terceira posição, aqueles cards são colocados na terceira, na quarta e na quinta posições na ordem escolhida por seu dono. Esta ordem não é revelada aos outros jogadores.
* Se um efeito exila uma criatura mesclada e a devolve ao campo de batalha, os cards retornam individualmente. Eles não estão mais mesclados. Se aquele efeito tem um efeito adicional sobre o objeto devolvido, ele afeta cada uma dessas permanentes.
* Se múltiplos efeitos de substituição poderiam ser aplicados à criatura mesclada que está deixando o campo de batalha ou sendo colocada em sua nova zona, aplicar um daqueles efeitos afeta todos os objetos sendo movidos.
* Na variante Commander, se um comandante é parte de uma criatura mesclada, a criatura resultante é um comandante. Se ela deixa o campo de batalha e o comandante é, em vez disso, movido para a zona de comando, aquela permanente e os outros cards contidos naquela permanente vão para as zonas adequadas, enquanto o card de comandante vai para a zona de comando.

## Situações incomuns

* Se uma permanente mesclada tem habilidades que definem suas características, elas sobrescrevem as características do objeto no topo. Por exemplo, se uma criatura mesclada tem uma habilidade que define um \* em seu poder ou sua resistência, como a de Micopólipo do Ossário, aquela habilidade sobrescreve o poder e a resistência definidos pelo objeto no topo da criatura mesclada.
* Se uma mágica de criatura em mutação se mescla a uma criatura que é apenas temporariamente uma criatura, esta continua sendo uma permanente mesclada quando o efeito que a tornou uma criatura expira. Ela continua tendo todas as características do objeto no topo, o que pode fazer com que ela seja ou não uma criatura, além de ter todas as habilidades de seus outros cards.
* A criatura mesclada está com a face voltada para cima se o objeto em seu topo está com a face voltada para cima. Se o objeto em seu topo estiver com a face voltada para baixo, ela é uma criatura com a face voltada para baixo, mesmo que contenha cards com a face voltada para cima.

## Nova mecânica: Marcadores de palavra-chave

Às vezes, as criaturas ganham habilidades até o final do turno, mas em Ikoria essas modificações muitas vezes são permanentes. Essas mudanças são marcadas usando a nova mecânica, os marcadores de palavra-chave.

Totalmente Crescido
{2}{G}
Mágica Instantânea
A criatura alvo recebe +3/+3 até o final do turno. Coloque um marcador de atropelar nela.

* Uma permanente com um marcador de palavra-chave tem aquela palavra-chave.
* Para determinar a interação de efeitos contínuos, a ordem de ocorrência de um marcador de palavra-chave é o momento mais recente em que um marcador daquele tipo foi colocado naquele objeto. A remoção de um marcador de palavra-chave não altera a ordem de ocorrência de nenhum marcador restante.
* Entre as palavras-chave que um marcador de palavra-chave pode conceder, múltiplas ocorrências de qualquer uma daquelas palavras-chave são redundantes.
* Alguns boosters de *Ikoria* vêm com um cartão com marcadores destacáveis que aparecem na coleção. Eles não são necessários para jogar. Assim como com outros marcadores, os jogadores podem usar qualquer método em comum acordo para representar os marcadores.

## Nova habilidade de palavra-chave: Companheiro

Nem tudo na flora e na fauna de Ikoria quer devorar você no café da manhã. Na verdade, a natureza pode até ser sua melhor amiga se seu deck for interessante o suficiente para atrair a atenção dela.

Zirda, o Brilho da Aurora
{1}{r/w}{r/w}
Criatura Lendária — Elemental Raposa
3/3
Companheiro — Cada card de permanente em seu deck inicial tem uma habilidade ativada. *(Se este card for o companheiro que escolheu, você poderá conjurá-lo uma vez de fora do jogo.)*
As habilidades que você ativa que não sejam habilidades de mana custam {2} a menos para serem ativadas. Este efeito não pode reduzir o custo a menos de um mana.
{1}, {T}: A criatura alvo não pode bloquear neste turno.

* Seu companheiro começa o jogo fora do jogo. Em torneios, isso quer dizer a reserva. Em jogo informal, ele é simplesmente um card que você possua e que não esteja em seu deck inicial.
* Antes de embaralhar seu deck para que ele se torne seu grimório, você pode revelar um card de fora do jogo para ser seu companheiro se seu deck inicial satisfizer os requisitos da habilidade companheiro. Você não pode revelar mais de um. Ele permanece revelado fora do jogo quando o jogo começa.
* Os requisitos da habilidade companheiro só se aplicam a seu deck inicial. Eles não se aplicam a sua reserva.
* Se mais de um jogador quiser revelar um companheiro, o jogador a começar o faz primeiro e os jogadores se sucedem na ordem dos turnos. Depois que um jogador escolhe não revelar um companheiro, ele não pode mudar de ideia.
* Se você revela um companheiro de fora do jogo, enquanto ele permanecer lá, você pode conjurá-lo a qualquer momento em que seja válido fazê-lo. Quando você o conjura, ele entra no campo de batalha e se comporta como qualquer outro card que você tenha colocado em jogo. Por exemplo, se ele é anulado ou destruído, ele é colocado em seu cemitério e permanece no jogo.
* As demais habilidades do companheiro só se aplicam se a criatura estiver no campo de batalha. Elas não têm nenhum efeito enquanto o companheiro está fora do jogo.
* A habilidade companheiro não tem efeito se o card está em seu deck inicial e não cria nenhuma restrição quanto a colocar um card com a habilidade companheiro em seu deck inicial. Por exemplo, Zirda pode estar em seu deck inicial mesmo que nem todos os seus outros cards de permanente tenham habilidades ativadas.
* Você pode ter um companheiro na variante Commander. Seu deck, incluindo seu comandante, precisa satisfazer o requisito de seu companheiro. Seu companheiro não é um de seus cem cards.

## Habilidade de palavra-chave que retorna: Reciclar

Esta coleção traz de volta uma mecânica popular que já apareceu várias vezes no passado. Reciclar está de volta, oferecendo a opção de trocar o potencial total de uma mágica por uma compra de card, e às vezes algum efeito extra ao reciclar.

Aberração Aviana
{3}{U}
Criatura — Ave
2/4
Voar
Reciclar {2}{U} *({2}{U}, descarte este card: Compre um card.)*
Quando reciclar Aberração Aviana, coloque um marcador de voar na criatura alvo que você controla.

* Alguns cards com reciclar têm uma habilidade que é desencadeada quando você os recicla, e alguns cards têm uma habilidade que é desencadeada toda vez que você recicla qualquer card. Essas habilidades desencadeadas são resolvidas antes que você compre o card com a habilidade reciclar.
* As habilidades desencadeadas pela reciclagem de um card e a própria habilidade reciclar não são mágicas. Portanto, elas não são afetadas por efeitos que interagem com mágicas (como o de Cancelar).
* Você pode reciclar um card mesmo que ele tenha uma habilidade desencadeada por reciclar que não terá um alvo válido. Isso acontece porque a habilidade reciclar e a habilidade desencadeada são separadas. Isso também significa que se qualquer das duas habilidades for anulada (com Desautorizar, por exemplo), a outra habilidade ainda será resolvida.

## Ciclo de cards: O mito dos monstros do ápice

Em meio à vida selvagem estranha e peculiar de Ikoria, cinco espécimes inspiram tanto temor que têm seus próprios mitos e lendas. Cada card no ciclo dos Mitos pode ser conjurado com uma única cor de mana, mas a história é muito mais épica se você também gastar duas outras cores de mana específicas.

Mito de Vadrok
{2}{R}{R}
Feitiço
Mito de Vadrok causa 5 pontos de dano distribuídos à sua escolha entre qualquer número de criaturas e/ou planeswalkers alvo. Se {W}{U} foram gastos para conjurar esta mágica, até seu próximo turno aquelas permanentes não podem atacar nem bloquear e suas habilidades ativadas não podem ser ativadas.

* As habilidades do Mito verificam que cores de mana foram gastas para conjurar a mágica. Isso não é um custo alternativo para conjurar a mágica.
* Se um efeito copiar a mágica de Mito, nenhum mana foi gasto para conjurar a cópia, de modo que a cópia não receberá o bônus.
* A habilidade verifica qual mana de fato foi gasto para conjurar a mágica. Se um efeito permite que você gaste mana “como se fosse mana” de qualquer cor ou tipo, isso permite que você gaste mana que não poderia gastar de outra forma, mas isso não altera o mana que você gasta para conjurar a mágica.
* Se um efeito permite que você conjure uma mágica sem pagar seu custo de mana, você não pode escolher conjurá-la e pagar por ela, a menos que outra regra ou efeito permita que você conjure aquela mágica por um custo. De modo similar, você não pode dispensar uma redução de custo a menos que um efeito diga que você pode.

## Habilidade de palavra-chave de Commander que retorna: Parceiro de

Cada um dos cinco Decks de Commander de *Ikoria* inclui um par de cards muito especial: um é um vinculador monocolorido, e o outro, um amigo vinculado bicolor.

Haldan, Arcanista Ávido
{2}{U}
Criatura Lendária — Humano Mago
1/4
Parceiro de Pako, Buscador Arcano *(Quando esta criatura entra no campo de batalha, o jogador alvo pode colocar Pako na própria mão do próprio cemitério e, em seguida, embaralhar.)*
Você pode jogar cards com marcadores de pegar que não sejam de criatura do exílio se os tiver exilado, e pode gastar mana como se fosse de qualquer cor para conjurar aquelas mágicas.

Pako, Buscador Arcano
{3}{R}{G}
Criatura Lendária — Elemental Sabujo
3/3
Parceiro de Haldan, Arcanista Ávido
Ímpeto
Toda vez que Pako, Buscador Arcano, atacar, exile o card do topo do grimório de cada jogador e coloque um marcador de pegar em cada um deles. Coloque um marcador +1/+1 em Pako para cada card que não seja de criatura exilado dessa forma.

* “Parceiro de [nome]” representa duas habilidades. A primeira é uma habilidade desencadeada: “Quando esta permanente entra no campo de batalha, o jogador alvo pode procurar no próprio grimório um card de nome [nome], revelá-lo, colocá-lo na própria mão e depois embaralhar o próprio grimório”.
* Observe que o jogador alvo procura no próprio grimório (que pode estar sob efeitos, como o de Stranglehold) e que o card que ele encontra é revelado, mesmo que essas palavras não estejam incluídas no texto explicativo.
* A segunda habilidade representada pela palavra-chave “parceiro de [nome]” modifica as regras de construção de decks na variante Commander e não tem nenhuma função fora dessa variante. Se um card de criatura lendária com “parceiro de [nome]” for designado seu comandante, o card de criatura lendária nomeado também pode ser designado como seu comandante.
* Se seu deck de Commander tem dois comandantes, você só pode incluir em seu deck cards cujas identidades de cor sejam parte das identidades de cor combinadas de seus dois comandantes. Se Haldan e Pako forem seus comandantes, seu deck pode conter cards com azul, vermelho e/ou verde em sua identidade de cor, mas nenhum card com branco ou preto.
* Ambos os comandantes começam na zona de comando, e os 98 cards restantes são embaralhados para formarem seu grimório.
* Uma criatura com a habilidade “parceiro de [nome]” não pode ser parceira de uma criatura que não seja seu parceiro designado. Perder a habilidade de parceiro durante um jogo não faz com que nenhuma das duas criaturas deixe de ser seu comandante.
* Após o início do jogo, seus dois comandantes são verificados separadamente. Se você conjurar um, não precisará pagar {2} adicionais na primeira vez em que conjurar o outro. Um jogador perde o jogo depois de sofrer 21 pontos de dano de um deles, não dos dois combinados. O efeito de Farol do Comando coloca um em sua mão da zona de comando, não os dois.
* A habilidade desencadeada da palavra-chave “parceiro de [nome]” é desencadeada normalmente em um jogo de Commander. Se seu outro comandante de alguma forma tiver ido parar em seu grimório, você pode procurá-lo. Você também pode ter como alvo outro jogador que possa ter aquele card no próprio grimório.

## Ação de palavra-chave de Commander que retorna: Atiçar

Diversos cards que aparecem nesses decks permitem que você estimule uma criatura, soltando-a para cima de outro jogador num ataque frenético.

Ímpeto Brilhante
{2}{R}
Encantamento — Aura
Encantar criatura
A criatura encantada recebe +2/+2 e é atiçada. *(Ela ataca a cada combate se estiver apta e ataca um jogador que não seja você se estiver apta.)*
Toda vez que a criatura encantada ataca, você cria uma ficha de Tesouro. *(Ela é um artefato com “{T}, sacrifique este artefato: Adicione um mana de qualquer cor”.)*

* Se uma criatura atiçada não puder atacar por qualquer motivo (como estar virada ou ter passado ao controle daquele jogador naquele turno), ela não atacará. Se houver um custo associado a fazê‑la atacar, seu controlador não será forçado a pagar aquele custo, portanto ela também não precisará atacar naquele caso.
* Se uma criatura atiçada não se enquadrar em nenhuma das exceções acima e puder atacar, ela precisa atacar um jogador que não seja o jogador que a atiçou, se estiver apta. Se a criatura não puder atacar nenhum daqueles jogadores, mas de outra forma puder atacar, ela precisa atacar um planeswalker oponente (controlado por qualquer oponente) ou um jogador que a atiçou.
* Atacar com uma criatura atiçada não faz com que ela deixe de estar atiçada.
* Ser atiçada mais de uma vez pelo mesmo jogador é redundante.
* Se você atiçar uma criatura que você controla, ela precisa atacar e precisa atacar um jogador, e não um planeswalker.
* Se uma criatura que você controla tiver sido atiçada por múltiplos oponentes, ela precisa atacar um de seus oponentes que não a atiçaram. Se uma criatura que você controla tiver sido atiçada por cada um de seus oponentes, você escolhe o oponente que ela atacará.

## Ciclo de cards de Commander: Mágicas gratuitas para o comandante

Cinco cards nos Decks de Commander de *Ikoria* representam algumas das criaturas lendárias dos decks fazendo o que mais gostam. Se controlar um comandante, você pode conjurar aquelas mágicas gratuitamente.

Brincadeira Mortal
{3}{B}
Mágica Instantânea
Se você controla um comandante, você pode conjurar esta mágica sem pagar seu custo de mana.
Exile a criatura alvo.

* Depois que você começa a conjurar esta mágica, os jogadores não podem realizar nenhuma outra ação até que você tenha terminado de conjurá-la. Em especial, eles não podem tentar remover o comandante que você controla para fazer você pagar o custo.
* Não importa de quem seja o comandante que você controla. Qualquer um serve. Se você tiver dois comandantes, você só precisa controlar um deles.

# NOTAS SOBRE CARDS ESPECÍFICOS DE *IKORIA: TERRA DE COLOSSOS*

Abalroador da Mata de Quartzo
{2}{R}{R}{G}
Criatura — Dinossauro Besta
6/6
Atropelar
Toda vez que uma ou mais criaturas que você controla com atropelar causarem dano de combate a um jogador, crie uma ficha de criatura verde X/X do tipo Dinossauro Besta com atropelar, sendo X a quantidade de dano que aquelas criaturas causaram àquele jogador.

* A segunda habilidade de Abalroador da Mata de Quartzo inclui dano causado pelo próprio Abalroador da Mata de Quartzo enquanto ele ainda tem atropelar.
* Se uma criatura que você controla com atropelar não for bloqueada, a totalidade do dano de combate que ela causar ao jogador defensor será contada pela última habilidade de Abalroador da Mata de Quartzo.

Arquipelagórico
{5}{U}{U}
Criatura — Leviatã
7/7
Mutação {5}{U} *(Se você conjurar esta mágica pelo custo de mutação, coloque-a sobre ou sob a criatura alvo que você possui que não seja um Humano. Elas sofrem uma mutação que resulta na criatura de cima com todas as habilidades das criaturas de baixo.)*
Toda vez que esta criatura sofrer mutação, vire até X criaturas alvo, sendo X o número de mutações desta criatura. Aquelas criaturas não são desviradas durante a próxima etapa de desvirar de seus controladores.

* A habilidade desencadeada de Arquipelagórico pode ter como alvo uma criatura que já esteja virada. Aquela criatura não será desvirada durante a próxima etapa de desvirar de seu controlador.

Artesão Demoníaco
{b/g}{b/g}
Criatura — Pesadelo
1/1
Artesão Demoníaco recebe +1/+1 para cada card de criatura em seu cemitério.
{X}{b/g}, {T}, sacrifique outra criatura: Procure em seu grimório um card de criatura com custo de mana convertido igual ou inferior a X, coloque-o no campo de batalha e depois embaralhe seu grimório. Ative esta habilidade somente nos momentos em que poderia conjurar um feitiço.

* A primeira habilidade de Artesão Demoníaco só se aplica enquanto ela está no campo de batalha.
* Como o dano permanece marcado numa criatura até ser removido conforme o turno termina, o dano não letal causado a Artesão Demoníaco pode se tornar letal se cards de criatura deixarem seu cemitério durante aquele turno.
* Se um card no grimório de um jogador tem {X} em seu custo de mana, X é considerado 0.

Ato Cruel
{1}{B}
Mágica Instantânea
Escolha um —
• Destrua a criatura alvo sem marcadores.
• Remova até três marcadores da criatura alvo.

* Se você escolher o segundo modo para Ato Cruel, você escolhe quais marcadores remover da criatura, independentemente de quem controle a criatura. Você pode escolher marcadores de tipos diferentes.
* Se você escolher o primeiro modo e a criatura ganhar um marcador em resposta, você não pode, em vez disso, remover marcadores dela; a mágica simplesmente não será resolvida. De forma similar, se você escolher o segundo modo e a criatura perder seus marcadores em resposta, você não pode, em vez disso, destruí-la.

Aventureira de Beiralava
{2}{W}
Criatura — Humano Soldado
3/3
Conforme Aventureira de Beiralava entrar no campo de batalha, escolha par ou ímpar. *(Zero é par.)*
Aventureira de Beiralava tem proteção contra cada custo de mana convertido do valor escolhido.

* Você escolhe par ou ímpar para Aventureira de Beiralava antes que ela entre no campo de batalha. Nenhum jogador pode escolhê-lo como alvo antes que ele ganhe suas habilidades de proteção.
* Se, de alguma forma, nenhuma escolha for feita para a habilidade de Aventureira de Beiralava, sua última habilidade não lhe concederá nenhuma habilidade de proteção.
* Para mágicas com {X} no custo de mana, use o valor escolhido para X para determinar o custo de mana convertido da mágica. Se um card ou uma permanente em qualquer outra zona tem X em seu custo de mana, {X} é considerado 0.
* O custo de mana convertido de uma ficha que não seja cópia de outro objeto é 0. Uma ficha que seja cópia de outro objeto tem o mesmo custo de mana convertido que o objeto.

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 tem menos de três cards em seu grimório, você coloca todos em sua mão e nenhum em seu cemitério.

Base Sólida
{W}
Encantamento — Aura
Lampejo
Encantar criatura
A criatura encantada recebe +1/+1.
Enquanto a criatura encantada tiver vigilância, ela atribuirá dano de combate igual à própria resistência em vez do próprio poder.

* A última habilidade de Base Sólida não altera o poder da criatura encantada; ele altera a quantidade de dano de combate que aquela criatura atribui. Todas as demais regras e efeitos que verificam o poder ou a resistência usam os valores reais. Por exemplo, se uma criatura lutar enquanto está encantada por Base Sólida, aquela criatura causará dano igual ao próprio poder, e não à própria resistência.

Bastião da Recordação
{2}{B}
Encantamento
Quando Bastião da Recordação entrar no campo de batalha, crie uma ficha de criatura branca 1/1 do tipo Humano Soldado.
Toda vez que uma criatura que você controla morre, cada oponente perde 1 ponto de vida e você ganha 1 ponto de vida.

* Se uma ou mais criaturas que você controla morrem ao mesmo tempo que Bastião da Recordação deixa o campo de batalha, a última habilidade dele é desencadeada para cada uma daquelas criaturas.
* Caso seu total de pontos de vida seja levado a 0 no mesmo momento em que aquelas criaturas que você controla sofrem dano letal, você perde o jogo antes de a última habilidade ir para a pilha.
* Em um jogo de Gigante de Duas Cabeças, a última habilidade de Bastião da Recordação faz com que a equipe oponente perca 2 pontos de vida e você ganhe 1 ponto de vida.

Batalha dos Titãs
{3}{R}{R}
Mágica Instantânea
A criatura alvo luta com outra criatura alvo. *(Cada uma causa dano igual ao seu poder à outra.)*

* Batalha dos Titãs pode ter como alvo duas criaturas controladas pelo mesmo jogador.
* Se qualquer um dos alvos não for um alvo válido conforme Batalha dos Titãs tentar ser resolvida, nenhuma das criaturas causará nem sofrerá dano.

Blitz do Raptor Tonante
{1}{R}
Mágica Instantânea
Blitz do Raptor Tonante causa à criatura ou ao planeswalker alvo uma quantidade de dano igual ao número de cards de mágica instantânea e feitiço no seu cemitério. Se aquela criatura ou aquele planeswalker morreria neste turno, em vez disso, exile-o.

* Blitz do Raptor Tonante ainda está na pilha enquanto você determina quanto dano é causado. Ela não está no cemitério para contribuir para aquela quantidade de dano.
* O efeito de substituição de Blitz do Raptor Tonante exilará a criatura ou o planeswalker alvo se ele morreria neste turno por qualquer motivo, e não apenas por dano letal. Ele se aplica à criatura ou ao planeswalker alvo mesmo que Blitz do Raptor Tonante não cause dano a ele (provavelmente por você não ter nenhum card de mágica instantânea ou feitiço em seu cemitério).

Brokkos, Ápice da Eternidade
{2}{B}{G}{U}
Criatura Lendária — Pesadelo Besta Elemental
6/6
Mutação {2}{(u/b)}{G}{G} *(Se você conjurar esta mágica pelo custo de mutação, coloque-a sobre ou sob a criatura alvo que você possui que não seja um Humano. Elas sofrem uma mutação que resulta na criatura de cima com todas as habilidades das criaturas de baixo.)*
Atropelar
Você pode conjurar Brokkos, Ápice da Eternidade, do seu cemitério usando sua habilidade de mutação.

* Conjurar Brokkos com a permissão concedida por sua última habilidade não altera o momento em que você pode conjurá-lo.
* Se conjurar Brokkos com a permissão concedida por sua última habilidade, você precisa pagar seu custo de mutação para conjurá-lo. Você não pode escolher pagar seu custo de mana nem outro custo alternativo.
* Se outro efeito lhe der permissão para conjurar Brokkos do seu cemitério, você pode conjurá-lo por qualquer custo associado àquela permissão.

Caçadora de Carne Selvagem
{3}{B}
Criatura — Humano Soldado
2/4
{1}, {T}, sacrifique outra criatura: Você ganha uma quantidade de pontos de vida igual à resistência da criatura sacrificada. Compre um card.

* Use a resistência da criatura sacrificada em sua última existência no campo de batalha para determinar quantos pontos de vida você ganha.
* Você só compra um card, não importa quantos pontos de vida tenha ganho.

Canção da Criação
{1}{G}{U}{R}
Encantamento
Você pode jogar um terreno adicional em cada um de seus turnos.
Toda vez que você conjurar uma mágica, compre dois cards.
No início da sua etapa final, descarte a sua mão.

* A primeira habilidade de Canção da Criação é cumulativa se você controlar mais de uma. Ela também é cumulativa com outros efeitos que lhe permitam jogar terrenos adicionais, como o de Dríade do Bosque Ilisiano.
* Uma habilidade desencadeada quando um jogador conjura uma mágica é resolvida antes da mágica que a desencadeou. Ela é resolvida mesmo que aquela mágica seja anulada.
* A segunda habilidade de Canção da Criação não é desencadeada quando você a conjura porque ela ainda não está no campo de batalha.
* Os jogadores podem conjurar mágicas e ativar habilidades após a resolução da primeira habilidade desencadeada, mas antes da resolução da mágica que a desencadeou.

Capridor Tempestuoso
{2}{W}
Criatura — Ave Bode
1/3
Voar
Se algum dano que não seja de combate seria causado a Capridor Tempestuoso, previna aquele dano. Coloque um marcador +1/+1 em Capridor Tempestuoso para cada 1 ponto de dano prevenido dessa forma.

* Se um dano que não pode ser prevenido for causado a Capridor Tempestuoso, ele não receberá marcadores +1/+1 por aquele dano.
* Se um dano que pode ser prevenido for causado a Capridor Tempestuoso ao mesmo tempo em que um dano que não pode ser prevenido, Capridor Tempestuoso recebe marcadores +1/+1 pelo dano prevenido antes de verificar se morre pelo dano que não pode ser prevenido.
* Se múltiplos efeitos de substituição ou prevenção tentarem modificar o dano que seria causado a uma criatura, o controlador da criatura escolhe a ordem em que eles se aplicam.

Carcaju Magífago
{2}{R}
Criatura — Carcaju
3/2
Carcaju Magífago tem golpe duplo enquanto houver três ou mais cards de mágica instantânea e/ou feitiço em seu cemitério.

* Se Carcaju Magífago perder golpe duplo depois de causar dano de iniciativa, ele não causará dano de combate regular. Se ele ganhar golpe duplo depois que outras criaturas tiverem causado dano de iniciativa, ele não causará dano de iniciativa.

Carga da Fera Eterna
{2}{G}
Feitiço
Como custo adicional para conjurar esta mágica, revele um card de criatura da sua mão.
Carga da Fera Eterna causa à criatura ou ao planeswalker alvo dano igual ao poder do card revelado.

* Você precisa revelar exatamente um card para conjurar Carga da Fera Eterna; você não pode conjurá-la sem revelar um card, e você não pode revelar cards adicionais. O card revelado permanece revelado até que Carga da Fera Eterna seja resolvida.
* Conforme Carga da Fera Eterna é resolvida, ela causa dano com base no poder do card revelado se este ainda estiver em sua mão. Se aquele card tiver deixado sua mão, Carga da Fera Eterna causará dano com base no poder do card imediatamente antes de ter deixado sua mão.

Carneirada
{1}{G}
Mágica Instantânea
A criatura alvo que você controla causa dano igual ao seu poder à criatura alvo que você não controla. Se a criatura que você controla tem atropelar, em vez disso, o dano excedente é causado ao controlador da outra criatura.

* Se uma das duas criaturas não for um alvo válido conforme Carneirada tentar ser resolvida, a criatura que você controla não causará dano a nenhuma criatura ou jogador.
* O dano excedente causado por uma mágica ou habilidade funciona de modo similar à forma como o dano de combate de uma criatura com atropelar é atribuído. Comece pela quantidade de dano sendo causada à criatura e determine o quanto é “letal”. “Letal“ é a resistência da criatura menos a quantidade de dano que já está marcada nela, mas ignorando quaisquer efeitos de substituição ou prevenção que modificarão esse dano. Ignore também se a criatura tem uma habilidade como indestrutível, que resultará nela não ser destruída por esse dano.
* Se a criatura alvo que você controla tiver toque mortífero, 1 ponto de dano dela é letal.
* Depois que você determina quanto é o dano excedente, a criatura que você controla causa dano à criatura e ao seu controlador simultaneamente. Este dano pode ser modificado por efeitos de substituição ou prevenção.

Ceifador Chiador
{5}{B}
Criatura — Pesadelo
4/6
Mutação {4}{B} *(Se você conjurar esta mágica pelo custo de mutação, coloque-a sobre ou sob a criatura alvo que você possui que não seja um Humano. Elas sofrem uma mutação que resulta na criatura de cima com todas as habilidades das criaturas de baixo.)*
Toda vez que esta criatura sofre mutação, cada oponente sacrifica uma criatura.

* Conforme a habilidade desencadeada é resolvida, primeiro o oponente seguinte na ordem dos turnos (ou, se for o turno de um oponente, o oponente de quem for o turno) escolhe uma criatura que ele controla e, em seguida, cada oponente na ordem dos turnos faz o mesmo sabendo das escolhas feitas anteriormente. Depois, todas as criaturas escolhidas são sacrificadas ao mesmo tempo.

Chamado do Mortívago
{2}{B}
Feitiço
Devolva até dois cards de criatura alvo com custo de mana convertido total igual ou inferior a 3 de seu cemitério para o campo de batalha. Coloque um marcador de toque mortífero em um deles. Em seguida, coloque um marcador de ameaçar em um deles.

* Se um card no cemitério de um jogador tem {X} em seu custo de mana, X é considerado 0.
* Você pode ter como alvo um único card de criatura com Chamado do Mortívago. Nesse caso, você colocará ambos os marcadores naquela criatura.
* Se devolver dois cards de criatura, você pode colocar um marcador em cada uma ou colocar os dois marcadores em uma.
* Se não devolver nenhum card de criatura ao campo de batalha, você não colocará nenhum marcador em nenhuma criatura.

Chevill, Ruína dos Monstros
{B}{G}
Criatura Lendária — Humano Ladino
1/3
Toque mortífero
No início de sua manutenção, se seus oponentes não controlarem permanentes com marcadores de recompensa, coloque um marcador de recompensa na criatura ou no planeswalker alvo que um oponente controla.
Toda vez que uma permanente que um oponente controla com um marcador de recompensa morre, você ganha 3 pontos de vida e compra um card.

* A habilidade intermediária e a última de Chevill procuram qualquer marcador de recompensa nas permanentes de seus oponentes, e não apenas algum proveniente de Chevill. Por exemplo, se os jogadores A e B controlarem um Chevill cada e o jogador A colocar um marcador de recompensa em uma criatura do jogador C, o Chevill do jogador B não colocará um marcador de recompensa em nada e ambos os jogadores ganharão 3 pontos de vida e comprarão um card quando a criatura morrer.
* Se a criatura ou o planeswalker com um marcador de recompensa deixar de ser uma criatura ou um planeswalker, a última habilidade de Chevill ainda será desencadeada se aquela permanente for colocada em um cemitério vinda do campo de batalha.
* Se Chevill deixar o campo de batalha ao mesmo tempo em que uma permanente de um oponente com um marcador de recompensa morrer, você ganhará 3 pontos de vida e comprará um card. Se Chevill deixar o campo de batalha antes que aquela permanente morra, a última habilidade de Chevill não estará lá para ser desencadeada.
* Caso seu total de pontos de vida seja levado a 0 no mesmo momento em que a criatura com um marcador de recompensa sofre dano letal, você perde o jogo antes de a última habilidade ir para a pilha.

Ciclone Imprevisível
{3}{R}{R}
Encantamento
Se uma habilidade reciclar de outro card que não seja um terreno fizer com que você compre um card, em vez disso, exile cards do topo de seu grimório até exilar um card que compartilhe um tipo com o card reciclado. Você pode conjurar aquele card sem pagar seu custo de mana. Depois, coloque os cards exilados que não foram conjurados desta forma no fundo de seu grimório em ordem aleatória.
Reciclar {2} *({2}, descarte este card: Compre um card.)*

* Artefato, criatura, encantamento, mágica instantânea, terreno, planeswalker, feitiço e tribal são tipos de card. Supertipos (como lendário) e subtipos (como Gigante) não são tipos de card.
* Se o card reciclado tiver múltiplos tipos de card, você para quando exilar um card que compartilhe qualquer daqueles tipos. Você não exila cards até encontrar um que compartilhe todos os tipos do card reciclado, e você não pode escolher continuar até encontrar um tipo diferente dentre eles.
* Se exilar todo o seu grimório sem exilar um card que compartilhe um tipo de card, você coloca o grimório inteiro de volta em ordem aleatória e continua. Você não comprará um card.
* Se escolher conjurar o último card exilado, você o faz como parte da resolução da habilidade reciclar. Você não pode esperar para conjurá-lo mais tarde. As permissões de tempo baseadas no tipo do card são ignoradas.
* Se uma mágica é conjurada “sem pagar seu custo de mana”, não é possível escolher conjurá-la por nenhum custo alternativo. Você pode, entretanto, pagar custos adicionais, como custos de reforçar. Se o card tem custos adicionais obrigatórios, como os de Engolir Inteiro, eles precisam ser pagos para conjurar o card.
* Se uma mágica tiver {X} em seu custo de mana, você precisa escolher 0 como valor de X quando conjurá-la sem pagar seu custo de mana.

Coalhar Sangue
{3}{B}
Mágica Instantânea
Destrua a criatura alvo. Coloque um marcador de ameaçar em uma criatura que você controla. *(Ela só pode ser bloqueada por duas ou mais criaturas.)*

* Coalhar Sangue tem apenas uma criatura como alvo: a que será destruída. Você escolhe em qual criatura colocar um marcador de ameaçar depois de a criatura alvo ter sido destruída.
* Se uma criatura que você controla foi exilada até que a criatura que a exilou deixe o campo de batalha, a criatura exilada voltará a tempo de receber o marcador.
* Se, no momento em que Coalhar Sangue tenta ser resolvida, a criatura alvo não é um alvo válido, a mágica não é resolvida. Você não coloca um marcador de ameaçar em nenhuma criatura. Se o alvo for válido, mas não for destruído (provavelmente por ter indestrutível), você colocará um marcador de ameaçar em uma criatura que você controla.

Colossificação
{5}{G}{G}
Encantamento — Aura
Encantar criatura
Quando Colossificação entrar no campo de batalha, vire a criatura encantada.
A criatura encantada recebe +20/+20.

* Colossificação pode ser anexada a uma criatura que já esteja virada. Sua habilidade intermediária não terá efeito, mas sua última habilidade com certeza terá.

Comando do Esquadrão Noturno
{2}{B}
Criatura — Humano Soldado
2/3
Quando Comando do Esquadrão Noturno entrar no campo de batalha, se você atacou neste turno, crie uma ficha de criatura branca 1/1 do tipo Humano Soldado.

* A habilidade de Comando do Esquadrão Noturno só verifica se você declarou uma criatura atacante durante o turno. Ela não é desencadeada uma vez para cada uma dessas criaturas, nem verifica se qualquer das criaturas atacantes causou dano.

Conexão Hesitante
{3}{R}
Feitiço
Esta mágica custa {3} a menos para ser conjurada se você controla uma criatura com ameaçar.
Ganhe o controle da criatura alvo até o final do turno. Desvire aquela criatura. Ela ganha ímpeto até o final do turno.

* Para determinar o custo total de uma mágica, comece com o custo de mana ou o custo alternativo a pagar, adicione qualquer aumento de custo e depois aplique quaisquer reduções de custo (como a de Conexão Hesitante). O custo de mana convertido da mágica permanece igual, independentemente do custo total para conjurá-la.
* Depois que você anuncia que está conjurando Conexão Hesitante, nenhum jogador pode realizar ações até que o custo da mágica seja pago. Em especial, os oponentes não podem tentar alterar o fato de você controlar ou não uma criatura com ameaçar.
* Conexão Hesitante não é afetada se você não controlar mais uma criatura com ameaçar depois de conjurá-la. Você não precisará pagar {3} adicionais.
* Conexão Hesitante pode ter como alvo qualquer criatura, mesmo uma que você já controle ou que já esteja desvirada.

Dardo Sonífero
{2}
Artefato
Quando Dardo Sonífero entrar no campo de batalha, compre um card.
{T}, sacrifique Dardo Sonífero: A criatura alvo não desvira durante a próxima etapa de desvirar de seu controlador.

* A segunda habilidade de Dardo Sonífero não vira a criatura. Ela pode ter como alvo qualquer criatura, virada ou desvirada. Se aquela criatura já estiver desvirada no início da próxima etapa de desvirar de seu controlador, o efeito não fará nada.

Dar o Sangue
{1}{R}
Feitiço
A criatura alvo que você controla luta com a criatura alvo que você não controla. *(Cada uma causa dano igual ao seu poder à outra.)*
Reciclar {1} *({1}, descarte este card: Compre um card.)*

* Se qualquer dos alvos não for válido conforme Dar o Sangue é resolvido, nenhuma criatura causa nem sofre dano.

Desenvolvimento Surpreendente
{1}{U}
Mágica Instantânea
Até o final do turno, a criatura alvo torna-se uma Serpente azul com poder e resistência básicos 4/4.
Reciclar {1} *({1}, descarte este card: Compre um card.)*

* Desenvolvimento Surpreendente sobrescreve todos os efeitos anteriores que tenham definido valores específicos para a cor, os tipos de criatura, o poder e/ou a resistência da criatura. Outros efeitos que definam um valor específico para essas características e comecem a se aplicar depois que Desenvolvimento Surpreendente for resolvida prevalecerão sobre aquela parte do efeito.
* Efeitos que modificam o poder e/ou a resistência da criatura afetada sem defini-los se aplicam independentemente de quando começaram a surtir efeito. O mesmo vale para marcadores que alterem o poder ou a resistência da criatura.
* A criatura afetada não perde nenhuma habilidade quando se torna uma Serpente.
* Como o dano permanece marcado numa criatura até ser removido conforme o turno termina, o dano não letal causado à criatura alvo pode se tornar letal quando sua resistência básica se tornar 4.

Destruição Mútua
{B}
Feitiço
Esta mágica terá lampejo enquanto você controlar uma permanente com lampejo.
Como custo adicional para conjurar esta mágica, sacrifique uma criatura.
Destrua a criatura alvo.

* Depois que você anuncia que está conjurando Destruição Mútua, os jogadores não podem tentar remover suas permanentes com lampejo para fazer com que ela perca lampejo até que você tenha terminado de conjurá-la. Se perder lampejo depois que for conjurada, ela ainda será resolvida se estiver apta.
* Você deve sacrificar exatamente uma criatura para conjurar esta mágica. Você não pode conjurá-la sem sacrificar uma criatura, nem sacrificar criaturas adicionais.
* O último momento em que o jogo verifica se você tem permissão para conjurar uma mágica é antes do pagamento dos custos. Se você sacrificar uma criatura com lampejo para conjurar Destruição Mútua, você terminará de conjurar Destruição Mútua de forma válida, mesmo que ela não tenha mais lampejo. Nesse caso, porém, as habilidades que são desencadeadas toda vez que você conjura uma mágica com lampejo não serão desencadeadas.

Dragão Sílfide
{U}{R}
Criatura — Fada Dragão
1/1
Voar, ímpeto
Toda vez que você conjurar uma mágica que não seja de criatura, coloque um marcador +1/+1 em Dragão Sílfide.

* Uma habilidade desencadeada quando um jogador conjura uma mágica é resolvida antes da mágica que a desencadeou. Ela é resolvida mesmo que aquela mágica seja anulada.

Emboscada com Glacivéu
{3}{U}{U}
Mágica Instantânea
Vire até duas criaturas alvo. Aquelas criaturas não são desviradas durante a próxima etapa de desvirar de seus controladores.
Reciclar {1} *({1}, descarte este card: Compre um card.)*

* Emboscada com Glacivéu pode ter como alvo uma criatura que já esteja virada. Aquela criatura não será desvirada durante a próxima etapa de desvirar de seu controlador.

Empatia Primal
{1}{G}{U}
Encantamento
No início de sua manutenção, compre um card se você controlar uma criatura com maior poder dentre as criaturas no campo de batalha. Caso contrário, coloque um marcador +1/+1 numa criatura que você controla.

* Você só determina se compra um card ou coloca um marcador +1/+1 conforme a habilidade desencadeada de Empatia Primal começa a ser resolvida. Os jogadores podem responder à habilidade para tentar alterar o que acontecerá.
* Se o maior poder entre os das criaturas no campo de batalha empatar entre uma criatura que você controla e outra que você não controla, você compra um card.
* Se você não controlar uma criatura com o maior poder, você escolhe qual criatura recebe um marcador +1/+1 enquanto a habilidade está sendo resolvida. Os jogadores não podem realizar ações entre o momento em que você faz essa escolha e o momento em que aquela criatura tem um marcador +1/+1.
* Se você não controlar nenhuma criatura, você não faz nada conforme a habilidade de Empatia Primal é resolvida. Se não houver nenhuma criatura no campo de batalha, você não compra um card.

Enclave dos Vinculadores
Terreno
{T}: Adicione {C}.
{3} {T}: Compre um card. Ative esta habilidade somente se você controlar uma criatura com poder igual ou superior a 4.

* Depois que você anuncia que está ativando a última habilidade de Enclave dos Vinculadores nenhum jogador pode realizar nenhuma ação até que você tenha terminado de ativá-la. Em especial, os oponentes não podem tentar alterar o fato de você controlar ou não uma criatura com poder igual ou superior a 4.
* Depois que você tenha ativado a última habilidade de Enclave dos Vinculadores, ela não verifica novamente se você controla uma criatura com poder igual ou superior a 4.

Engolir Inteiro
{W}
Feitiço
Como custo adicional para conjurar esta mágica, vire uma criatura desvirada que você controla.
Exile a criatura virada alvo. Coloque um marcador +1/+1 na criatura virada para pagar o custo adicional desta mágica.

* Você precisa virar exatamente uma criatura para conjurar Engolir Inteiro. Você não pode conjurá-lo sem virar uma criatura, nem virar criaturas adicionais.
* Você pode virar qualquer criatura desvirada que você controle, incluindo uma criatura que você não tenha controlado de modo contínuo desde o início de seu turno mais recente, para pagar o custo adicional.
* A criatura virada alvo será exilada mesmo que a criatura virada deixe o campo de batalha ou se torne desvirada antes que Engolir Inteiro seja resolvido.
* Se, no momento em que Engolir Inteiro tentar ser resolvido, a criatura alvo não for um alvo válido, a mágica não será resolvida. Você não colocará um marcador +1/+1 em nenhuma criatura.
* Se um efeito copiar Engolir Inteiro, a cópia colocará um marcador +1/+1 na criatura virada para pagar o custo adicional da mágica original.

Erupção do Zênite
{2}{R}{W}
Mágica Instantânea
Erupção do Zênite causa X pontos de dano a qualquer alvo e você ganha X pontos de vida, sendo X o número de cards com uma habilidade reciclar em seu cemitério.

* Se o alvo escolhido não for um alvo válido no momento em que Erupção do Zênite tentar ser resolvida, a mágica não será resolvida. Você não ganhará X pontos de vida.

Escorpião Serrilhado
{B}
Criatura — Escorpião
1/2
Quando Escorpião Serrilhado morre, ele causa 2 pontos de dano a cada oponente e você ganha 2 pontos de vida.

* Em um jogo de Gigante de Duas Cabeças, a habilidade de Escorpião Serrilhado faz com que a equipe oponente perca 4 pontos de vida e você ganhe 2 pontos de vida.

Evento de Extinção
{3}{B}
Feitiço
Escolha par ou ímpar. Exile cada criatura com custo de mana convertido do valor escolhido. *(Zero é par.)*

* Você escolhe par ou ímpar conforme Evento de Extinção está sendo resolvido. Os jogadores não podem realizar ações entre o momento em que você faz a escolha e o momento em que algumas criaturas são extintas.
* Se uma criatura no campo de batalha tem {X} em seu custo de mana, X é considerado 0.
* O custo de mana convertido de uma ficha que não seja cópia de outro objeto é 0. Uma ficha que seja cópia de outro objeto tem o mesmo custo de mana que o objeto.

Exalações Sufocantes
{2}{B}
Mágica Instantânea
As criaturas que seus oponentes controlam recebem -1/-1 até o final do turno.
Reciclar {2} *({2}, descarte este card: Compre um card.)*

* Exalações Sufocantes só afeta criaturas que seus oponentes controlam no momento em que ela é resolvida. As criaturas que eles começarem a controlar mais tarde no turno não receberão -1/-1.

Felidar de Frondelândia
{2}{G}{W}
Criatura — Felino Besta
3/5
Vigilância
As criaturas que você controla com vigilância têm “{1}, {T}: Vire a criatura alvo”.

* A última habilidade de Felidar de Frondelândia aplica-se a ele mesmo enquanto ele ainda tem vigilância.
* Você pode ativar a habilidade concedida por Felidar de Frondelândia depois de atacar, mas antes que os bloqueadores sejam escolhidos.
* Virar uma criatura atacante não a remove do combate.
* Após ativar a habilidade concedida por Felidar de Frondelândia, fazer com que a criatura perca aquela habilidade (como removendo Felidar de Frondelândia do campo de batalha) não afeta a habilidade na pilha.

Ferroadora de Drannith
{1}{R}
Criatura — Humano Mago
2/2
Toda vez que você recicla outro card, Ferroadora de Drannith causa 1 ponto de dano a cada oponente.
Reciclar {1} *({1}, descarte este card: Compre um card.)*

* Em um jogo de Gigante de Duas cabeças, a primeira habilidade de Ferroadora de Drannith faz com que a equipe adversária perca 2 pontos de vida.

Fieiras Repentinas
{G}
Mágica Instantânea
A criatura alvo recebe +1/+3 até o final do turno. Coloque um marcador de alcance nela. Desvire-a.

* Fieiras Repentinas pode ter como alvo uma criatura que já esteja virada. Ela ainda receberá um marcador +1/+3 e um marcador de alcance.

Força Canalizada
{2}{U}{R}
Mágica Instantânea
Como custo adicional para conjurar esta mágica, descarte X cards.
O jogador alvo compra X cards. Força Canalizada causa X pontos de dano a até uma criatura ou planeswalker alvo.

* Você escolhe um valor de X e descarta aquela quantidade de cards mesmo que conjure Força Canalizada sem pagar seu custo de mana. Isso porque a mágica não tem {X} no custo de mana.
* Se um dos dois alvos de Força Canalizada deixa de ser válido, o outro ainda é afetado.

General Kudro de Drannith
{1}{W}{B}
Criatura Lendária — Humano Soldado
3/3
Os outros Humanos que você controla recebem +1/+1.
Toda vez que General Kudro de Drannith ou outro Humano entrar no campo de batalha sob seu controle, exile o card alvo do cemitério de um oponente.
{2}, sacrifique dois Humanos: Destrua a criatura alvo com poder igual ou superior a 4.

* Como o dano permanece marcado numa criatura até ser removido conforme o turno termina, o dano não letal causado a um Humano que você controla pode se tornar letal caso General Kudro de Drannith deixe o campo de batalha posteriormente no turno.
* Só criaturas são Humanos. Os planeswalkers, como Lukka e Narset, que representam personagens humanos, não farão com que a habilidade intermediária de General Kudro de Drannith seja desencadeada.
* General Kudro pode ser sacrificado para pagar o custo de sua última habilidade. Que nobre!

Gigante Cristalino
{3}
Criatura Artefato — Gigante
3/3
No início do combate no seu turno, escolha aleatoriamente um tipo de marcador que Gigante Cristalino não tenha entre voar, iniciativa, toque mortífero, resistência a magia, vínculo com a vida, ameaçar, alcance, atropelar, vigilância e +1/+1. Coloque um marcador daquele tipo em Gigante Cristalino.

* Você escolhe um tipo de marcador aleatoriamente e o coloca em Gigante Cristalino enquanto a habilidade dele está sendo resolvida. Os jogadores não podem realizar ações entre o momento em que a escolha é feita e o momento em que Gigante Cristalino tem o marcador.
* Enquanto Gigante Cristalino não tiver todos os dez marcadores listados, você colocará um no início do combate no seu turno. Se ele tiver todos os dez tipos, a habilidade será desencadeada, mas você não colocará nenhum marcador nele.
* Se Gigante Cristalino tiver uma das palavras-chave listadas, mas não por causa de um marcador daquele tipo, aquele tipo de marcador ainda será elegível a ser escolhido aleatoriamente.

Gnu Caça-terra
{2}{G}{U}
Criatura — Elemental Besta
2/4
Mutação {G}{U} *(Se você conjurar esta mágica pelo custo de mutação, coloque-a sobre ou sob a criatura alvo que você possui que não seja um Humano. Elas sofrem uma mutação que resulta na criatura de cima com todas as habilidades das criaturas de baixo.)*
{1}, {T}: Olhe o card do topo de seu grimório. Se for um card de terreno, você poderá colocá-lo no campo de batalha. Se não colocar o card no campo de batalha, coloque-o em sua mão.

* O efeito de Gnu Caça-terra não conta como jogar um terreno. Ele pode colocar um card de terreno no campo de batalha mesmo que você já tenha jogado seu terreno naquele turno.
* Se você não colocar o card do topo de seu grimório no campo de batalha, você o colocará em sua mão sem revelá-lo.
* Se o card do topo de seu grimório for um card de terreno, você pode simplesmente colocá-lo em sua mão em vez de colocá-lo no campo de batalha. Se fizer isso, você não revela que ele é um card de terreno.

Golfinho Defasador
{2}{U}
Criatura — Elemental Baleia
1/4
Toda vez que Golfinho Defasador ataca, outra criatura atacante alvo não pode ser bloqueada neste turno.

* Se dois Golfinhos Defasadores atacarem ao mesmo tempo, eles podem ter um ao outro como alvo de suas habilidades.
* A criatura alvo não pode ser bloqueada neste turno, mesmo que Golfinho Defasador deixe o campo de batalha.

Grão-vorme-da-areia
{5}{G}{G}
Criatura — Vorme
7/7
Grão-vorme-da-areia não pode ser bloqueado por criaturas com poder igual ou inferior a 2.
Reciclar {2} *({2}, descarte este card: Compre um card.)*

* Uma vez que uma criatura com poder igual ou superior a 3 bloqueia Grão-vorme-da-areia, alterar o poder da criatura bloqueadora não faz com que Grão-vorme-da-areia seja desbloqueado.

Gremlin do Cuspe Corrosivo
{R}
Criatura — Gremlin
1/1
{1}, {T}: Gremlin do Cuspe Corrosivo causa 1 ponto de dano a cada oponente.
Toda vez que você conjurar uma mágica que não seja de criatura, desvire Gremlin do Cuspe Corrosivo.

* Uma habilidade desencadeada quando um jogador conjura uma mágica é resolvida antes da mágica que a desencadeou. Ela é resolvida mesmo que aquela mágica seja anulada.
* Os jogadores podem conjurar mágicas e ativar habilidades após a resolução da habilidade desencadeada, mas antes da resolução da mágica que a desencadeou.
* Em um jogo de Gigante de Duas Cabeças, a segunda habilidade de Gremlin do Cuspe Corrosivo faz com que a equipe adversária perca 2 pontos de vida.

Gyruda, Ruína das Profundezas
{4}{u/b}{u/b}
Criatura Lendária — Demônio Kraken
6/6
Companheiro — Seu deck inicial contém apenas cards com custos de mana convertido pares. *(Se este card for o companheiro que escolheu, você poderá conjurá-lo uma vez de fora do jogo.)*
Quando Gyruda entra no campo de batalha, cada jogador coloca os quatro cards do topo do próprio grimório no próprio cemitério. Coloque um card de criatura com custo de mana convertido par dentre eles no campo de batalha sob seu controle.

* Se um card no cemitério de um jogador tem {X} em seu custo de mana, X é considerado 0.
* Um card com custo de mana convertido 0 tem um custo de mana convertido par.
* Se um efeito de substituição fizer com que um jogador exile os quatro cards do topo do próprio grimório em vez de colocá-los no próprio cemitério conforme a habilidade desencadeada de Gyruda for resolvida, o card de criatura que você escolhe pode ser um daqueles cards no exílio.

Hemófago Insaciável
{3}{B}
Criatura — Pesadelo
3/3
Mutação {2}{B} *(Se você conjurar esta mágica pelo custo de mutação, coloque-a sobre ou sob a criatura alvo que você possui que não seja um Humano. Elas sofrem uma mutação que resulta na criatura de cima com todas as habilidades das criaturas de baixo.)*
Toque mortífero
Toda vez que esta criatura sofre mutação, cada oponente perde X pontos de vida e você ganha X pontos de vida, sendo X o número de mutações desta criatura.

* Em um jogo de Gigante de Duas Cabeças, a última habilidade de Hemófago Insaciável faz com que a equipe adversária perca uma quantidade de pontos de vida igual ao dobro do valor de X e você ganhe X pontos de vida.

Illuna, Ápice dos Desejos
{2}{G}{U}{R}
Criatura Lendária — Besta Elemental Dinossauro
6/6
Mutação {3}{r/g}{U}{U} *(Se você conjurar esta mágica pelo custo de mutação, coloque-a sobre ou sob a criatura alvo que você possui que não seja um Humano. Elas sofrem uma mutação que resulta na criatura de cima com todas as habilidades das criaturas de baixo.)*
Voar, atropelar
Toda vez que esta criatura sofrer mutação, exile cards do topo de seu grimório até exilar um card de permanente que não seja um terreno. Coloque aquele card no campo de batalha ou em sua mão.

* A última habilidade de Illuna exila os cards com a face voltada para cima. Todos os jogadores verão o card se você o colocar em sua mão.
* Você escolhe se coloca o card na mão ou no campo de batalha depois de ver qual é o card.
* Um card de permanente que não seja um terreno é um card de artefato, de criatura, de encantamento ou de planeswalker.
* Quaisquer cards de terreno, mágica instantânea ou feitiço exilados dessa forma permanecem no exílio.
* Se uma Aura é colocada no campo de batalha sem ser conjurada, o futuro controlador dela escolhe o que ela encanta conforme ela entra no campo de batalha. Uma Aura colocada no campo de batalha dessa forma não tem alvo (portanto, poderia ser anexada à permanente de um oponente com resistência a magia, por exemplo), mas a habilidade encantar da Aura restringe os objetos aos quais ela pode ser anexada. Se a Aura não puder ser anexada a nada válido, ela permanecerá em sua zona atual.

Impositor do General
{W}{B}
Criatura — Humano Soldado
2/3
Os Humanos lendários que você controla têm indestrutível.
{2}{W}{B}: Exile o card alvo de um cemitério. Se for um card de criatura, crie uma ficha de criatura branca 1/1 do tipo Humano Soldado.

* Como o dano permanece marcado numa criatura até ser removido conforme o turno termina, o dano não letal causado a um Humano que você controla pode se tornar letal caso Impositor do General deixe o campo de batalha durante aquele turno.
* Só criaturas são Humanos. Os planeswalkers, como Lukka e Narset, que representam personagens humanos, não são afetados pela primeira habilidade de Impositor do General.

Isolamento do Santuário
{2}{W}
Encantamento
Os Humanos que você controla recebem +1/+1.
{2}, vire dois Humanos desvirados que você controla: Vire a criatura alvo que um oponente controla.

* Como o dano permanece marcado numa criatura até ser removido conforme o turno termina, o dano não letal causado a um Humano que você controla pode se tornar letal caso Isolamento do Santuário deixe o campo de batalha posteriormente no turno.
* Como a habilidade ativada de Isolamento do Santuário não tem um símbolo de virar no custo, você pode virar criaturas que não tenham estado sob seu controle desde o início de seu turno mais recente para pagar o custo.

Javali Eriçado
{3}{G}
Criatura — Javali
4/3
Javali Eriçado não pode ser bloqueado por mais de uma criatura.

* Se Javali Eriçado ganhar ameaçar, ele não poderá ser bloqueado.

Jegantha, a Fonte
{4}{r/g}
Criatura Lendária — Elemental Alce
5/5
Companheiro — Nenhum card em seu deck inicial tem mais de um de cada símbolo de mana no custo de mana. *(Se este card for o companheiro que escolheu, você poderá conjurá-lo uma vez de fora do jogo.)*
{T}: Adicione {W}{U}{B}{R}{G}. Este mana não pode ser gasto para pagar custos de mana genéricos.

* A habilidade companheiro de Jegantha compara os símbolos exatos dos custos de mana de seu deck. Se qualquer card tiver um símbolo duplicado, como {X}{X}{R} ou {r/g}{r/g}, a condição de companheiro não será satisfeita.
* Um custo de mana genérico geralmente é representado por símbolos de mana numéricos ({1}, {2}, e assim por diante) e {X}. Qualquer custo que exija mana que não seja {C}, {W}, {U}, {B}, {R} ou {G} é genérico.

Juba-de-trovão de Savai
{R}{W}
Criatura — Elemental Felino
3/2
Toda vez que você recicla um card, você pode pagar {2}. Quando você faz isso, Juba-de-trovão de Savai causa 2 pontos de dano à criatura alvo e você ganha 2 pontos de vida.

* Enquanto estiver resolvendo a habilidade desencadeada de Juba-de-trovão de Savai, você não pode pagar {2} mais de uma vez para fazer com que ela cause mais dano ou ganhar mais pontos de vida.
* Se você pagar {2} enquanto a habilidade desencadeada de Juba-de-trovão de Savai está sendo resolvida, a habilidade desencadeada reflexiva será desencadeada e resolvida separadamente. Isso é diferente de efeitos que dizem “Se fizer isso...”, pois os jogadores podem realizar ações depois de você pagar mana, mas antes do dano ser causado.
* Se, no momento em que a habilidade desencadeada de Juba-de-trovão de Savai tenta ser resolvida, a criatura alvo não é um alvo válido, a habilidade não é resolvida. Você não ganhará 2 pontos de vida.
* Você pode pagar {2} mesmo que Juba-de-trovão de Savai deixe o campo de batalha antes que sua habilidade desencadeada seja resolvida. A habilidade desencadeada reflexiva ainda será desencadeada se você o fizer.

Kaheera, a Guardiã dos Órfãos
{1}{g/w}{g/w}
Criatura Lendária — Felino Besta
3/2
Companheiro — Cada card de criatura em seu deck inicial é um card de Felino, Elemental, Pesadelo, Dinossauro ou Besta. *(Se este card for o companheiro que escolheu, você poderá conjurá-lo uma vez de fora do jogo.)*
Vigilância
Cada outra criatura que você controla que seja um Felino, Elemental, Pesadelo, Dinossauro ou Besta recebe +1/+1 e tem vigilância.

* Os cards de criatura em seu deck podem ser uma mistura de cinco tipos de criatura que Kaheera verifica. Elas também podem ter tipos adicionais contanto que cada card de criatura tenha ao menos um daqueles cinco. Os cards que não sejam de criatura podem ter quaisquer subtipos.
* Uma criatura que tenha mais de um dos cinco tipos recebe +1/+1 apenas uma vez pela última habilidade de Kaheera.

Keruga, o Macrossábio
{3}{g/u}{g/u}
Criatura Lendária — Dinossauro Hipopótamo
5/4
Companheiro — Seu card inicial contém apenas cards com custo de mana convertido igual ou superior a 3 e cards de terreno. *(Se este card for o companheiro que escolheu, você poderá conjurá-lo uma vez de fora do jogo.)*
Quando Keruga, o Macrossábio, entrar no campo de batalha, compre um card para cada outra permanente que você controla com custo de mana convertido igual ou superior a 3.

* Se um card no deck de um jogador ou uma permanente no campo de batalha tem {X} em seu custo de mana, X é considerado 0.
* O custo de mana convertido de uma ficha que não seja cópia de outro objeto é 0. Uma ficha que seja cópia de outro objeto tem o mesmo custo de mana que o objeto.

Kinnan, Vinculador Prodígio
{G}{U}
Criatura Lendária — Humano Druida
2/2
Toda vez que você virar uma permanente que não seja um terreno para gerar mana, adicione um mana de qualquer tipo que aquela permanente tenha gerado.
{5}{G}{U}: Olhe os cinco cards do topo de seu grimório. Você pode colocar um card de criatura que não seja um Humano dentre eles no campo de batalha. Coloque o restante no fundo de seu grimório em ordem aleatória.

* Você só “vira uma permanente para gerar mana” se ativar uma habilidade ativada daquela permanente que inclua o símbolo {T} no custo. Uma habilidade de mana produz mana como parte de seu efeito.
* Os tipos de mana são branco, azul, preto, vermelho, verde e incolor.
* O mana adicional é produzido por Kinnan, e não pela permanente que não seja um terreno que você virou para gerar mana.
* Kinnan não verifica nenhuma restrição nem condição que a permanente que não seja um terreno coloque no mana produzido. O mana adicional gerado por Kinnan não tem nenhuma restrição nem condição.

Kogla, o Símio Titânico
{3}{G}{G}{G}
Criatura Lendária — Símio
7/6
Quando Kogla, o Símio Titânico, entra no campo de batalha, ele luta com até uma criatura alvo que você não controla.
Toda vez que Kogla atacar, destrua o artefato ou encantamento alvo que o jogador defensor controla.
{1}{G}: Devolva o Humano alvo que você controla para a mão de seu dono. Kogla ganha indestrutível até o final do turno.

* Se a criatura alvo não for um alvo válido no momento em que a habilidade de Kogla tentar ser resolvida, a habilidade não será resolvida. Se ela for um alvo válido, mas Kogla não estiver mais no campo de batalha quando a habilidade for resolvida, a criatura alvo não causará nem sofrerá dano.
* Se o Humano alvo não for um alvo válido no momento em que a última habilidade de Kogla tentar ser resolvida, a habilidade não será resolvida. Kogla não ganhará indestrutível.

Leitor de Facetas
{1}{U}
Criatura — Humano Mago
1/2
{1}, {T}: Compre um card e depois descarte um card.

* Você compra um card e descarta um card enquanto a habilidade de Leitor de Facetas está sendo resolvida. Nada pode acontecer entre uma coisa e outra, e nenhum jogador pode escolher realizar nenhuma ação.

Leossauro Régio
{R}{W}
Criatura — Dinossauro Felino
2/2
Mutação {1}{r/w}{r/w} *(Se você conjurar esta mágica pelo custo de mutação, coloque-a sobre ou sob a criatura alvo que você possui que não seja um Humano. Elas sofrem uma mutação que resulta na criatura de cima com todas as habilidades das criaturas de baixo.)*
Toda vez que esta criatura sofre mutação, as outras criaturas que você controla recebem +2/+1 até o final do turno.

* A última habilidade de Leossauro Régio só afeta criaturas que você controla no momento em que ela é resolvida. As criaturas que você começar a controlar mais tarde no turno não receberão +2/+1.

Ligre Mestre de Caça
{3}{W}
Criatura — Felino
3/4
Mutação {2}{W} *(Se você conjurar esta mágica pelo custo de mutação, coloque-a sobre ou sob a criatura alvo que você possui que não seja um Humano. Elas sofrem uma mutação que resulta na criatura de cima com todas as habilidades das criaturas de baixo.)*
Toda vez que esta criatura sofre mutação, as outras criaturas que você controla recebem +X/+X até o final do turno, sendo X o número de mutações desta criatura.

* A habilidade desencadeada de Ligre Mestre de Caça só afeta criaturas que você controla no momento em que ela é resolvida. As criaturas que você começa a controlar mais tarde no turno não recebem +X/+X.
* O valor de X só é determinado conforme a habilidade desencadeada é resolvida. Depois que isso acontecer, o valor de X não será alterado posteriormente no turno, mesmo que Ligre Mestre de Caça sofra mutação novamente, embora nesse caso as criaturas recebam um segundo +X/+X maior que o primeiro além do gerado pela resolução anterior da habilidade.

Lince de Gelo
{2}{U}
Criatura — Elemental Felino
2/2
Quando Lince de Gelo entrar no campo de batalha, vire a criatura alvo que um oponente controla. Aquela criatura não desvira durante a próxima etapa de desvirar de seu controlador.

* A habilidade desencadeada de Lince de Gelo pode ter como alvo uma criatura que já esteja virada. Aquela criatura não será desvirada durante a próxima etapa de desvirar de seu controlador.

Loburso Exuberante
{3}{G}
Criatura — Lobo Urso
4/4
Toda vez que Loburso Exuberante ataca, você pode permutar o poder e a resistência básicos do Humano alvo que você controla com os de Loburso Exuberante até o final do turno.

* O poder e a resistência de Loburso Exuberante não são afetados quando o Humano alvo assume aqueles valores.
* Você escolhe se o poder e a resistência básicos do Humano mudam conforme a habilidade é resolvida, e não conforme a habilidade é colocada na pilha.
* Quaisquer efeitos que alterem o poder e/ou a resistência do Humano sem definir valores específicos serão aplicados depois que o poder e a resistência básicos da criatura forem definidos, independentemente da ordem em que aqueles efeitos foram criados. O mesmo vale para marcadores que alterem seu poder e sua resistência.
* Os novos valores de poder e resistência básicos do Humano são definidos como o poder e resistência reais de Loburso Exuberante, e não somente seu poder e resistência básicos. Se o poder ou a resistência de Loburso Exuberante forem alterados posteriormente no turno, o Humano não será afetado.
* Se Loburso Exuberante deixar o campo de batalha enquanto sua habilidade desencadeada estiver na pilha, use seu poder e resistência em sua última existência no campo de batalha para determinar os novos valores de poder e resistência básicos do Humano.

Lufada de Vento
{3}{U}
Feitiço
Esta mágica custa {2} a menos para ser conjurada se você controla uma criatura com voar.
Devolva a permanente alvo que você não controla que não seja um terreno para a mão de seu dono.
Compre um card.

* Para determinar o custo total de uma mágica, comece com o custo de mana ou o custo alternativo a pagar, adicione qualquer aumento de custo e depois aplique quaisquer reduções de custo (como a de Lufada de Vento). O custo de mana convertido da mágica permanece igual, independentemente do custo total para conjurá-la.
* Depois que você anuncia que está conjurando Lufada de Vento, nenhum jogador pode realizar ações até que o custo da mágica tenha sido pago. Em especial, os oponentes não podem tentar alterar o fato de você controlar ou não uma criatura com voar.
* Lufada de Vento não é afetada se você não controlar mais uma criatura com voar depois de ter conjurado Lufada de Vento.
* Se a permanente alvo que não seja um terreno não for um alvo válido no momento em que Lufada de Vento tentar ser resolvida, a mágica não será resolvida. Você não comprará um card.

Lukka, Pária Gibão de Cobre
{3}{R}{R}
Planeswalker Lendário — Lukka
5
+1: Exile os três cards do topo de seu grimório. Os cards de criatura exilados dessa forma ganham “Você pode conjurar este card do exílio enquanto controlar um planeswalker Lukka”.
−2: Exile a criatura alvo que você controla, depois revele cards do topo de seu grimório até revelar um card de criatura com custo de mana convertido mais alto. Coloque aquele card no campo de batalha e o restante no fundo de seu grimório em ordem aleatória.
−7: Cada criatura que você controla causa dano igual ao próprio poder a cada oponente.

* Para cada card de criatura exilado com a primeira habilidade de Lukka, você pode conjurá-lo conforme controlar qualquer planeswalker Lukka, e não apenas o que exilou aquele card.
* A habilidade concedida pela primeira habilidade de Lukka não altera o momento em que você pode conjurar o card.
* Você ainda paga quaisquer custos de mágicas conjuradas com a primeira habilidade de Lukka. Você pode pagar os custos alternativos, como custos de mutação.
* Depois que você começar a conjurar um card exilado, perder o controle de Lukka não afetará a mágica. Você pode terminar de conjurá-la normalmente.
* Você pode conjurar cards de criatura exilados com a primeira habilidade de Lukka como mágicas que não sejam de criatura se uma regra ou efeito permitir que você o faça. Por exemplo, cards de aventureiro da coleção *Trono de Eldraine* podem ser conjurados como Aventuras.
* Se um card de criatura no grimório de um jogador ou uma criatura no campo de batalha tem {X} em seu custo de mana, X é considerado 0.
* Se você revelar seu grimório inteiro sem revelar um card de criatura com custo de mana convertido mais alto, você coloca o grimório de volta em ordem aleatória e continua.
* Em um jogo de Gigante de Duas Cabeças, a última habilidade de Lukka faz com que a equipe adversária perca em pontos de vida o dobro do poder de suas criaturas.

Lurrus da Toca Onírica
{1}{w/b}{w/b}
Criatura Lendária — Felino Pesadelo
3/2
Companheiro — Cada card de permanente em seu deck inicial tem custo de mana convertido igual ou inferior a 2. *(Se este card for o companheiro que escolheu, você poderá conjurá-lo uma vez de fora do jogo.)*
Vínculo com a vida
Durante cada um de seus turnos, você pode conjurar uma mágica de permanente com custo de mana convertido igual ou inferior a 2 do seu cemitério.

* Lurrus não verifica cards de mágica instantânea e feitiço em seu deck inicial. Eles podem ter qualquer custo de mana convertido.
* Se um card no deck de um jogador tem {X} em seu custo de mana, X é considerado 0.
* Para mágicas com {X} no custo de mana, use o valor escolhido para X para determinar o custo de mana convertido da mágica. Por exemplo, se uma mágica de permanente custar {X}{W}, você pode conjurá-la com X igual a 1, mas não igual a 2.
* Você precisa seguir as permissões e restrições normais de tempo da mágica que você conjurar de seu cemitério.
* Você precisa pagar os custos de conjuração daquela mágica. Se ela tiver um custo alternativo, como um custo de mutação, você pode, em vez disso, conjurá‑la por aquele custo.
* Depois que você começar a conjurar a mágica, perder o controle de Lurrus não afetará a mágica. Você pode terminar de conjurá-la normalmente.
* Se você conjurar a mágica de seu cemitério usando outra permissão, o efeito de Lurrus não se aplica. Você pode conjurar outra mágica de permanente de seu cemitério.
* Se você conjurar uma mágica de permanente de seu cemitério e então fizer com que um novo Lurrus passe ao seu controle no mesmo turno, você poderá conjurar outra mágica de permanente de seu cemitério naquele turno.
* Se um card de permanente for colocado em seu cemitério durante sua fase principal e a pilha estiver vazia, você terá a chance de conjurá‑lo antes que qualquer jogador tente remover aquele card de seu cemitério.
* Lurrus não permite que você jogue terrenos do seu cemitério.

Lutri, o Catamágicas
{1}{u/r}{u/r}
Criatura Lendária — Elemental Lontra
3/2
Companheiro — Cada card em seu deck inicial que não seja um terreno tem um nome diferente. *(Se este card for o companheiro que escolheu, você poderá conjurá-lo uma vez de fora do jogo.)*
Lampejo
Quando Lutri, o Catamágicas, entrar no campo de batalha, se você o tiver conjurado, copie a mágica instantânea ou o feitiço alvo que você controla. Você pode escolher novos alvos para a cópia.

* A habilidade de Lutri pode copiar qualquer mágica instantânea ou feitiço com o custo de mana convertido adequado, e não somente uma com alvos.
* A cópia é criada na pilha. Portanto, ela não é “conjurada”. Portanto, as habilidades que são desencadeadas quando um jogador conjura uma mágica não serão desencadeadas. Ela será resolvida antes da mágica original.
* A cópia terá os mesmos alvos que a mágica que está copiando, a menos que você escolha novos alvos. Você pode alterar qualquer número de alvos, incluindo todos ou nenhum deles. Se, para um dos alvos, você não puder escolher um novo alvo válido, ele permanecerá inalterado (mesmo que o alvo atual não seja válido).
* Se a mágica 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 conforme ela foi conjurada, a cópia terá o mesmo valor de X.
* Se a mágica teve o dano dividido conforme foi conjurada (como Mito de Vadrok), a divisão não pode ser alterada, embora os alvos a receberem o dano ainda possam. O mesmo vale para mágicas que distribuem marcadores.
* 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.

Magistrado de Drannith
{1}{W}
Criatura — Humano Mago
1/3
Seus oponentes não podem conjurar mágicas de nenhum lugar além da própria mão.

* Se um efeito disser que um oponente pode conjurar uma mágica de qualquer lugar que não seja sua mão, a restrição de Magistrado de Drannith se sobrepõe àquela permissão.
* Se uma regra ou efeito permitir que eles o façam, seus oponentes podem jogar terrenos de zonas que não sejam a própria mão e ativar habilidades de cards em zonas que não sejam a própria mão.
* Os efeitos podem colocar cards de outras zonas no campo de batalha sob o controle de um oponente.

Manter a Salvo
{1}{U}
Mágica Instantânea
Anule a mágica alvo que tenha como alvo uma permanente que você controla.
Compre um card.

* Uma mágica que não pode ser anulada é um alvo válido para Manter a Salvo. Aquela mágica não será anulada quando Manter a Salvo for resolvida, mas você ainda comprará um card.
* Manter a Salvo pode ter como alvo uma mágica que tenha múltiplos alvos, contanto que ao menos um daqueles alvos seja uma permanente que você controla.
* Se a permanente que você controla que foi alvo da mágica deixar o campo de batalha, aquela mágica não será mais um alvo válido para Manter a Salvo. Por outro lado, se aquela permanente alvo deixar de ser um alvo válido para a mágica alvo, mas permanecer no campo de batalha sob seu controle, a mágica alvo ainda será um alvo válido para Manter a Salvo.

Mares Ameaçadores
{1}{U}
Encantamento
Toda vez que você comprar um card, coloque um marcador de agouro em Mares Ameaçadores.
Remova oito marcadores de agouro de Mares Ameaçadores: Crie uma ficha de criatura azul 8/8 do tipo Kraken.
Reciclar {2} *({2}, descarte este card: Compre um card.)*

* Se uma mágica ou habilidade faz com que você coloque cards na mão sem usar especificamente o verbo “comprar”, o card não é comprado.

Mariposa-parideira Luminosa
{2}{W}{W}
Criatura — Inseto
3/4
Voar
Toda vez que uma criatura que você controla sem voar morrer, devolva-a ao campo de batalha sob o controle de seu dono com um marcador de voar.

* Se Mariposa-parideira Luminosa morre ao mesmo tempo em que uma criatura sem voar, sua habilidade é desencadeada para aquela criatura.
* Se Mariposa-parideira Luminosa morre depois de perder voar, mas não perde sua habilidade desencadeada, esta habilidade é desencadeada para ela mesma.
* Se uma criatura mesclada morre e aquela criatura não tem voar, cada card que fazia parte daquela criatura é devolvido ao campo de batalha. Cada uma delas tem um marcador de voar.
* A habilidade de Mariposa-parideira Luminosa é desencadeada se uma ficha de criatura sem voar morre, mas a ficha não é devolvida ao campo de batalha. Se aquela ficha era uma criatura mesclada, quaisquer cards que faziam parte dela são devolvidos ao campo de batalha.

Megatubarão Voraz
{3}{U}{U}
Criatura — Tubarão
5/4
Lampejo
Quando Megatubarão Voraz entrar no campo de batalha, anule a mágica de artefato ou criatura alvo.

* Você pode conjurar Megatubarão Voraz sem um alvo para sua habilidade desencadeada de entrada no campo de batalha. Aquela habilidade simplesmente não acontecerá. Isso não fará com que Megatubarão Voraz anule a si mesmo. Ele não está *tão* faminto assim.

Mentes em Uníssono
{2}{U}
Feitiço
Esta mágica custa {2} a menos para ser conjurada se você controla uma criatura do tipo Humano e uma criatura que não seja um Humano.
Compre dois cards.

* Para determinar o custo total de uma mágica, comece com o custo de mana ou o custo alternativo a pagar, adicione qualquer aumento de custo e depois aplique quaisquer reduções de custo (como a de Mentes em Uníssono). O custo de mana convertido da mágica permanece igual, independentemente do custo total para conjurá-la.
* Depois que você anuncia que está conjurando Mentes em Uníssono, nenhum jogador pode realizar ações até que o custo da mágica tenha sido pago. Em especial, os oponentes não podem tentar alterar o fato de você controlar ou não uma criatura do tipo Humano e outra de tipo não Humano.
* Mentes em Uníssono não é afetada se você não controlar mais uma criatura do tipo Humano e outra de tipo não Humano depois de ter conjurado Mentes em Uníssono.

Missão de Reconhecimento
{2}{U}{U}
Encantamento
Toda vez que uma criatura que você controla causa dano de combate a um jogador, você pode comprar um card.
Reciclar {2} *({2}, descarte este card: Compre um card.)*

* A habilidade desencadeada de Missão de Reconhecimento é desencadeada para cada criatura que você controla que cause dano de combate a um jogador. Você pode comprar um card a cada vez em que a habilidade é resolvida, não importa quanto dano tenha sido causado.

Mito de Brokkos
{2}{G}{G}
Feitiço
Se {U}{B} tiverem sido gastos para conjurar esta mágica, procure um card em seu grimório, coloque aquele card em seu cemitério e depois embaralhe o seu grimório.
Devolva até dois cards de permanente de seu cemitério para sua mão.

* Como Mito de Brokkos não tem como alvo os cards de permanente em seu cemitério, você pode escolher o card pelo qual procurou.
* Um card de permanente é um card de artefato, de criatura, de encantamento, de terreno ou de planeswalker.

Mito de Illuna
{2}{U}{U}
Feitiço
Crie uma ficha que seja uma cópia da permanente alvo. Se {R}{G} tiverem sido gastos para conjurar essa mágica, em vez disso, crie uma ficha que seja uma cópia daquela permanente, com a exceção de ter “Quando esta permanente entra no campo de batalha, se ela for uma criatura, ela luta com até uma criatura alvo que você não controla”.

* A ficha copia exatamente o que está impresso na permanente e nada mais (a não ser que a permanente esteja copiando outra coisa ou seja uma ficha; veja abaixo). Ela não copia informações como se a permanente está virada ou desvirada, se tem ou não quaisquer marcadores, se tem quaisquer Auras e/ou Equipamentos anexados, ou quaisquer efeitos que não sejam de cópia que tenham alterado seu poder, sua resistência, seus tipos, sua cor e assim por diante.
* Se a permanente copiada tem {X} em seu custo de mana, X é 0.
* Se a permanente copiada está copiando alguma outra coisa, a ficha entra no campo de batalha como o que quer que a permanente esteja copiando.
* Se a própria permanente copiada for uma ficha, a ficha criada por Mito de Illuna copia as características originais da ficha conforme determinadas pelo efeito que a criou.
* Quaisquer habilidades de entrada no campo de batalha da permanente copiada serão desencadeadas quando a ficha entrar no campo de batalha. Qualquer habilidade do tipo “conforme [esta permanente] entra no campo de batalha” ou “[esta permanente] entra no campo de batalha com” também funciona.
* Se uma Aura for colocada no campo de batalha sem ser conjurada, como se for criada como uma ficha, o jogador que será o controlador dela escolhe o que ela encanta conforme ela entra no campo de batalha. Uma Aura colocada no campo de batalha dessa forma não tem alvo (portanto, poderia ser anexada à permanente de um oponente com resistência a magia, por exemplo), mas a habilidade encantar da Aura restringe os objetos aos quais ela pode ser anexada. Se uma ficha de Aura não puder ser anexada a nada de forma válida, ela não será criada.
* Se {R}{G} forem gastos para conjurar a mágica, a ficha tem a habilidade extra. Se alguma coisa copiar a ficha posteriormente, a cópia também terá aquela habilidade.
* Se a ficha não for uma criatura imediatamente depois de entrar no campo de batalha, a habilidade concedida não será desencadeada. Você não pode realizar nenhuma ação para fazer com que aquela ficha se torne uma criatura depois que ela entrar no campo de batalha.
* Se a criatura alvo não for um alvo válido ou a ficha não for mais uma criatura quando a habilidade concedida à ficha tentar ser resolvida, a habilidade não será resolvida. Se ela for um alvo válido, mas a ficha não estiver mais no campo de batalha quando a habilidade for resolvida, a criatura alvo não causará nem sofrerá dano.

Mito de Nethroi
{2}{B}
Mágica Instantânea
Destrua a permanente alvo que não seja um terreno se ela for uma criatura ou se {G}{W} tiverem sido gastos para conjurar esta mágica.

* Mito de Nethroi pode ter como alvo qualquer permanente que não seja um terreno. Determine se a permanente é destruída conforme a mágica é resolvida, seja por ela ser uma criatura naquele momento ou por {R}{G} terem sido gastos para conjurar a mágica.

Mito de Snapdax
{2}{W}{W}
Feitiço
Cada jogador escolhe um artefato, uma criatura, um encantamento e um planeswalker dentre as permanentes que ele controla que não sejam terrenos e depois sacrifica o restante. Se {B}{R} tiverem sido gastos para conjurar esta mágica, em vez disso, você escolhe as permanentes para cada jogador.

* Se controlar uma permanente com mais de um tipo, você pode escolhê-la para cada um daqueles tipos. Por exemplo, você pode escolher uma criatura artefato como o artefato que você preserva e também como a criatura que você preserva.
* Se você estiver escolhendo as permanentes para cada jogador, suas escolhas ainda precisam ser válidas. Por exemplo, você não pode deixar de escolher uma criatura que um jogador preservará se aquele jogador controlar uma criatura.
* Conforme Mito de Snapdax é resolvido, primeiro você escolhe quais permanentes que você controla não serão sacrificadas. Em seguida, cada jogador na ordem dos turnos faz o mesmo, sabendo das escolhas feitas anteriormente. Então, cada permanente que não seja um terreno é sacrificada ao mesmo tempo.
* Terrenos com outro tipo de permanente não podem ser escolhidos e não serão sacrificados.

Mito de Vadrok
{2}{R}{R}
Feitiço
Mito de Vadrok causa 5 pontos de dano distribuídos à sua escolha entre qualquer número de criaturas e/ou planeswalkers alvo. Se {W}{U} foram gastos para conjurar esta mágica, até seu próximo turno aquelas permanentes não podem atacar nem bloquear e suas habilidades ativadas não podem ser ativadas.

* Cada alvo escolhido deve receber ao menos 1 ponto de dano.
* Se alguns dos alvos deixarem de ser válidos para Mito de Vadrok, a divisão original do dano continuará a valer, mas o dano que seria causado a alvos não válidos não será causado a nenhum alvo.
* As habilidades ativadas possuem um sinal de dois pontos. Geralmente, elas seguem a estrutura “[Custo]: [Efeito]”. Algumas habilidades de palavras-chave são habilidades ativadas e têm um sinal de dois pontos em seu texto explicativo. Mito de Vadrok não afeta habilidades desencadeadas (que começam com “quando”, “toda vez que” ou “em/no/na”).
* Não será possível para as criaturas e os planeswalkers alvo atacar, bloquear, nem ativar habilidades, mesmo que o dano que lhes seria causado seja prevenido. No entanto, se uma daquelas permanentes deixar de ser um alvo válido, ela estará apta a atacar, bloquear e ativar suas habilidades.

Moloch Escavador
{4}{R}
Criatura — Lagarto
4/4
Quando Moloch Escavador entrar no campo de batalha, exile o card alvo com uma habilidade reciclar do seu cemitério. Até o final do seu próximo turno, você pode jogar aquele card.
Reciclar {2} *({2}, descarte este card: Compre um card.)*

* Moloch Escavador lhe dá a permissão para jogar o card como um terreno ou conjurá-lo como uma mágica. Você não pode reciclar o card exilado.
* Você precisa seguir as permissões e restrições normais de tempo do card exilado. Se o card for um terreno, você não pode jogá-lo a menos que tenha jogadas de terreno disponíveis.
* Você ainda paga todos os custos por uma mágica conjurada dessa forma, incluindo custos adicionais. Você também pode pagar custos alternativos se algum estiver disponível.
* Se você não jogar o card exilado, ele permanecerá no exílio.

Narset do Caminho Antigo
{1}{U}{R}{W}
Planeswalker Lendário — Narset
4
+1: Você ganha 2 pontos de vida. Adicione {U}, {R} ou {W}. Gaste este mana somente para conjurar mágicas que não sejam de criatura.
−2: Compre um card. Em seguida, você pode descartar um card. Quando você descarta um card que não seja um terreno dessa forma, Narset do Caminho Antigo causa uma quantidade de dano igual ao custo de mana convertido do card à criatura ou ao planeswalker alvo.
−6: Você recebe um emblema com “Toda vez que você conjura uma mágica que não seja de criatura, este emblema causa 2 pontos de dano a qualquer alvo”.

* Por ser uma habilidade de lealdade, a primeira habilidade de Narset não é uma habilidade de mana. Ela só pode ser ativada nos momentos em que você poderia conjurar um feitiço. Ela usa a pilha e pode ser respondida.
* A segunda habilidade de Narset vai para a pilha sem alvos. Enquanto aquela habilidade está sendo resolvida, você compra um card e pode escolher descartar um card. Quando você descarta um card que não seja de terreno dessa forma, a habilidade desencadeada reflexiva é desencadeada e você escolhe um alvo ao qual atribuir dano. Isso é diferente de efeitos que dizem “Se fizer isso...”, pelo fato de você escolher um alvo depois de olhar o card que você comprou, e de os jogadores poderem responder à habilidade desencadeada reflexiva sabendo quanto dano será causado.
* Você pode descartar um card mesmo que Narset deixe o campo de batalha antes que sua habilidade intermediária seja resolvida. A habilidade desencadeada reflexiva ainda será desencadeada se você descartar um card que não seja um terreno.
* Se um card que você descarta tem X em seu custo de mana, {X} é considerado 0.
* Uma habilidade desencadeada quando um jogador conjura uma mágica é resolvida antes da mágica que a desencadeou. Ela é resolvida mesmo que aquela mágica seja anulada.
* O emblema criado pela última habilidade de Narset é incolor. O dano que ele causa é de uma fonte incolor.

Naturalista Humilde
{1}{G}
Criatura — Humano Druida
1/3
{T}: Adicione um mana de qualquer cor. Gaste este mana somente para conjurar uma mágica de criatura.

* O mana produzido por Naturalista Humilde pode ser gasto em qualquer parte do custo total de uma mágica de criatura, incluindo custos adicionais (como custos de reforço) e custos alternativos (como custos de mutação). Ele não pode ser gasto para pagar os custos de habilidades de criaturas que você controla.

Necropantera
{1}{W}{B}
Criatura — Felino Pesadelo
3/3
Mutação {2}{w/b}{w/b} *(Se você conjurar esta mágica pelo custo de mutação, coloque-a sobre ou sob a criatura alvo que você possui que não seja um Humano. Elas sofrem uma mutação que resulta na criatura de cima com todas as habilidades das criaturas de baixo.)*
Toda vez que esta criatura sofrer mutação, devolva de seu cemitério para o campo de batalha o card de criatura alvo com custo de mana convertido igual ou inferior a 3.

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

Nethroi, Ápice da Morte
{2}{W}{B}{G}
Criatura Lendária — Felino Pesadelo Besta
5/5
Mutação {4}{g/w}{B}{B} *(Se você conjurar esta mágica pelo custo de mutação, coloque-a sobre ou sob a criatura alvo que você possui que não seja um Humano. Elas sofrem uma mutação que resulta na criatura de cima com todas as habilidades das criaturas de baixo.)*
Toque mortífero, vínculo com a vida
Toda vez que esta criatura sofrer mutação, devolva qualquer número de cards de criatura alvo com total de poder igual ou inferior a 10 de seu cemitério para o campo de batalha.

* A habilidade desencadeada de Nethroi pode devolver qualquer combinação de criaturas cujo total dos poderes seja igual ou inferior a 10. Por exemplo, ela pode ter como alvo dez cards de criatura 1/1, dois cards de criatura 5/5 e assim por diante. Independentemente de que outros cards de criatura você escolher como alvo, você também pode escolher qualquer número de cards de criatura com poder 0 como alvo.
* Use o poder dos cards de criatura em sua existência no cemitério para determinar se eles podem ser alvo da habilidade desencadeada de Nethroi. Por exemplo, um card de criatura 0/0 que entrará no campo de batalha como cópia de uma criatura 15/15 pode ser devolvido, assim como cinco cards de criatura 0/0 que entrem cada um no campo de batalha com três marcadores +1/+1.
* Se o poder dos cards de criatura alvo se alterar enquanto eles estão no cemitério, provavelmente por um deles ter uma habilidade que defina a característica de um \* como poder, o total de poder das criaturas pode se tornar superior a 10. Se isso acontecer, toda a seleção de alvos deixa de ser válida e nada é devolvido ao campo de batalha.

Ninho do Titã
{1}{B}{G}{U}
Encantamento
No início de sua manutenção, olhe o card do topo de seu grimório. Você pode colocar aquele card em seu cemitério.
Exile um card de seu cemitério: Adicione {C}. Gaste esse mana somente para conjurar uma mágica colorida sem {X} no custo de mana.

* Se você não coloca o card que você olha em seu cemitério, ele permanece no topo de seu grimório. Você o comprará durante sua próxima etapa de compra, a menos que alguma outra coisa o mova.
* O mana gerado por Ninho do Titã pode ser usado para conjurar uma mágica que tenha {X} em um custo adicional ou alternativo.

Oásis da Morte
{W}{B}{G}
Encantamento
Toda vez que uma criatura que você controla que não seja uma ficha morrer, coloque os dois cards do topo de seu grimório em seu cemitério. Em seguida, devolva de seu cemitério para sua mão um card de criatura com custo de mana convertido inferior ao da criatura que morreu.
{1}, sacrifique Oásis da Morte: Você ganha uma quantidade de pontos de vida igual ao maior custo de mana convertido entre os das criaturas que você controla.

* Como a habilidade desencadeada não tem o card de criatura em seu cemitério como alvo, você pode escolher um dos dois cards que você colocou lá do seu grimório.
* Se uma criatura no campo de batalha ou um card em seu cemitério tem {X} em seu custo de mana, X é considerado 0.
* Use o custo de mana convertido da criatura em sua última existência no campo de batalha e o custo de mana convertido do card de criatura em sua existência no cemitério para determinar quais cards podem ser devolvidos para sua mão. Isso pode fazer com que a morte de uma criatura a devolva para sua mão; por exemplo, por ser um card de uma criatura mesclada, ou por ter se tornado uma cópia de uma criatura mais cara.
* Se Oásis da Morte passa a ser uma criatura, ativar sua última habilidade fará com que sua primeira habilidade seja desencadeada.

Obosh, o Furapresa
{3}{b/r}{b/r}
Criatura Lendária — Avernal Horror
3/5
Companheiro — Seu deck inicial contém apenas cards com custos de mana convertido ímpares e cards de terreno. *(Se este card for o companheiro que escolheu, você poderá conjurá-lo uma vez de fora do jogo.)*
Se uma fonte que você controla com custo de mana convertido ímpar for causar dano a uma permanente ou a um jogador, em vez disso, ela causará o dobro daquele dano àquela permanente ou àquele jogador.

* Se um card no grimório de um jogador tem {X} em seu custo de mana, X é considerado 0.
* Para mágicas com {X} no custo de mana, use o valor escolhido para X para determinar o custo de mana convertido da mágica. Se um card ou uma permanente em qualquer outra zona tem X em seu custo de mana, {X} é considerado 0.
* Se uma criatura com atropelar que você controla causaria dano de combate a uma criatura bloqueadora enquanto você controla Obosh, você precisa atribuir seu dano não modificado. Por exemplo, uma criatura 3/3 com atropelar bloqueada por uma criatura 2/2 pode atribuir 1 ponto de dano ao jogador defensor. Em seguida, a criatura causará 4 pontos de dano à criatura bloqueadora e 2 pontos de dano ao jogador defensor.
* Se um efeito como o de Gigantotério Voraz pedir que você divida dano entre alvos, você precisa dividir o dano não modificado antes de dobrá-lo.
* Se múltiplos efeitos de substituição ou prevenção tentarem modificar o dano que seria causado a uma permanente ou jogador, o jogador ou o controlador da permanente escolhe a ordem em que eles se aplicam.

O Ozólito
{1}
Artefato Lendário
Toda vez que uma criatura que você controla deixar o campo de batalha, se ela tiver marcadores, coloque aqueles marcadores em O Ozólito.
No início do combate em seu turno, se O Ozólito tiver marcadores, você pode mover todos os marcadores de O Ozólito para a criatura alvo.

* A primeira habilidade de O Ozólito não move marcadores da criatura que deixou o campo de batalha. Em vez disso, ela faz com que você coloque em O Ozólito certo número de marcadores de cada tipo de marcador que estava naquela criatura. Em especial, se de alguma forma você controlar um segundo O Ozólito, cada um receberá as mesmas quantidade e tipos de marcadores que estavam na criatura que deixou o campo de batalha. De modo similar, se a criatura tiver uma habilidade desencadeada pela saída dela do campo de batalha e que se refira ao número de marcadores que ela tinha, aquela habilidade usará o número de marcadores que havia naquela permanente, mesmo que a primeira habilidade de O Ozólito seja resolvida primeiro.
* Os marcadores +1/+1 em O Ozólito não têm efeito, a menos que ele se torne uma criatura. Os marcadores de palavra-chave em O Ozólito lhe concederão palavras-chave que podem não ter qualquer efeito prático. Por exemplo, voar num artefato que não seja uma criatura só é esquisito, mas resistência a magia em um artefato que não seja uma criatura é totalmente útil.
* Conforme a última habilidade de O Ozólito é resolvida, você escolhe se moverá os marcadores.
* Você não pode mover apenas parte dos marcadores de O Ozólito para a criatura alvo.
* Se a criatura alvo não for um alvo válido no momento em que a última habilidade de O Ozólito tentar ser resolvida, a habilidade não será resolvida. Você não removerá nenhum marcador de O Ozólito.
* Se O Ozólito deixar o campo de batalha depois que a última habilidade for desencadeada, mas antes que ela seja resolvida, você não poderá mover nenhum marcador dele para a criatura alvo.

Passo Monstruoso
{4}{G}
Feitiço
A criatura alvo recebe +7/+7 até o final do turno. Até uma outra criatura alvo a bloqueia neste turno se estiver apta.
Reciclar {2} *({2}, descarte este card: Compre um card.)*

* Se a segunda criatura alvo não puder bloquear a primeira criatura alvo por nenhum motivo (como por estar virada), ela não bloqueará. Se houver um custo associado a fazê-la bloquear a criatura, o jogador não é obrigado a pagá-lo, portanto ela não precisa bloquear naquele caso. Aquela criatura está livre para bloquear outra criatura ou simplesmente não bloquear.
* Se uma criatura for obrigada a bloquear uma criatura com ameaçar, outra criatura também precisa bloquear aquela criatura se estiver apta. Se nenhuma outra criatura estiver apta, a criatura que é obrigada a bloquear pode bloquear outra criatura ou simplesmente não bloquear.
* As criaturas que não sejam a segunda criatura alvo ainda podem bloquear a primeira criatura alvo se estiverem aptas.

Pesadelo Caçado
{1}{B}{B}
Criatura — Pesadelo
4/5
Ameaçar
Quando Pesadelo Caçado entra no campo de batalha, o oponente alvo coloca um marcador de toque mortífero em uma criatura que ele controla.

* O oponente alvo escolhe qual das criaturas dele receberá um marcador de toque mortífero.
* Se o oponente alvo não controlar nenhuma criatura, ele não colocará um marcador de toque mortífero em nenhuma criatura.

Pirocerátopo
{3}{R}
Criatura — Elemental Dinossauro
2/3
Atropelar
Toda vez que você conjurar uma mágica que não seja de criatura, coloque um marcador +1/+1 em Pirocerátopo.

* Uma habilidade desencadeada quando um jogador conjura uma mágica é resolvida antes da mágica que a desencadeou. Ela é resolvida mesmo que aquela mágica seja anulada.

Profecia de Fogo
{1}{R}
Mágica Instantânea
Profecia de Fogo causa 3 pontos de dano à criatura alvo. Você pode colocar um card de sua mão no fundo de seu grimório. Se fizer isso, compre um card.

* Se, no momento em que Profecia de Fogo tenta ser resolvida a criatura alvo não é um alvo válido, a mágica não é resolvida. Você não tem a opção de colocar um card no fundo de seu grimório.
* Enquanto Profecia de Fogo está sendo resolvida, você não pode colocar mais de um card no fundo de seu grimório para comprar mais de um card.

Protocolo de Fuga
{1}{U}
Encantamento
Toda vez que você recicla um card, você pode pagar {1}. Quando fizer isso, exile o artefato ou a criatura alvo que você controla, depois devolva-o ao campo de batalha sob o controle de seu dono.

* Enquanto a habilidade desencadeada de Protocolo de Fuga está sendo resolvida, você não pode pagar {1} múltiplas vezes para exilar permanentes que você controla.
* A habilidade desencadeada de Protocolo de Fuga vai para a pilha sem alvo. Quando aquela habilidade está sendo resolvida, você pode pagar {1}. Se você o faz, uma segunda habilidade é desencadeada e você escolhe um artefato ou criatura alvo que você controla. Isso é diferente de habilidades que dizem “Se fizer isso...”, pois os jogadores podem conjurar mágicas e ativar habilidades depois que o mana é pago, mas antes de o alvo mudar de zona.
* Quando o card retornar ao campo de batalha, ele será um novo objeto, sem conexão com o card que foi exilado. As Auras anexadas à permanente exilada serão colocadas nos cemitérios de seus donos. Qualquer Equipamento será solto e permanecerá no campo de batalha. Quaisquer marcadores na permanente exilada deixarão de existir.
* Se uma ficha for exilada desta forma, ela deixa de existir e não volta ao campo de batalha.

Raptor do Labirinto
{B}{R}
Criatura — Pesadelo Dinossauro
2/2
Ameaçar
Toda vez que uma criatura que você controla com ameaçar se torna bloqueada, o jogador defensor sacrifica uma criatura que a esteja bloqueando.
{B}{R}: As criaturas que você controla com ameaçar recebem +1/+0 até o final do turno.

* A segunda e a terceira habilidades de Raptor do Labirinto aplicam-se a ele mesmo enquanto ele ainda tem ameaçar.
* O jogador defensor sacrifica uma criatura bloqueadora antes que o dano de combate seja causado. Isso pode fazer com que uma única criatura permaneça bloqueando a criatura com ameaçar; a criatura bloqueadora permanece bloqueando. Ela ainda causará e sofrerá dano de combate normalmente.
* Se uma criatura ataca um planeswalker, o controlador daquele planeswalker é o jogador defensor.

Redemoinho de Pensamentos
{1}{U}{R}{W}
Encantamento
Toda vez que você conjurar uma mágica que não seja de criatura, compre um card.

* Uma habilidade desencadeada quando um jogador conjura uma mágica é resolvida antes da mágica que a desencadeou. Ela é resolvida mesmo que aquela mágica seja anulada.
* Os jogadores podem conjurar mágicas e ativar habilidades após a resolução da habilidade desencadeada, mas antes da resolução da mágica que a desencadeou.

Reptante Fugaz
{U}{B}{B}
Criatura — Elemental Pesadelo
3/2
Lampejo
Toda vez que você conjura outra mágica que tem lampejo, você compra um card e cada oponente perde 1 ponto de vida.

* Se um efeito permitir que você conjure uma mágica “como se” ela tivesse lampejo, a última habilidade de Reptante Fugaz não será desencadeada.
* Uma habilidade desencadeada quando um jogador conjura uma mágica é resolvida antes da mágica que a desencadeou. Ela é resolvida mesmo que aquela mágica seja anulada.
* Os jogadores podem conjurar mágicas e ativar habilidades após a resolução da habilidade desencadeada, mas antes da resolução da mágica que a desencadeou.
* Em um jogo de Gigante de Duas Cabeças, a última habilidade de Reptante Fugaz faz com que a equipe adversária perca 2 pontos de vida e você compre um card.

Retrucar
{4}{B}{G}
Mágica Instantânea
Devolva o card de criatura alvo de seu cemitério para o campo de batalha. Quando você faz isso, ela luta contra até uma criatura alvo que você não controla. *(Cada uma causa dano igual ao seu poder à outra.)*

* Conforme você conjura Retrucar, ele tem como alvo somente um card de criatura em seu cemitério. Enquanto a mágica está sendo resolvida, você devolve o card alvo ao campo de batalha. Quando você faz isso, a habilidade desencadeada reflexiva é desencadeada e você escolhe um alvo para a luta. Isso é diferente de efeitos que dizem “Se fizer isso...”, pois você pode devolver um card de criatura ao campo de batalha sem um alvo válido com o qual lutar.
* A habilidade desencadeada reflexiva de Retrucar é colocada na pilha ao mesmo tempo em que quaisquer outras habilidades desencadeadas pela entrada da criatura no campo de batalha.
* Se, no momento em que a habilidade desencadeada reflexiva tenta ser resolvida, a criatura alvo não é um alvo válido, a habilidade não é resolvida. Se a criatura que você colocou no campo de batalha não estiver mais no campo de batalha ou não for mais uma criatura, a criatura alvo não causará nem sofrerá dano.

Reunião Catártica
{1}{R}
Feitiço
Como custo adicional para conjurar esta mágica, descarte dois cards.
Compre três cards.

* Como descartar dois cards é um custo adicional, você não pode conjurar Reunião Catártica se não tiver ao menos dois outros cards na mão.

Reviravolta de Cadáveres
{1}{B}
Mágica Instantânea
Coloque os três cards do topo do seu grimório no seu cemitério. Depois, você pode devolver um card de criatura de seu cemitério para a sua mão.

* Como Reviravolta de Cadáveres não tem o card de criatura em seu cemitério como alvo, você pode escolher um dos três cards que você colocou lá do seu grimório.

Rielle, a Onissapiente
{1}{U}{R}
Criatura Lendária — Humano Mago
0/3
Rielle, a Onissapiente, recebe +1/+0 para cada card de mágica instantânea e feitiço em seu cemitério.
Toda vez que você descartar um ou mais cards pela primeira vez a cada turno, compre aquela quantidade de cards.

* A primeira habilidade de Rielle só se aplica enquanto ela está no campo de batalha.
* Se você descartar um card como custo para conjurar uma mágica ou ativar uma habilidade, a habilidade desencadeada de Rielle é resolvida antes que aquela mágica ou habilidade, mas depois de você ter escolhido os alvos. Se você descartar um card enquanto uma mágica ou habilidade está sendo resolvida, aquela mágica ou habilidade termina de ser resolvida antes da habilidade desencadeada de Rielle.
* Se o primeiro momento em que você descartar cards durante seu turno for devido a ter cards demais na mão durante sua etapa de limpeza, você comprará aquela quantidade de cards. Os jogadores receberão prioridade durante a etapa de limpeza nesse caso, e uma nova etapa de limpeza ocorrerá depois dessa, durante a qual você pode precisar descartar cards novamente.

Sanguessuga de Assalto
{5}{B}
Criatura — Sanguessuga
5/2
Lampejo
Quando Sanguessuga de Assalto entra no campo de batalha, a criatura alvo que um oponente controla recebe -2/-2 até o final do turno. Remova todos os marcadores daquela criatura.

* A habilidade de Sanguessuga de Assalto remove todos os marcadores da criatura alvo antes que as ações baseadas no estado sejam verificadas para ver se aquela criatura morreria. Por exemplo, uma criatura 2/2 com um marcador de voar perderá aquele marcador enquanto for uma criatura 0/0 antes de morrer.

Simbionte da Essência
{1}{G}
Criatura — Besta
2/2
Toda vez que uma criatura que você controla sofrer mutação, coloque um marcador +1/+1 naquela criatura e você ganha 2 pontos de vida.

* Você ganha 2 pontos de vida quando a habilidade de Simbionte da Essência é resolvida, mesmo que não possa colocar um marcador +1/+1 na criatura que sofreu mutação (provavelmente por ela ter deixado o campo de batalha).
* Se Simbionte da Essência sofrer mutação, sua habilidade será desencadeada.

Simbionte Girino
{1}{U}
Criatura — Sapo
1/3
Cada mágica de criatura que você conjura custa {1} a menos para ser conjurada se tiver mutação.
Toda vez que você conjurar uma mágica de criatura, se ela tiver mutação, compre um card e depois descarte um card.

* A primeira habilidade de Simbionte Girino aplica-se a mágicas de criatura que você conjura que tenham mutação, mesmo que você não as conjure pelo custo de mutação. De modo similar, sua segunda habilidade é desencadeada mesmo que a mágica de criatura com mutação tenha sido conjurada por um custo que não seja o de mutação.
* Efeitos que reduzem o custo de mana genérico de uma mágica (como o de Simbionte Girino) não podem reduzir o custo de mana colorido.
* Uma habilidade desencadeada quando um jogador conjura uma mágica é resolvida antes da mágica que a desencadeou. Ela é resolvida mesmo que aquela mágica seja anulada.
* Os jogadores podem conjurar mágicas e ativar habilidades após a resolução da habilidade desencadeada, mas antes da resolução da mágica que a desencadeou.
* Você compra um card e descarta um card enquanto a habilidade de Simbionte Girino está sendo resolvida. Nada pode acontecer entre uma coisa e outra, e nenhum jogador pode escolher realizar nenhuma ação.

Snapdax, Ápice da Caça
{1}{R}{W}{B}
Criatura Lendária — Dinossauro Felino Pesadelo
3/5
Mutação {2}{b/r}{W}{W} *(Se você conjurar esta mágica pelo custo de mutação, coloque-a sobre ou sob a criatura alvo que você possui que não seja um Humano. Elas sofrem uma mutação que resulta na criatura de cima com todas as habilidades das criaturas de baixo.)*
Golpe duplo
Toda vez que esta criatura sofre mutação, ela causa 4 pontos de dano à criatura ou ao planeswalker alvo que um oponente controla e você ganha 4 pontos de vida.

* Se não houver nenhum alvo válido para a habilidade desencadeada de Snapdax quando ela for desencadeada, ela não será colocada na pilha e você não ganhará 4 pontos de vida. De modo semelhante, se a criatura ou planeswalker alvo não for um alvo válido no momento em que a habilidade tentar ser resolvida, a habilidade não será resolvida e você não ganhará 4 pontos de vida.

Soberano Aerofelino
{W}{U}
Criatura — Elemental Felino
1/1
Voar
Soberano Aerofelino recebe +1/+1 para cada outra criatura que você controla com voar.
{2}{W}{U}: Crie uma ficha de criatura branca 1/1 do tipo Felino Ave com voar.

* A primeira habilidade de Soberano Aerofelino só se aplica enquanto ele está no campo de batalha.
* Como o dano permanece marcado numa criatura até ser removido conforme o turno termina, o dano não letal causado a Soberano Aerofelino pode se tornar letal se outras criaturas com voar que você controla deixarem o campo de batalha durante aquele turno.

Starrix Auspiciosa
{4}{G}
Criatura — Alce Besta
6/6
Mutação {5}{G} *(Se você conjurar esta mágica pelo custo de mutação, coloque-a sobre ou sob a criatura alvo que você possui que não seja um Humano. Elas sofrem uma mutação que resulta na criatura de cima com todas as habilidades das criaturas de baixo.)*
Toda vez que esta criatura sofrer mutação, exile cards do topo de seu grimório até exilar X cards de permanente, sendo X o número de mutações desta criatura. Coloque aqueles cards de permanente no campo de batalha.

* Se uma Aura é colocada no campo de batalha sem ser conjurada, o futuro controlador dela escolhe o que ela encanta conforme ela entra no campo de batalha. Uma Aura colocada no campo de batalha dessa forma não tem alvo (portanto, poderia ser anexada à permanente de um oponente com resistência a magia, por exemplo), mas a habilidade encantar da Aura restringe os objetos aos quais ela pode ser anexada. Se a Aura não puder ser anexada a nada válido, ela permanecerá em sua zona atual.
* Uma Aura que esteja sendo colocada no campo de batalha dessa forma não pode encantar mais nada que esteja sendo colocado no campo de batalha ao mesmo tempo.
* O efeito de Starrix Auspiciosa não conta como jogar terrenos. Ele pode colocar cards de terreno no campo de batalha mesmo que não seja o seu turno e mesmo que você já tenha jogado seu terreno naquele turno.
* Se houver menos de X cards de permanente em seu grimório, você exilará o grimório inteiro e colocará os cards de permanente que estiverem nele no campo de batalha.
* Quaisquer cards que você exile, mas não coloque no campo de batalha por qualquer motivo (por exemplo, porque o card é um card de mágica instantânea ou um card de Aura que não pode encantar nada) permanecerão no exílio.

Submissão Mística
{1}{U}
Encantamento — Aura
Lampejo
Encantar criatura
A criatura encantada recebe -2/-0 e perde todas as habilidades. *(As mutações que a criatura sofra não concedem novas habilidades. Ela pode ganhar habilidades de outras formas.)*

* Se a criatura afetada ganha uma habilidade depois que Submissão Mística é anexada a ela, a criatura continua com aquela habilidade.
* Se uma criatura tem o poder e a resistência escritos no formato \*/\* com uma habilidade que define seu poder e sua resistência, esses valores passarão a ser 0/0 quando ela perder todas as habilidades. Submissão Mística, então, fará com que ela se torne -2/0. Se seu poder e resistência forem escritos no formato \*/\*+1, ela será -2/1 e assim por diante.
* Uma mutação da criatura encantada não fará com que ela ganhe habilidades. Isso porque a mutação modifica as características básicas da criatura, enquanto Submissão Mística se aplica a criatura resultante.

Sussurrador das Cavernas
{4}{B}
Criatura — Pesadelo
4/4
Mutação {3}{B} *(Se você conjurar esta mágica pelo custo de mutação, coloque-a sobre ou sob a criatura alvo que você possui que não seja um Humano. Elas sofrem uma mutação que resulta na criatura de cima com todas as habilidades das criaturas de baixo.)*
Ameaçar *(Esta criatura só pode ser bloqueada por duas ou mais criaturas.)*
Toda vez que esta criatura sofre mutação, cada oponente descarta um card.

* Conforme a habilidade desencadeada é resolvida, o próximo oponente na ordem do turno (ou, se for o turno de um oponente, o oponente de quem for o turno) escolhe um card da própria mão sem revelá‑lo e, em seguida, cada outro oponente na ordem dos turnos (se houver) faz o mesmo. Depois, todos os cards escolhidos são sacrificados ao mesmo tempo.

Táticas Macabras
{W}{B}
Mágica Instantânea
Exile a criatura alvo. Se você não controla um Humano, você perde uma quantidade de pontos de vida igual à resistência daquela criatura.

* Use a resistência da criatura exilada em sua última existência no campo de batalha para determinar a quantidade de pontos de vida perdida.
* O fato de você controlar ou não um Humano só é verificado depois que a criatura alvo é exilada. Se aquela criatura havia exilado um Humano que você controlava até que ela deixasse o campo de batalha, aquele Humano voltará ao campo de batalha a tempo de ser contado.

Tufão de Tubarões
{5}{U}
Encantamento
Toda vez que você conjurar uma mágica que não seja de criatura, crie uma ficha de criatura azul X/X do tipo Tubarão com voar, sendo X o custo de mana convertido daquela mágica.
Reciclar {X}{1}{U} *({X}{1}{U}, descarte este card: Compre um card.)*
Quando reciclar Tufão de Tubarões, crie uma ficha de criatura azul X/X do tipo Tubarão com voar.

* Uma habilidade desencadeada quando um jogador conjura uma mágica é resolvida antes da mágica que a desencadeou. Ela é resolvida mesmo que aquela mágica seja anulada.
* Para mágicas com {X} no custo de mana, use o valor escolhido para X para determinar o custo de mana convertido da mágica.
* Você pode escolher 0 como valor de X no custo de reciclar de Tufão de Tubarões. A última habilidade será desencadeada e você criará uma ficha de criatura azul 0/0 do tipo Tubarão com voar. A menos que alguma coisa aumente a resistência dele, o Tubarão morrerá imediatamente.

Ultimato da Gênese
{G}{G}{U}{U}{U}{R}{R}
Feitiço
Olhe os cinco cards do topo de seu grimório. Coloque qualquer número de cards de permanente dentre eles no campo de batalha e o restante em sua mão. Exile Ultimato da Gênese.

* Você pode escolher não colocar um card de permanente no campo de batalha dessa forma. Você o colocará em sua mão sem revelá-lo e sem dizer se era um card de permanente.
* Quaisquer habilidades que sejam desencadeadas conforme as permanentes entrarem no campo de batalha dessa forma só serão colocadas na pilha depois que Ultimato da Gênese termine de ser resolvido e esteja no exílio.
* Se uma Aura é colocada no campo de batalha sem ser conjurada, o futuro controlador dela escolhe o que ela encanta conforme ela entra no campo de batalha. Uma Aura colocada no campo de batalha dessa forma não tem alvo (portanto, poderia ser anexada à permanente de um oponente com resistência a magia, por exemplo), mas a habilidade encantar da Aura restringe os objetos aos quais ela pode ser anexada. Se a Aura não puder ser anexada a nada válido, ela permanecerá em sua zona atual.
* Uma Aura que esteja sendo colocada no campo de batalha dessa forma não pode encantar mais nada que esteja sendo colocado no campo de batalha ao mesmo tempo.

Ultimato Emergente
{B}{B}{G}{G}{G}{U}{U}
Feitiço
Procure em seu grimório até três cards monocolores com nomes diferentes e exile-os. Um oponente escolhe um daqueles cards. Embaralhe aquele card em seu grimório. Você pode conjurar os outros cards sem pagar seus custos de mana. Exile Ultimato Emergente.

* Um card monocolor é de exatamente de uma cor entre branco, azul, preto, vermelho ou verde, e de nenhuma outra cor. Um card incolor não é monocolor.
* Se apenas um card é encontrado, ele é embaralhado em seu grimório e Ultimato Emergente é exilado sem conjurar nada.
* Se quiser conjurar quaisquer cards exilados, isso é considerado como parte da resolução de Ultimato Emergente. Você não pode esperar para conjurá-los mais tarde. As permissões de tempo baseadas no tipo do card são ignoradas.
* Ultimato Emergente ainda está na pilha enquanto você conjura os cards que encontrou, de modo que aquelas mágicas podem tê-lo como alvo. Contudo, uma vez exilado, ele não será mais um alvo válido.
* Se uma mágica é conjurada “sem pagar seu custo de mana”, não é possível escolher conjurá-la por nenhum custo alternativo. Você pode, entretanto, pagar custos adicionais, como custos de reforçar. Se o card tem custos adicionais obrigatórios, como os de Reunião Catártica, eles precisam ser pagos para conjurar o card.
* Se uma mágica tiver {X} em seu custo de mana, você precisa escolher 0 como valor de X quando conjurá-la sem pagar seu custo de mana.

Ultimato Inspirado
{U}{U}{R}{R}{R}{W}{W}
Feitiço
O jogador alvo ganha 5 pontos de vida, Ultimato Inspirado causa 5 pontos de dano a qualquer alvo e depois você compra cinco cards.

* Você pode ser o jogador alvo que ganha 5 pontos de vida.
* Se qualquer dos alvos deixar de ser válido antes de Ultimato Inspirado ser resolvido, o outro será afetado adequadamente e você comprará cinco cards. Se nenhum dos alvos for válido, a mágica não será resolvida e você não comprará cinco cards.

Ultimato Soturno
{W}{W}{B}{B}{B}{G}{G}
Feitiço
Devolva qualquer número de cards de permanente com nomes diferentes de seu cemitério para o campo de batalha.

* Um card de permanente é um card de artefato, de criatura, de encantamento, de terreno ou de planeswalker.
* Você escolhe quais cards de permanente devolver enquanto Ultimato Soturno está sendo resolvido. Nenhum jogador pode realizar nenhuma ação entre o momento em que você escolhe e o momento em que os cards retornam ao campo de batalha.
* Você pode escolher devolver apenas um card de permanente, independentemente do nome dele.
* Se uma Aura for colocada no campo de batalha sem ser conjurada, o jogador que será o controlador dela escolhe o que ela encanta conforme ela entra no campo de batalha. Uma Aura colocada no campo de batalha dessa forma não tem alvo (portanto, poderia ser anexada à permanente de um oponente com resistência a magia, por exemplo), mas a habilidade encantar da Aura restringe os objetos aos quais ela pode ser anexada. Se a Aura não puder ser anexada a nada válido, ela permanecerá em sua zona atual.
* Uma Aura que esteja sendo colocada no campo de batalha dessa forma não pode encantar mais nada que esteja sendo colocado no campo de batalha ao mesmo tempo.

Umori, o Coletor
{2}{b/g}{b/g}
Criatura Lendária — Lodo
4/5
Companheiro — Cada card em seu deck inicial que não seja um terreno compartilha um tipo de card. *(Se este card for o companheiro que escolheu, você poderá conjurá-lo uma vez de fora do jogo.)*
Conforme Umori, o Coletor, entrar no campo de batalha, escolha um tipo de card.
As mágicas que você conjura do tipo escolhido custam {1} a menos para serem conjuradas.

* Artefato, criatura, encantamento, mágica instantânea, terreno, planeswalker, feitiço e tribal são tipos de card. Supertipos (como lendário) e subtipos (como Lodo) não são tipos de card.
* Para satisfazer o requisito de companheiro de Umori, deve haver um tipo de card que cada card que não seja de terreno em seu deck inicial tem. Por exemplo, se cada card em seu deck que não seja de terreno for uma criatura artefato, uma criatura encantamento ou simplesmente uma criatura, o requisito foi satisfeito. Todavia, se você tiver uma criatura artefato, um artefato e uma criatura, o requisito não foi satisfeito.
* Cards de terreno em seu deck podem ter qualquer número de tipos adicionais que podem ou não ser compartilhados por outros cards.
* Efeitos que reduzem o custo de mana genérico de uma mágica (como o de Umori) não podem reduzir os requisitos de custo de mana colorido.

Vadrok, Ápice do Trovão
{U}{R}{W}
Criatura Lendária — Elemental Dinossauro Felino
3/3
Mutação {1}{w/u}{R}{R} *(Se você conjurar esta mágica pelo custo de mutação, coloque-a sobre ou sob a criatura alvo que você possui que não seja um Humano. Elas sofrem uma mutação que resulta na criatura de cima com todas as habilidades das criaturas de baixo.)*
Voar, iniciativa
Toda vez que esta criatura sofre mutação, você pode conjurar o card alvo com custo de mana convertido igual ou inferior a 3 que não seja de criatura do seu cemitério sem pagar seu custo de mana.

* Se quiser conjurar qualquer card alvo, você o fará como parte da resolução da última habilidade de Vadrok. Você não pode esperar para conjurá-lo mais tarde. As permissões de tempo baseadas no tipo do card são ignoradas.
* Se uma mágica é conjurada “sem pagar seu custo de mana”, não é possível escolher conjurá-la por nenhum custo alternativo. Você pode, entretanto, pagar custos adicionais, como custos de reforçar. Se o card tem custos adicionais obrigatórios, como os de Engolir Inteiro, eles precisam ser pagos para conjurar o card.
* Se uma mágica tiver {X} em seu custo de mana, você precisa escolher 0 como valor de X quando conjurá-la sem pagar seu custo de mana.

Vazamento de Chamas
{2}{R}
Mágica Instantânea
Vazamento de Chamas causa 4 pontos de dano à criatura alvo. O dano excedente será causado, em vez disso, ao controlador daquela criatura.

* O dano excedente causado por uma mágica ou habilidade funciona de modo similar à forma como o dano de combate de uma criatura com atropelar é atribuído. Comece pela quantidade de dano sendo causada à criatura e determine o quanto é “letal”. “Letal“ é a resistência da criatura menos a quantidade de dano que já está marcada nela, mas ignorando quaisquer efeitos de substituição ou prevenção que modificarão esse dano. Ignore também se a criatura tem uma habilidade como indestrutível, que resultará nela não ser destruída por esse dano.
* Após determinar quanto é o dano excedente, Vazamento de Chamas causa dano à criatura e ao seu controlador simultaneamente. Este dano pode ser modificado por efeitos de substituição ou prevenção.
* Se a criatura alvo não for um alvo válido no momento em que Vazamento de Chamas tentar ser resolvido, a mágica não será resolvida. Ele não causará dano a nenhum jogador.

Vinculadora da Noite Sagaz
{u/b}{u/b}
Criatura — Humano Ladino
2/2
Lampejo
As mágicas com lampejo que você conjura custam {1} a menos para conjurar e não podem ser anuladas.

* A última habilidade de Vinculadora da Noite Sagaz não se aplica a ela mesma enquanto ela é uma mágica.
* Para determinar o custo total de uma mágica, comece com o custo de mana ou o custo alternativo a pagar, adicione qualquer aumento de custo e depois aplique quaisquer reduções de custo (como o de Vinculadora da Noite Sagaz). O custo de mana convertido da mágica permanece igual, independentemente do custo total para conjurá-la.
* A redução de custo de Vinculadora da Noite Sagaz só se aplica ao mana genérico no custo de uma mágica. Ela não pode reduzir os requisitos de mana colorido de uma mágica. Por exemplo, sua primeira Vinculadora da Noite Sagaz normalmente não reduzirá o custo de sua segunda, uma vez que ela não tem mana genérico no custo.
* Uma mágica ou habilidade que anule mágicas ainda pode ter como alvo mágicas com lampejo que você conjure. Quando a mágica ou habilidade for resolvida, sua mágica não será anulada, mas quaisquer efeitos adicionais que a mágica tiver ainda acontecerão.
* Se Vinculadora da Noite Sagaz entrar no campo de batalha enquanto uma mágica com lampejo que você tenha conjurado estiver na pilha, aquela mágica não poderá ser anulada, mesmo que você não receba o desconto de {1}.
* Os jogadores não podem tentar remover Vinculadora da Noite Sagaz para aumentar o custo de uma mágica que você queira conjurar, mas podem removê-la para permitir que as próprias mágicas e habilidades anulem suas mágicas.
* As mágicas com lampejo que você controla, mas não conjurou (talvez por serem cópias de uma mágica ou por você ter tomado o controle delas de outro jogador) podem ser anuladas.

Vinculadora dos Céus Jubilante
{1}{w/u}{w/u}
Criatura — Humano Mago
2/2
Voar
As criaturas que você controla com voar têm “As mágicas que seus oponentes conjuram tendo como alvo esta criatura custam {2} a mais para serem conjuradas”.

* A última habilidade de Vinculadora dos Céus Jubilante aplica-se a ela mesma enquanto ela ainda tem voar.
* Uma mágica de um oponente que tenha como alvo uma única criatura com voar que você controla mais de uma vez custa apenas {2} a mais para ser conjurada. Uma mágica de um oponente que tenha como alvo múltiplas criaturas com voar que você controla custa {2} a mais para ser conjurada para cada uma daquelas criaturas.

Vinculador das Selvas Orgulhoso
{2}{r/g}{r/g}
Criatura — Humano Guerreiro
4/3
Atropelar
As criaturas que você controla com atropelar têm “Você pode fazer com que esta criatura atribua seu dano de combate como se não tivesse sido bloqueada”.

* A última habilidade de Vinculador das Selvas Orgulhoso aplica-se a ele mesmo enquanto ele ainda tem atropelar.
* Você pode escolher atribuir dano de combate ao planeswalker ou jogador defensor mesmo que a criatura bloqueadora tenha proteção contra o verde ou outros efeitos de prevenção de dano sendo aplicados a ela.
* Quando atribui o dano de combate, você escolhe se quer atribuir todo o dano a criaturas bloqueadoras e atribuir o dano de atropelar normalmente ou se quer atribuir tudo ao jogador ou planeswalker que a criatura está atacando. Você não pode atribuir dano a uma bloqueadora e pular as demais.

Vinculador dos Sensos Alerta
{1}{g/w}{g/w}
Criatura — Humano Batedor
2/4
Vigilância
No início de sua etapa final, você ganha 1 ponto de vida para cada criatura que você controla com vigilância.

* O número de criaturas com vigilância que você controla é determinado conforme a última habilidade de Vinculador dos Sensos Alerta é resolvida. Se ele ainda estiver no campo de batalha, você incluirá o próprio Vinculador dos Sensos Alerta.

Vingança da Cria
{2}{R}{W}{B}
Encantamento
No início do combate no seu turno, exile o card de criatura alvo vermelho, branco ou preto de seu cemitério. Crie uma ficha que seja uma cópia daquele card, com a exceção de ser 1/1. Ela ganha ímpeto até seu próximo turno.

* A ficha copia exatamente o que estava impresso no card original e nada mais, exceto as características específicas que ele modifica. Ele não copia nenhuma informação sobre o objeto que o card era antes de ser colocado em seu cemitério.
* O poder e a resistência da ficha são 1/1. Estes são valores copiáveis da ficha que outros efeitos podem copiar. Se o card copiado tiver uma habilidade que define seu poder ou resistência, aquela habilidade não será copiada. Por outro lado, ganhar ímpeto depois da ficha ter sido criada não faz da habilidade um valor copiável.
* Se o card copiado pela ficha tiver quaisquer habilidades do tipo “quando [esta permanente] entra no campo de batalha”, a ficha também terá essas habilidades e as desencadeará quando for criada. Da mesma forma, quaisquer habilidades do tipo “conforme [esta permanente] entra no campo de batalha” ou “[esta permanente] entra no campo de batalha com” que a ficha tenha copiado também funcionarão.

Vivien, Protetora dos Monstros
{3}{G}{G}
Planeswalker Lendário — Vivien
3
Você pode olhar o card do topo de seu grimório a qualquer momento.
Você pode conjurar mágicas de criatura do topo de seu grimório.
+1: Crie uma ficha de criatura verde 3/3 do tipo Besta. Coloque nela um marcador de vigilância, um marcador de alcance ou um marcador de atropelar, à sua escolha.
−2: Quando conjurar sua próxima mágica de criatura neste turno, procure em seu grimório um card de criatura com custo de mana convertido inferior ao dela, coloque-o no campo de batalha e depois embaralhe o seu grimório.

* Vivien lhe permite olhar o card no topo de seu grimório quando quiser (com uma restrição ‑ veja abaixo), mesmo que você não tenha prioridade. Esta ação não usa a pilha. Saber qual card está no topo se torna parte das informações às quais você tem acesso, como quais cards estão na sua mão.
* Se o card do topo do seu grimório muda durante a conjuração de uma mágica ou ativação de uma habilidade, você não pode olhar o novo card do topo até que termine de conjurar a mágica ou ativar a habilidade. Isso significa que se você conjura o card no topo de seu grimório, você não pode olhar o próximo card até que tenha terminado de pagar pela mágica.
* Normalmente, Vivien lhe permite conjurar o card do topo do seu grimório se for um card de criatura, se for a sua fase principal, e se a pilha estiver vazia. Se o card de criatura tiver lampejo, você poderá conjurá-lo a qualquer momento em que puder conjurar uma mágica instantânea, mesmo no turno do seu oponente.
* Você ainda paga todos os custos por essa mágica, incluindo custos adicionais. Você também pode pagar os custos alternativos, como custos de mutação.
* 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.
* Depois de ativar a última habilidade de lealdade de Vivien, a habilidade desencadeada retardada que ela cria colocará um card de criatura no campo de batalha antes que a mágica de criatura que fez com que ela fosse desencadeada seja resolvida.
* Para mágicas com {X} no custo de mana, use o valor escolhido para X para determinar o custo de mana convertido da mágica.
* Se um card no grimório de um jogador tem {X} em seu custo de mana, X é considerado 0.
* Se conjurar uma mágica de criatura em mutação, você precisa escolher um alvo antes que a habilidade desencadeada retardada da última habilidade de Vivien coloque uma criatura no campo de batalha. A criatura que você encontrar não pode ser alvo da mágica de criatura em mutação.

Vontade do Onicaçador
{1}{W}
Mágica Instantânea
A criatura alvo recebe +2/+2 até o final do turno. Se ela estiver bloqueando, em vez disso, coloque dois marcadores +1/+1 nela.
Reciclar {2} *({2}, descarte este card: Compre um card.)*

* Depois que uma criatura bloqueia, ela permanece uma criatura bloqueadora até o final da etapa de combate, mesmo que a criatura atacante morra ou deixe o combate.

Winota, Agregadora de Forças
{2}{R}{W}
Criatura Lendária — Humano Guerreiro
4/4
Toda vez que uma criatura que você controla que não seja um Humano atacar, olhe os seis cards do topo de seu grimório. Você pode colocar um card de criatura do tipo Humano dentre eles no campo de batalha virado e atacando. Ele ganha indestrutível até o final do turno. Coloque o restante dos cards no fundo de seu grimório em ordem aleatória.

* Se mais de uma criatura que você controla que não seja um Humano atacar, a habilidade de Winota será desencadeada separadamente para cada uma delas. Por exemplo, se três criaturas que não sejam Humanos atacarem, você não olhará os dezoito cards do topo de seu grimório de uma vez só. Você olhará seis, terminará de resolver a habilidade e depois repetirá o processo mais duas vezes conforme as outras ocorrências da habilidade sejam resolvidas.
* Você escolhe qual jogador ou planeswalker o Humano está atacando. Ela não precisa estar atacando o mesmo jogador nem o mesmo planeswalker que a criatura que não seja um Humano está atacando.
* Embora o Humano seja uma criatura e esteja atacando, ele jamais foi declarado como criatura atacante. Isso significa que as habilidades desencadeadas toda vez que uma criatura ataca não serão desencadeadas quando ela entrar no campo de batalha atacando.
* Quaisquer efeitos que digam que o Humano não pode atacar (como o de Propaganda, ou se você copiar um Humano com defensor) afetam apenas a declaração de atacantes. Esses efeitos não impedirão o Humano que você encontrou de entrar no campo de batalha atacando.

Yidaro, Monstro Errante
{5}{R}{R}
Criatura Lendária — Dinossauro Tartaruga
8/8
Atropelar, ímpeto
Reciclar {1}{R}
Quando reciclar Yidaro, Monstro Errante, embaralhe-o em seu grimório do seu cemitério. Se você reciclou um card com o nome Yidaro, Monstro Errante, quatro ou mais vezes neste jogo, em vez disso, coloque-o no campo de batalha do seu cemitério. *(Faça isso antes de comprar.)*

* Você não precisa reciclar o mesmo card físico quatro vezes para que Yidaro se canse de ser reciclado e entre no campo de batalha quebrando tudo. Quaisquer cards chamados Yidaro, Monstro Errante, contarão.
* Se você reciclar Yidaro, mas ele não estiver em seu cemitério conforme a habilidade desencadeada for resolvida, você não poderá colocar Yidaro no campo de batalha nem o embaralhar em seu grimório. Você embaralha seu grimório mesmo se não tiver reciclado Yidaro quatro vezes nesse jogo.

Yorion, Nômade Celeste
{3}{w/u}{w/u}
Criatura Lendária — Ave Serpente
4/5
Companheiro — Seu deck inicial contém ao menos vinte cards além do tamanho mínimo do deck. *(Se este card for o companheiro que escolheu, você poderá conjurá-lo uma vez de fora do jogo.)*
Voar
Quando Yorion entra no campo de batalha, exile qualquer número de outras permanentes que não sejam terrenos que você possui e controla. Devolva aqueles cards ao campo de batalha no início da próxima etapa final.

* Seu tamanho mínimo de deck é de 40 cards para eventos Limitados (como Booster Draft e Deck Selado) e 60 cards para eventos Construídos (como Padrão ou jogo informal livre). Certas variantes podem ter outros mínimos. A variante Commander exige exatamente 100 cards, de modo que Yorion jamais poderá ser escolhido como companheiro em um jogo de Commander.
* Você escolhe quais permanentes exilar conforme a habilidade desencadeada de Yorion é resolvida. Nenhum jogador pode realizar ações entre o momento em que você escolhe as permanentes e o momento em que elas são exiladas.
* Você não pode exilar permanentes que você controla, mas das quais não é dono, nem permanentes das quais é dono, mas que você não controla.
* As Auras anexadas a permanentes exiladas serão colocadas nos cemitérios de seus donos. Os Equipamentos anexados às permanentes exiladas são soltos e permanecem no campo de batalha. Todos os marcadores em permanentes exiladas deixarão de existir. Depois que as permanentes exiladas retornam, elas são consideradas novos objetos sem relação com os objetos que eram antes.
* Se uma ficha for exilada desta forma, ela deixa de existir e não volta ao campo de batalha.

Zilortha, Força Encarnada *(Card promocional do Compre Uma Caixa)*
{3}{R}{G}
Criatura Lendária — Dinossauro
7/3
Atropelar
O dano letal causado às criaturas que você controla é determinado por seu poder, e não pela sua resistência.

* Zilortha está impresso apenas com seu nome alternativo na barra de título. A despeito disso, o nome dele ainda é Zilortha, Força Encarnada.
* A qualquer momento em que o jogo verifique se um dano é letal ou se uma criatura deveria ser destruída por ter dano letal marcado, use o poder de suas criaturas em vez da resistência para verificar o dano. Isso inclui atribuição de dano de atropelar, dano de Vazamento de Chamas, e por aí vai.
* Uma criatura com poder 0 não será destruída a menos que tenha ao menos 1 ponto de dano marcado.
* Uma criatura com resistência 0 é colocada no cemitério de seu dono. Esta ação baseada no estado não é uma consequência de nenhum dano, de modo que Zilortha não a afeta.
* Como o dano permanece marcado numa criatura até ser removido conforme o turno termina, o dano não letal causado a uma criatura que você controla pode se tornar letal caso Zilortha entre no campo de batalha ou deixe o campo de batalha posteriormente no turno.

Zirda, o Brilho da Aurora
{1}{r/w}{r/w}
Criatura Lendária — Elemental Raposa
3/3
Companheiro — Cada card de permanente em seu deck inicial tem uma habilidade ativada. *(Se este card for o companheiro que escolheu, você poderá conjurá-lo uma vez de fora do jogo.)*
As habilidades que você ativa que não sejam habilidades de mana custam {2} a menos para serem ativadas. Este efeito não pode reduzir o custo a menos de um mana.
{1}, {T}: A criatura alvo não pode bloquear neste turno.

* Cards de permanente são cards de artefato, criatura, encantamento, terreno e planeswalker. Cards de terreno com tipos de terreno básico têm habilidades de mana ativadas intrínsecas associadas àqueles tipos.
* As habilidades ativadas possuem um sinal de dois pontos. Geralmente, elas seguem a estrutura “[Custo]: [Efeito]”. Algumas habilidades de palavras-chave (como reciclar) são habilidades ativadas e têm um sinal de dois pontos em seu texto explicativo.
* Uma habilidade de mana ativada é uma que gera mana conforme é resolvida, e não uma que custa mana para ser ativada.
* Efeitos que reduzem o custo de mana genérico de uma ativação (como o de Zirda) não podem reduzir o custo de mana colorido. O custo da habilidade só é reduzido em {1} se ele tiver um único mana genérico (como o custo da última habilidade de Zirda), ou simplesmente não é reduzido se não tiver nenhum mana genérico.
* Ativar a última habilidade de Zirda depois de uma criatura ter bloqueado não remove a criatura bloqueadora do combate nem faz com que a criatura que ela bloqueou se torne não bloqueada.

# NOTAS SOBRE CARDS ESPECÍFICOSDE *COMMANDER* DE *IKORIA*

Adaptação Seletiva
{4}{G}{G}
Feitiço
Revele os sete cards do topo de seu grimório. Escolha dentre eles um card com voar, um card com iniciativa e assim por diante para golpe duplo, toque mortífero, ímpeto, resistência a magia, indestrutível, vínculo com a vida, ameaçar, alcance, atropelar e vigilância. Coloque um dos cards escolhidos no campo de batalha. Coloque os outros cards escolhidos em sua mão e o restante em seu cemitério.

* Se um card tiver mais que uma das palavras-chave listadas, você selecionará a palavra-chave pela qual o está escolhendo. Por exemplo, se você escolher um card com voar e iniciativa, você pode escolhê-lo como o card com voar e escolher outro card com iniciativa, ou pode escolhê-lo como o card com iniciativa e escolher outro card com voar.

Afanador de Souvenires
{4}{U}
Criatura — Ave
4/4
Mutação {5}{U} *(Se você conjurar esta mágica pelo custo de mutação, coloque-a sobre ou sob a criatura alvo que você possui que não seja um Humano. Elas sofrem uma mutação que resulta na criatura de cima com todas as habilidades das criaturas de baixo.)*
Voar
Toda vez que esta criatura sofrer mutação, ganhe o controle do artefato alvo que não seja uma criatura.

* Depois que Afanador de Souvenires afana um artefato que não seja de criatura, você continua a controlar aquele artefato se ele se tornar uma criatura artefato.
* O efeito de alteração de controle de Afanador de Souvenires dura indefinidamente. Ele não termina durante a etapa de limpeza nem expira se Afanador de Souvenires deixar o campo de batalha. Em um jogo com vários participantes, ele expira se você deixa o jogo. Se o dono do artefato deixar o jogo, o artefato deixa o jogo com ele.

Altar do Submundo
{1}{B}
Artefato
{T}, coloque um marcador de alma em Altar do Submundo: Coloque seu comandante em sua mão da zona de comando. Em seguida, você perde 3 pontos de vida para cada marcador de alma em Altar do Submundo.

* Colocar um marcador de alma em Altar do Submundo é parte do custo de ativação da habilidade, e a contagem do número de marcadores é feita conforme a habilidade é resolvida. Os jogadores podem realizar ações entre aqueles momentos para alterar o número de marcadores de alma, talvez removendo-os para que você não perca pontos de vida.
* Se Altar do Submundo deixar o campo de batalha enquanto sua habilidade está na pilha, a quantidade de pontos de vida que você perde é determinada pelo número de marcadores de alma que ele tinha imediatamente antes de deixar o campo de batalha.
* A “taxa de comandante” aumenta com base em quantas vezes um comandante foi conjurado a partir da zona de comando. Conjurar um comandante a partir de sua mão não exige aquele custo adicional e não aumenta o custo da próxima vez em que você conjurar aquele comandante a partir da zona de comando.
* Se seu comandante não estiver na zona de comando (ou se você não estiver jogando a variante Commander), Altar do Submundo só faz você perder pontos de vida.
* Se você tiver dois comandantes na zona de comando, a habilidade de Altar do Submundo coloca um à sua escolha em sua mão, e não ambos.

Barracuda das Marés
{3}{U}
Criatura — Peixe
3/4
Qualquer jogador pode conjurar mágicas como se elas tivessem lampejo.
Seus oponentes não podem conjurar mágicas durante seu turno.

* A habilidade de Barracuda das Marés só se aplica enquanto Barracuda das Marés está no campo de batalha. Em especial, sua primeira habilidade não se aplica a Barracuda das Marés conforme você a estiver conjurando.
* A primeira habilidade de Barracuda das Marés não concede lampejo a qualquer objeto. Ela simplesmente altera quando as mágicas podem ser conjuradas.
* Depois que um jogador anuncia que está conjurando uma mágica, os jogadores não podem tentar remover Barracuda das Marés para fazer com que a conjuração daquela mágica naquele momento deixe de ser válida. Mágicas conjuradas como se tivessem lampejo ainda serão resolvidas de estiverem aptas, mesmo que Barracuda das Marés não esteja mais no campo de batalha naquele momento.
* Seus oponentes ainda podem ativar habilidades durante seu turno.
* Se um efeito disser que um oponente pode conjurar uma mágica durante seu turno, a restrição de Barracuda das Marés se sobrepõe àquela permissão.

Belicista da Fronteira
{3}{R}
Criatura — Humano Guerreiro
4/4
Toda vez que uma ou mais criaturas atacam um de seus oponentes ou um planeswalker que eles controlam, aquelas criaturas ganham ameaçar até o final do turno.

* As criaturas que seus oponentes controlem que ataquem um de seus oponentes farão com que a habilidade de Belicista da Fronteira seja desencadeada.

Brallin, Ginete de Tubarão-celeste
{3}{R}
Criatura Lendária — Humano Xamã
3/3
Parceiro de Shabraz, o Tubarão-celeste *(Quando esta criatura entra no campo de batalha, o jogador alvo pode colocar Shabraz na própria mão do próprio cemitério e, em seguida, embaralhar.)*
Toda vez que você descartar um card, coloque um marcador +1/+1 em Brallin, Ginete de Tubarão-celeste e ele causa 1 ponto de dano a cada oponente.
{R}: O Tubarão alvo ganha atropelar até o final do turno.

Shabraz, o Tubarão-celeste
{3}{W}{U}
Criatura Lendária — Tubarão Ave
3/3
Parceiro de Brallin, Ginete de Tubarão-celeste
Voar
Toda vez que você comprar um card, coloque um marcador +1/+1 em Shabraz, o Tubarão-celeste, e você ganha 1 ponto de vida.
{w/u}: O Humano alvo ganha voar até o final do turno.

* Se você descartar um card como custo para conjurar uma mágica ou ativar uma habilidade, a habilidade intermediária de Brallin é resolvida antes que aquela mágica ou habilidade, mas depois de você ter escolhido os alvos. Se você descartar um card enquanto uma mágica ou habilidade está sendo resolvida, aquela mágica ou habilidade termina de ser resolvida antes da habilidade desencadeada de Brallin.
* A habilidade intermediária de Brallin só lhe dá um marcador +1/+1 a cada vez em que ela é resolvida, independentemente de quantos oponentes sofrerem dano.
* A habilidade intermediária de Brallin causa 1 ponto de dano a cada oponente, mesmo que você não possa colocar um marcador +1/+1 em Brallin, provavelmente por Brallin ter deixado o campo de batalha.
* Se uma mágica ou habilidade faz com que você coloque cards na mão sem usar especificamente o verbo “comprar”, o card não é comprado.
* A habilidade intermediária de Shabraz faz com que você ganhe 1 ponto de vida mesmo que você não possa colocar um marcador +1/+1 em Shabraz, provavelmente por Shabraz ter deixado o campo de batalha.

Brincalhão dos Éons
{2}{U}{U}
Criatura — Elemental Lontra
5/5
Voar
Quando Brincalhão dos Éons entra no campo de batalha, se você o conjurou, o oponente alvo joga um turno extra depois deste. Até seu próximo turno, você e os planeswalkers que você controla ganham proteção contra aquele jogador. *(Você e os planeswalkers que você controla não podem ser alvo, sofrer dano, nem ser encantados por nada controlado por aquele jogador.)*

* Proteção contra um jogador significa que você e cada planeswalker que você controla têm proteção contra cada objeto controlado por aquele jogador. Se um objeto não tiver controlador (como um card em um cemitério), seu dono é considerado seu controlador para fins desta habilidade.
* As criaturas que aquele jogador controla ainda podem atacar você ou os planeswalkers que você controla, mas o dano que elas causariam será prevenido.

Caçadora de Titãs
{4}{B}
Criatura — Humano Guerreiro
4/5
No início da etapa final de cada jogador, se nenhuma criatura morreu neste turno, Caçadora de Titãs causa 4 pontos de dano àquele jogador.
{1}, {T}, sacrifique uma criatura: Você ganha 4 pontos de vida.

* A habilidade desencadeada de Caçadora de Titãs é desencadeada no início da etapa final de cada jogador, inclusive a sua, se nenhuma criatura tiver morrido naquele turno.
* Se uma criatura morrer enquanto a habilidade desencadeada de Caçadora de Titãs estiver na pilha, Caçadora de Titãs não causará dano àquele jogador.
* Você pode sacrificar Caçadora de Titãs para pagar o custo de sua habilidade ativada.

Caçador de Vitalidade
{3}{W}
Criatura — Pesadelo
3/4
Vínculo com a vida
{X}{W}{W}: Monstruosidade X. *(Se esta criatura não for monstruosa, coloque X marcadores +1/+1 nela e ela se tornará monstruosa.)*
Quando Caçador de Vitalidade se tornar monstruoso, coloque um marcador de vínculo com a vida em cada uma de até X criaturas alvo.

* Depois que uma criatura se torna monstruosa, ela não pode se tornar monstruosa novamente. Se a criatura já for monstruosa quando a habilidade monstruosidade for resolvida, nada acontecerá.
* Monstruosa não é uma habilidade que uma criatura tem. É apenas uma característica da criatura. Se uma criatura deixa de ser uma criatura, perde suas habilidades ou perde seus marcadores +1/+1, ela continua sendo monstruosa.

Cajado Gemelar
{3}
Artefato
Se você copiaria uma mágica uma ou mais vezes, em vez disso, copie aquela mágica aquela quantidade de vezes mais uma vez adicional. Você pode escolher novos alvos para a cópia adicional.
{7}, {T}: Copie a mágica instantânea ou o feitiço alvo que você controla. Você pode escolher novos alvos para a cópia.

* Você pode escolher novos alvos para a cópia adicional, mesmo que não possa escolher novos alvos para a(s) cópia(s) original(is).
* Você escolhe se a cópia adicional é colocada na pilha antes ou depois da cópia original. Se uma mágica estiver sendo copiada mais de uma vez, você pode até fazer com que a cópia adicional seja colocada na pilha entre as originais.
* Se você tiver um segundo Cajado Gemelar, copiar uma mágica resultará em duas cópias adicionais. Se tiver um terceiro, você conseguirá três cópias adicionais, e assim por diante.
* Se um efeito copia um card em vez de uma mágica (como o de Eterno-deus Kefnet), isso não faz com que uma cópia adicional seja criada.
* A última habilidade de Cajado Gemelar pode copiar qualquer mágica instantânea ou feitiço que você controle, não apenas uma com alvos.
* A cópia é criada na pilha. Portanto, ela não é “conjurada”. Portanto, as habilidades que são desencadeadas quando um jogador conjura uma mágica não serão desencadeadas. Ela será resolvida antes da mágica original.
* A cópia terá os mesmos alvos que a mágica que está copiando, a menos que você escolha novos alvos. Você pode alterar qualquer número de alvos, incluindo todos ou nenhum deles. Se, para um dos alvos, você não puder escolher um novo alvo válido, ele permanecerá inalterado (mesmo que o alvo atual não seja válido).
* Se a mágica 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 conforme ela foi conjurada, a cópia terá o mesmo valor de X.
* Se a mágica teve o dano dividido conforme foi conjurada (como Mito de Vadrok), a divisão não pode ser alterada, embora os alvos a receberem o dano ainda possam. O mesmo vale para mágicas que distribuem marcadores.
* 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.

Capricópio
{X}{G}
Criatura — Bode Hidra
0/0
Capricópio entra no campo de batalha com X marcadores +1/+1.
{2}: Coloque um marcador +1/+1 em Capricópio. Em seguida, você pode selecionar novamente qual jogador Capricópio está atacando. Somente o jogador que Capricópio está atacando pode ativar esta habilidade, e somente durante a etapa de declaração de atacantes. *(Ele não pode atacar o próprio controlador.)*

* Selecionar novamente qual jogador uma criatura está atacando ignora todos os requisitos, restrições e custos associados com atacar.
* Selecionar novamente qual jogador uma criatura está atacando não faz com que habilidades desencadeadas “toda vez que esta criatura atacar” sejam desencadeadas.
* Se você selecionar novamente qual jogador uma criatura atacante está atacando, aquela criatura ainda será considerada como tendo atacado o jogador como declarado, mas agora ela está atacando o jogador novo.
* O jogador que Capricópio está atacando não pode selecionar novamente que ele ataque um planeswalker. Se Capricópio estiver atacando um planeswalker, nenhum jogador poderá ativar sua última habilidade.
* O jogador que Capricópio passa a atacar pode ativar a habilidade dele, talvez mandando Capricópio de volta por onde veio.

Cazur, Espreitador Impiedoso
{3}{G}
Criatura Lendária — Humano Guerreiro
3/3
Parceiro de Ukkima, Sombra Espreitadora *(Quando esta criatura entra no campo de batalha, o jogador alvo pode colocar Ukkima na própria mão do próprio cemitério e, em seguida, embaralhar.)*
Toda vez que uma criatura que você controla causar dano de combate a um jogador, coloque um marcador +1/+1 naquela criatura.

Ukkima, Sombra Espreitadora
{1}{U}{B}
Criatura Lendária — Baleia Lobo
2/2
Parceiro de Cazur, Espreitador Impiedoso *(Quando esta criatura entra no campo de batalha, o jogador alvo pode colocar Cazur na própria mão do próprio cemitério e, em seguida, embaralhar.)*
Ukkima, Sombra Espreitadora, não pode ser bloqueada.
Quando Ukkima deixa o campo de batalha, ela causa X pontos de dano ao jogador alvo e você ganha X pontos de vida, sendo X o poder de Ukkima.

* Use o poder de Ukkima em sua última existência no campo de batalha para determinar quantos pontos de dano ela causa e quantos pontos de dano você ganha. Se aquele número for negativo, ela não causa dano e você não ganha pontos de vida.
* Se o jogador alvo não for um alvo válido no momento em que a última habilidade de Ukkima tentar ser resolvida, a habilidade não será resolvida. Você não ganhará nenhum ponto de vida.
* Caso seu total de pontos de vida seja levado a 0 no mesmo momento em que Ukkima sofre dano letal, você perde o jogo antes de a última habilidade ir para a pilha.

Coletor Etéreo
{4}{U}{U}
Criatura — Elemental Baleia
3/3
Esquadrinhar *(Cada card que você exila de seu cemitério quando conjura esta mágica paga por {1}.)*
Voar
Toda vez que Coletor Etéreo ataca, você pode devolver um card de mágica instantânea ou feitiço exilado com Coletor Etéreo para a mão de seu dono.

* Esquadrinhar não muda o custo de mana nem o custo de mana convertido de uma mágica. Por exemplo, o custo de mana convertido de Coletor Etéreo é 6, mesmo que você tenha exilado três cards para conjurá-lo.
* Você não pode exilar cards para pagar pelo mana colorido exigido por uma mágica com esquadrinhar.
* Você não pode exilar mais cards do que o custo de mana genérico de uma mágica com esquadrinhar. Por exemplo, você não pode exilar mais de quatro cards de seu cemitério para conjurar Coletor Etéreo, a menos que outro efeito aumente seu custo.
* Se Coletor Etéreo deixar o campo de batalha enquanto sua habilidade desencadeada está na pilha, aquela habilidade ainda pode encontrar cards exilados com a habilidade esquadrinhar de Coletor Etéreo.
* Depois que a habilidade desencadeada de Coletor Etéreo é resolvida, os jogadores ainda têm prioridade para conjurar mágicas (como o card que você devolveu para sua mão, se for válido) antes da declaração de bloqueadores.

Comportas de Beiralava
{3}{R}
Artefato
{T}: Adicione {R}{R}.
No início da manutenção de cada jogador, aquele jogador pode colocar um marcador de perdição em Comportas de Beiralava ou remover um marcador de perdição dela. Em seguida, se ela tiver três ou mais marcadores de perdição, sacrifique Comportas de Beiralava. Quando você faz isso, ela causa 6 pontos de dano a cada criatura.

* O jogador de quem é a manutenção pode colocar um marcador de perdição em Comportas de Beiralava, remover um marcador de perdição de Comportas de Beiralava, ou não fazer nada.
* Comportas de Beiralava é sacrificada por ter três ou mais marcadores de perdição somente enquanto sua habilidade está sendo resolvida. Se você colocar um terceiro marcador nela de alguma outra forma, ela não será sacrificada imediatamente.
* A habilidade desencadeada reflexiva de Comportas de Beiralava é desencadeada e causa dano somente se você a sacrificar enquanto estiver resolvendo sua habilidade desencadeada. Ela não será desencadeada se você a sacrificar por qualquer outro motivo.

Convocar os Gibões de Cobre
{2}{W}
Mágica Instantânea
*Esforço* — Esta mágica custa {1}{W} a mais para ser conjurada para cada alvo além do primeiro.
Escolha qualquer número de oponentes alvo. Crie X fichas de criatura branca 1/1 do tipo Humano Soldado, sendo X o número de criaturas que aqueles oponentes controlam.

* Quaisquer oponentes alvos que não sejam mais alvos válidos no momento em que Convocar os Gibões de Cobre for resolvido não terão as próprias criaturas contadas para determinar quantas fichas você criará.
* Você escolhe quais e quantos são os alvos das mágicas com esforço ao conjurá-las. É possível conjurar a mágica sem ter nenhum alvo, mas, provavelmente, será uma péssima ideia. Não é possível escolher o mesmo alvo mais de uma vez para uma mesma mágica com esforço.
* O custo de mana convertido de uma mágica com esforço não se altera independentemente de quantos alvos ela tem.
* Se a mágica for copiada e o efeito que a copiou permitir escolher novos alvos para a cópia, o número de alvos não poderá ser alterado. O jogador pode alterar quaisquer alvos, incluindo-se todos ou nenhum deles. Se o jogador não puder escolher um novo alvo válido para um dos alvos, ele permanecerá inalterado (mesmo que o alvo atual não seja válido).
* Se uma mágica ou habilidade permite conjurar uma mágica com esforço sem pagar o custo de mana, você terá que pagar o custo extra para cada alvo além do primeiro.

Demolidor Presa-de-serra
{4}{G}{G}
Criatura — Besta
6/6
Mutação {3}{G} *(Se você conjurar esta mágica pelo custo de mutação, coloque-a sobre ou sob a criatura alvo que você possui que não seja um Humano. Elas sofrem uma mutação que resulta na criatura de cima com todas as habilidades das criaturas de baixo.)*
Atropelar
Toda vez que esta criatura sofrer mutação, destrua a permanente alvo que não seja uma criatura. Seu controlador cria uma ficha de criatura verde 3/3 do tipo Besta.

* Se a permanente que não seja uma criatura alvo não for um alvo válido no momento em que a última habilidade de Demolidor Presa-de-serra tentar ser resolvida, a habilidade não será resolvida. Nenhum jogador criará uma ficha de Besta. Se o alvo for válido, mas não for destruído (provavelmente por ter indestrutível), seu controlador criará uma ficha de Besta.

Dragar o Lodaçal
{3}{B}
Feitiço
Cada oponente escolhe um card de criatura no próprio cemitério. Coloque aqueles cards no campo de batalha sob seu controle.

* Conforme Dragar o Lodaçal é resolvido, primeiro o oponente seguinte na ordem dos turnos (ou, se for o turno de um oponente, o oponente de quem for o turno) escolhe um card de criatura no próprio cemitério e, em seguida, cada oponente na ordem dos turnos faz o mesmo sabendo das escolhas feitas anteriormente. Depois, todos os cards escolhidos são devolvidos ao mesmo tempo.
* Em um jogo com vários participantes, se um jogador deixa o jogo, todos os cards que aquele jogador possui fazem o mesmo. Se você deixar o jogo, quaisquer permanentes que você controle por meio de Dragar o Lodaçal serão exiladas.

Ecos Derretidos
{2}{R}{R}
Encantamento
Conforme Ecos Derretidos entrar no campo de batalha, escolha um tipo de criatura.
Toda vez que uma criatura do tipo escolhido que não seja uma ficha entrar no campo de batalha sob seu controle, crie uma ficha que seja uma cópia daquela criatura. Aquela ficha ganha ímpeto. Exile-a no início da próxima etapa final.

* Você precisa escolher um tipo existente de criatura, como Humano ou Guerreiro. Não é possível escolher tipos de card como artefato nem supertipos como lendário.
* Se a criatura que não seja uma ficha deixar o campo de batalha antes que a habilidade desencadeada de Ecos Derretidos seja resolvida, a ficha que é criada usa as últimas informações conhecidas da criatura antes que ela deixasse o campo de batalha.
* A ficha copia exatamente o que está escrito na criatura original e mais nada (a menos que a criatura esteja copiando outra coisa; ver abaixo). Ela não copia informações como se a criatura está virada ou desvirada, se tem ou não quaisquer marcadores, se tem quaisquer Auras e/ou Equipamentos anexados, ou quaisquer efeitos que não sejam de cópia que tenham alterado seu poder, sua resistência, seus tipos, sua cor e assim por diante.
* Se a criatura copiada está copiando alguma outra coisa, a ficha entra no campo de batalha como o que quer que a criatura esteja copiando.
* Se a criatura copiada tinha {X} em seu custo de mana, X é 0.
* Quaisquer habilidades de entrada no campo de batalha da criatura copiada serão desencadeadas quando a ficha entrar no campo de batalha. Qualquer habilidade da criatura copiada do tipo “Conforme [esta criatura] entra no campo de batalha” ou “[Esta criatura] entra no campo de batalha com” também funcionará.

Especialista em Espécies
{2}{B}{B}
Criatura — Humano Guerreiro
2/3
Conforme Especialista em Espécies entrar no campo de batalha, escolha um tipo de criatura.
Toda vez que uma criatura do tipo escolhido morre, você pode comprar um card.

* Você precisa escolher um tipo existente de criatura, como Humano ou Guerreiro. Não é possível escolher tipos de card como artefato nem supertipos como lendário.
* Se uma criatura do tipo escolhido morrer ao mesmo tempo em que Especialista em Espécies, sua habilidade será desencadeada para aquela criatura.
* Se acontecer de Especialista em Espécies ter o tipo de criatura escolhido, sua habilidade será desencadeada quando ele morrer.

Esquadrão do Fluxo de Fogo
{3}{R}
Criatura — Humano Soldado
4/3
Ímpeto
Toda vez que Esquadrão do Fluxo de Fogo ataca, você pode exilar outra criatura atacante alvo que você controla. Se fizer isso, revele cards do topo de seu grimório até revelar um card de criatura. Coloque aquele card no campo de batalha virado e atacando e o restante no fundo de seu grimório em ordem aleatória.

* Você escolhe qual jogador ou planeswalker a nova criatura está atacando. Ela não precisa estar atacando o mesmo jogador nem o mesmo planeswalker que Esquadrão do Fluxo de Fogo ou a criatura exilada estava atacando.
* Embora a nova criatura seja uma criatura e esteja atacando, ela jamais foi declarada como criatura atacante. Isso significa que as habilidades desencadeadas toda vez que uma criatura ataca não serão desencadeadas quando ela entrar no campo de batalha atacando.
* Quaisquer efeitos que digam que a nova criatura não pode atacar (como o de Propaganda, ou se você copiar uma criatura com defensor) afetam apenas a declaração de atacantes. Esses efeitos não impedirão a criatura que você encontrou de entrar no campo de batalha atacando.
* Se exilar todo o seu grimório sem exilar um card de criatura, você coloca o grimório inteiro de volta em ordem aleatória e continua. Você não devolve a criatura atacante exilada. Ops.

Estratagema do Chamariz
{2}{U}
Mágica Instantânea
Para cada oponente, escolha até uma criatura alvo que aquele jogador controla. Depois, devolva aquela criatura para a mão de seu dono, a menos que seu controlador faça com que você compre um card.

* Conforme Estratagema do Chamariz é resolvido, primeiro o próximo oponente na ordem dos turnos (ou, se for o turno de um oponente, o oponente de quem é o turno) escolhe se você comprará um card ou devolverá a criatura dele que foi alvo de Estratagema do Chamariz para a mão de seu dono. Em seguida, cada outro oponente na ordem dos turnos faz o mesmo sabendo das escolhas feitas anteriormente. Por fim, você compra cards e, então, devolve as criaturas adequadas para as mãos de seus donos.
* Para cada oponente, se você não escolheu uma criatura alvo que ele controla ou se aquela criatura deixou de ser um alvo válido, aquele jogador não pode escolher que você compre um card.
* Se uma criatura alvo de Estratagema do Chamariz mudar de controlador, ela não será mais um alvo válido.

Falcão do Cartógrafo
{1}{W}
Criatura — Ave
2/1
Voar
Quando Falcão do Cartógrafo causar dano de combate a um jogador que controla mais terrenos que você, devolva-o para a mão de seu dono. Se fizer isso, você pode procurar em seu grimório um card de Planície, colocá-lo no campo de batalha virado e depois embaralhar seu grimório.

* Se Falcão do Cartógrafo deixar o campo de batalha antes que sua habilidade desencadeada for resolvida, você não pode devolvê-lo para a mão de seu dono a partir de sua nova zona.

Fênix da Pira Mágica
{3}{R}{R}
Criatura — Fênix
4/2
Voar
Quando Fênix da Pira Mágica entra no campo de batalha, você pode devolver o card de mágica instantânea ou feitiço alvo com uma habilidade de reciclar de seu cemitério para sua mão.
No início de cada etapa final, se você reciclou dois ou mais cards neste turno, devolva Fênix da Pira Mágica de seu cemitério para sua mão.

* A última habilidade de Fênix da Pira Mágica verifica todo o turno. Os cards que você tenha reciclado antes que Fênix da Pira Mágica tenha sido colocada em seu cemitério contam.
* Se de alguma forma você reciclar um card, devolvê-lo para sua mão e reciclá-lo uma segunda vez em um turno, a última habilidade de Fênix da Pira Mágica conta cada vez que você o reciclou e devolve Fênix da Pira Mágica para sua mão.

Formiga Agitadora
{2}{R}
Criatura — Inseto
2/2
No início de sua etapa final, cada jogador pode colocar dois marcadores +1/+1 em uma criatura que ele controla. Atice cada criatura que tenha recebido marcadores dessa forma. *(Até seu próximo turno, aquelas criaturas atacam a cada combate se estiverem aptas e atacam um jogador que não seja você se estiverem aptas.)*

* Conforme a habilidade de Formiga Agitadora é resolvida, primeiro você escolhe em qual criatura que você controla, se for o caso, colocar dois marcadores +1/+1. Depois, cada outro jogador na ordem dos turnos faz o mesmo, sabendo das escolhas feitas anteriormente. Em seguida, cada criatura escolhida recebe seus marcadores +1/+1 e se torna atiçada.
* Se uma criatura não puder receber marcadores +1/+1, seu controlador não pode escolhê-la apenas para fazer com que ela se torne atiçada. Se ela puder receber marcadores, mas efeitos de substituição fizerem com que ela não receba os marcadores +1/+1, ela não se tornará atiçada.

Gavi, Guardiã do Ninho
{2}{U}{R}{W}
Criatura Lendária — Humano Xamã
2/5
Você pode pagar {0} em vez de pagar o custo de reciclar do primeiro card que você reciclar a cada turno.
Toda vez que você comprar seu segundo card a cada turno, crie uma ficha de criatura vermelha e branca 2/2 do tipo Dinossauro Felino.

* Se um custo de reciclar incluir {X} e você, em vez disso, pagar um custo alternativo de ativação de {0}, X será 0.
* A primeira habilidade de Gavi considera o turno inteiro. Se você reciclar um card e depois fizer com que Gavi entre no campo de batalha sob seu controle, você não poderá pagar {0} para reciclar seu segundo card.
* A habilidade desencadeada pode ser desencadeada apenas uma vez a cada turno. Não importa se Gavi estava ou não no campo de batalha quando o primeiro card foi comprado. Se ela não estiver no campo de batalha quando o segundo card for comprado, a habilidade não poderá ser desencadeada naquele turno. Ela não será desencadeada quando o terceiro ou quarto card forem comprados.
* Se uma mágica ou habilidade faz com que você coloque cards na mão sem usar especificamente o verbo “comprar”, o card não é comprado.

Gigantotério Voraz
{5}{G}{G}
Criatura — Besta
3/3
Devorar 3 *(Conforme esta criatura entra no campo de batalha, você pode sacrificar um número qualquer de criaturas. Esta criatura entra no campo de batalha com o triplo daquela quantidade de marcadores +1/+1.)*
Quando Gigantotério Voraz entra no campo de batalha, ele causa X pontos de dano divididos à sua escolha entre até X criaturas alvo, sendo X o poder de Gigantotério Voraz. Cada uma daquelas criaturas causa dano igual ao próprio poder a Gigantotério Voraz.

* Gigantotério Voraz não pode devorar criaturas que entrem no campo de batalha ao mesmo tempo que ele.
* Você divide o dano conforme a habilidade desencadeada de Gigantotério Voraz é colocada na pilha, não conforme ela é resolvida. É necessário atribuir ao menos 1 ponto de dano a cada alvo. Você não pode escolher mais de X alvos e atribuir 0 pontos de dano a um alvo.
* Você pode escolher zero alvos. Se fizer isso, Gigantotério Voraz não causará nem sofrerá dano.
* Se alguns dos alvos deixarem de ser válidos para a habilidade de Gigantotério Voraz, a divisão original do dano continuará a valer, mas o dano que seria causado a alvos não válidos não será causado a nenhum alvo.
* O valor de X é determinado conforme você divide o dano enquanto coloca a habilidade de Gigantotério Voraz na pilha. Alterar o poder de Gigantotério Voraz depois daquele momento não alterará a quantidade de dano causada.
* Habilidades estáticas, como as de Antífona Gloriosa, modificam o poder de Gigantotério Voraz antes que a habilidade desencadeada seja colocada na pilha. Mágicas, habilidades ativadas e habilidades desencadeadas não podem aumentar seu poder a tempo de alterar o valor de X.
* As criaturas alvo da habilidade de Gigantotério Voraz causam dano a Gigantotério Voraz antes de morrer se sofrerem dano letal.

Golpe Defletor
{2}{R}
Mágica Instantânea
Se você controla um comandante, você pode conjurar esta mágica sem pagar seu custo de mana.
Você pode escolher novos alvos para a mágica ou habilidade alvo.

* Se você escolher novos alvos para a mágica alvo, os novos alvos precisam ser válidos.
* Se a mágica alvo tiver um número variável de alvos, você não pode alterar quantos alvos ela tem.
* Se a mágica alvo teve o dano dividido conforme foi conjurada (como Mito de Vadrok), a divisão não pode ser alterada, embora os alvos a receberem o dano ainda possam. O mesmo vale para mágicas que distribuem marcadores.

Haldan, Arcanista Ávido
{2}{U}
Criatura Lendária — Humano Mago
1/4
Parceiro de Pako, Buscador Arcano *(Quando esta criatura entra no campo de batalha, o jogador alvo pode colocar Pako na própria mão do próprio cemitério e, em seguida, embaralhar.)*
Você pode jogar cards com marcadores de pegar que não sejam de criatura do exílio se os tiver exilado, e pode gastar mana como se fosse de qualquer cor para conjurar aquelas mágicas.

Pako, Buscador Arcano
{3}{R}{G}
Criatura Lendária — Elemental Sabujo
3/3
Parceiro de Haldan, Arcanista Ávido
Ímpeto
Toda vez que Pako, Buscador Arcano, atacar, exile o card do topo do grimório de cada jogador e coloque um marcador de pegar em cada um deles. Coloque um marcador +1/+1 em Pako para cada card que não seja de criatura exilado dessa forma.

* O card Pako, Buscador Arcano, recebeu erratum em português. Seu texto de regras faz referência a um marcador de buscar, mas na verdade você coloca um marcador de pegar nele, como mencionado no texto de regras de seu parceiro Haldan, Arcanista Ávido. Este documento apresenta seu texto atualizado.
* A habilidade de Haldan só se aplica enquanto ele está no campo de batalha. Você conseguirá jogar cards que exilou com marcadores de pegar antes de Haldan entrar no campo de batalha. Se Haldan deixar o campo de batalha, você não conseguirá jogar cards exilados com marcadores de pegar até que Haldan volte.
* Haldan não altera o momento em que você pode jogar os cards exilados. Por exemplo, se você exila um card de feitiço, você só pode conjurá-lo durante sua fase principal quando a pilha está vazia. Se você exila um card de terreno, você só pode jogá-lo durante sua fase principal e somente se tiver uma jogada de terreno disponível.
* Um card de criatura que você exilou com um marcador de pegar pode ser conjurado como uma mágica que não seja de criatura se uma regra ou efeito (como o de cards de aventureiro) permitir que você o faça.
* Você exila cards e coloca marcadores +1/+1 em Pako enquanto a última habilidade de Pako está sendo resolvida. Nada pode acontecer entre uma coisa e outra, e nenhum jogador pode escolher realizar nenhuma ação.
* Em um jogo com vários participantes, se um jogador deixa o jogo, todos os cards que aquele jogador possui fazem o mesmo. Se você deixar o jogo, quaisquer mágicas ou permanentes que você controle e Pako tenha pegado serão exiladas.

Ímpeto Brilhante
{2}{R}
Encantamento — Aura
Encantar criatura
A criatura encantada recebe +2/+2 e é atiçada. *(Ela ataca a cada combate se estiver apta e ataca um jogador que não seja você se estiver apta.)*
Toda vez que a criatura encantada ataca, você cria uma ficha de Tesouro. *(Ela é um artefato com “{T}, sacrifique este artefato: Adicione um mana de qualquer cor”.)*

* Ímpeto Brilhante faz com que você crie uma ficha de Tesouro, não o controlador da criatura atacante.

Ímpeto Parasitário
{2}{B}
Encantamento — Aura
Encantar criatura
A criatura encantada recebe +2/+2 e é atiçada. *(Ela ataca a cada combate se estiver apta e ataca um jogador que não seja você se estiver apta.)*
Toda vez que a criatura encantada ataca, seu controlador perde 2 pontos de vida e você ganha 2 pontos de vida.

* Ímpeto Parasitário faz com que você ganhe pontos de vida, não o controlador da criatura atacante.
* Se você for o controlador da criatura atacante, você perde 2 pontos de vida e ganha 2 pontos de vida. Você não perderá o jogo se seu total de pontos de vida for igual ou inferior a 0 entre esses dois eventos.

Ímpeto Predatório
{4}{G}
Encantamento — Aura
Encantar criatura
A criatura encantada recebe +3/+3, precisa ser bloqueada se houver bloqueadores aptos e é atiçada. *(Ela ataca a cada combate se estiver apta e ataca um jogador que não seja você se estiver apta.)*

* Só é necessário uma criatura para bloquear a criatura encantada. Outras criaturas também podem bloqueá‑la, e estão livres para bloquear outras criaturas ou não bloquear.
* Se cada criatura que o jogador controla não pode bloquear por qualquer motivo (como por estarem viradas), a criatura encantada não é bloqueada. Se houver um custo associado a bloquear a criatura encantada, o jogador defensor não será forçado a pagar aquele custo, portanto ela também não precisará ser bloqueada naquele caso.

Ímpeto Psíquico
{2}{U}
Encantamento — Aura
Encantar criatura
A criatura encantada recebe +2/+2 e é atiçada. *(Ela ataca a cada combate se estiver apta e ataca um jogador que não seja você se estiver apta.)*
Toda vez que a criatura encantada ataca, você usa vidência 2.

* Ímpeto Psíquico faz com que você use vidência 2, e não o controlador da criatura atacante.

Jirrina Kudro
{1}{R}{W}{B}
Criatura Lendária — Humano Soldado
3/3
Quando Jirrina Kudro entrar no campo de batalha, crie uma ficha de criatura branca 1/1 do tipo Humano Soldado para cada vez em que você conjurou um comandante da zona de comando neste jogo.
Os outros Humanos que você controla recebem +2/+0.

* Se Jirrina for sua comandante, o número de vezes que você a conjurou inclui a vez em que você conjurou Jirrina logo antes dela entrar no campo de batalha.
* A última habilidade de Jirrina concede +2/+0 a todos os Humanos que você controle que não sejam ela, inclusive as fichas de Humano criadas pela habilidade desencadeada dela.

Kalamax, Criador de Tempestades
{1}{G}{U}{R}
Criatura Lendária — Elemental Dinossauro
4/4
Toda vez que você conjurar sua primeira mágica instantânea a cada turno, se Kalamax, Criador de Tempestades, estiver virado, copie aquela mágica. Você pode escolher novos alvos para a cópia.
Toda vez que você copiar uma mágica instantânea, coloque um marcador +1/+1 em Kalamax.

* Se Kalamax se tornar virado como custo para conjurar sua primeira mágica instantânea em um turno, a primeira habilidade dele será desencadeada.
* A primeira habilidade de Kalamax considera o turno inteiro. Se você conjurou uma mágica instantânea antes que Kalamax se tornasse virado, a primeira habilidade dele não será desencadeada quando você conjurar sua segunda mágica instantânea.
* Será criada uma cópia mesmo que a mágica que fez com que a habilidade de Kalamax fosse desencadeada já tenha sido anulada no momento em que aquela habilidade for resolvida. A cópia é resolvida antes da mágica original.
* Se a mágica copiada for modal (ou seja, se ela disser “Escolha um —” ou algo assim), a cópia criada pela primeira habilidade de Kalamax terá o(s) mesmo(s) modo(s). Você não pode escolher modos diferentes.
* Se a mágica copiada teve o dano dividido conforme foi conjurada, a divisão não pode ser alterada (embora os alvos a receberem o dano ainda possam). O mesmo vale para mágicas que distribuem marcadores.
* Você não pode escolher pagar nenhum custo adicional pela cópia criada pela primeira habilidade de Kalamax. Entretanto, os efeitos baseados em custos adicionais que foram pagos para a mágica original serão copiados como se aqueles mesmos custos também fossem pagos para a cópia.
* As cópias que a primeira habilidade de Kalamax cria são criadas na pilha, de modo que não são “conjuradas”. Portanto, as habilidades que são desencadeadas quando um jogador conjura uma mágica não serão desencadeadas.
* Uma habilidade que seja desencadeada quando um jogador copia uma mágica é resolvida antes da cópia. Ela é resolvida mesmo que aquela mágica seja anulada.
* Se um efeito copia uma mágica instantânea múltiplas vezes, a última habilidade de Kalamax é desencadeada aquela quantidade de vezes.
* Se um efeito copia um card em vez de uma mágica (como o de Eterno-deus Kefnet), isso não faz com que a última habilidade de Kalamax seja desencadeada.

Kathril, Deformador de Aspecto
{2}{W}{B}{G}
Criatura Lendária — Pesadelo Inseto
3/3
Quando Kathril, Deformador de Aspecto, entrar no campo de batalha, coloque um marcador de voar em qualquer criatura que você controla se um card de criatura em seu cemitério tiver voar. Repita este processo para iniciativa, golpe duplo, toque mortífero, resistência a magia, indestrutível, vínculo com a vida, ameaçar, alcance, atropelar e vigilância. Em seguida, coloque um marcador +1/+1 em Kathril para cada marcador colocado em uma criatura dessa forma.

* Para cada palavra-chave aplicável, o marcador adequado pode ser colocado em qualquer criatura que você controla, inclusive Kathril. Os marcadores não precisam ser todos colocados na mesma criatura.
* Você verifica uma vez para cada palavra-chave. Se você tiver dois cards de criatura com voar em seu cemitério, você coloca apenas um marcador de voar em uma criatura que você controla, e não dois.
* Depois que a habilidade de Kathril começa a ser resolvida, nenhum jogador pode realizar outras ações até que a resolução tenha terminado e você tenha colocado marcadores +1/+1 em Kathril.

Kelsien, a Peste
{R}{W}{B}
Criatura Lendária — Humano Assassino
2/2
Vigilância, ímpeto
Kelsien, a Peste, recebe +1/+1 para cada marcador de experiência que você tiver.
{T}: Kelsien causa 1 ponto de dano à criatura alvo que você não controla. Quando aquela criatura morre neste turno, você recebe um marcador de experiência.

* A cada vez em que a última habilidade de Kelsien é resolvida, ela cria uma habilidade desencadeada retardada separada. Se você desvirar Kelsien e ativar a última habilidade dele múltiplas vezes em um turno, cada uma delas será desencadeada quando a(s) respectiva(s) criatura(s) morrer(em).
* Se o alvo da última habilidade de Kelsien morrer antes que a habilidade seja resolvida, você não receberá um marcador de experiência.
* Se o comandante de um jogador morreria e aquele jogador o poupou mandando-o para a zona de comando, a habilidade desencadeada retardada de Kelsien não será desencadeada.
* Se Kelsien deixa o campo de batalha, você permanece com quaisquer marcadores de experiência que tenha recebido.

Lâmina do Santuário
{2}
Artefato — Equipamento
Conforme Lâmina do Santuário se tornar anexada a uma criatura, escolha uma cor.
A criatura equipada recebe +2/+0 e tem proteção contra a última cor escolhida.
Equipar {3}

* Ativar a habilidade equipar de Lâmina do Santuário tendo como alvo uma criatura à qual ela já está anexada não permitirá que você escolha uma nova cor.
* Se Lâmina do Santuário de alguma forma for anexada a uma criatura sem que uma cor tenha sido escolhida para ela, ela não concederá uma habilidade de proteção à criatura. A criatura não ganhará proteção contra incolor.

Mentessuga
{4}{B}{B}
Criatura — Pesadelo
5/5
Mutação {4}{B} *(Se você conjurar esta mágica pelo custo de mutação, coloque-a sobre ou sob a criatura alvo que você possui que não seja um Humano. Elas sofrem uma mutação que resulta na criatura de cima com todas as habilidades das criaturas de baixo.)*Voar
Toda vez que esta criatura sofrer mutação, exile com a face voltada para baixo o card do topo do grimório de cada oponente. Você pode olhar e jogar aqueles cards enquanto eles permanecerem exilados.

* Você pode olhar e jogar aqueles cards mesmo que Mentessuga deixe o campo de batalha. Se outro jogador ganha o controle de Mentessuga, ele não pode olhar nem jogar aqueles cards, mas você ainda pode fazer isso.
* Você só pode jogar terrenos dessa forma se tiver jogadas de terreno disponíveis para o turno.
* Você paga os custos dos cards exilados se os conjurar. Você pode pagar custos alternativos como custos de mutação em vez do custo de mana de um card.
* Mentessuga não altera o momento em que você pode conjurar os cards exilados. Por exemplo, se você exila um card de criatura sem lampejo, você só pode conjurá-lo durante a sua fase principal enquanto a pilha está vazia.
* Conjurar o card faz com que ele deixe o exílio. Você não pode conjurá-lo múltiplas vezes.
* Em um jogo com vários participantes, se um jogador deixa o jogo, todos os cards que aquele jogador possui fazem o mesmo. Se você deixa o jogo, quaisquer mágicas ou permanentes que você controla pelo efeito de Mentessuga são exilados, e quaisquer dos cards ainda exilados com a face voltada para baixo permanecem indefinidamente com a face voltada para baixo. Nenhum jogador pode olhá-los.

Metamorfo Nascente
{1}{U}
Criatura — Metamorfo
1/1
Toda vez que Metamorfo Nascente ataca ou bloqueia, o oponente alvo revela cards do topo do próprio grimório até revelar um card de criatura. Metamorfo Nascente torna-se uma cópia daquele card até o final do turno. Em seguida, aquele jogador coloca todos os cards revelados dessa forma no fundo do próprio grimório em ordem aleatória.

* O card de criatura do qual Metamorfo Nascente se torna cópia é colocado no fundo do grimório juntamente com quaisquer outros cards.
* Se o oponente alvo não tiver nenhum card de criatura no próprio grimório, Metamorfo Nascente não se tornará cópia de nada. Os cards são devolvidos àquele grimório em ordem aleatória.
* Se outra permanente se tornar cópia de Metamorfo Nascente, ela se tornará o que quer que Metamorfo Nascente esteja copiando. Ela permanecerá uma cópia quando o efeito de Metamorfo Nascente terminar.
* Se um efeito começa a se aplicar a Metamorfo Nascente antes dele se tornar uma cópia, o efeito continua a se aplicar.
* Se Metamorfo Nascente se tornar uma cópia de um card lendário com o mesmo nome de uma permanente lendária que você controla, você colocará uma delas no cemitério de seu dono.
* Se Metamorfo Nascente se tornar uma cópia de um objeto com um conjunto de habilidades vinculadas (por exemplo, uma habilidade que exile um card e outra que se refira ao cards “exilado com” o objeto), aquele vínculo só dura enquanto Metamorfo Nascente estiver copiando aquele objeto. Se ele deixar de ser uma cópia do objeto e depois se tornar novamente uma copia, o vínculo já terá sido perdido.

Micopólipo do Ossário
{2}{B}
Criatura — Fungo
\*/\*
O poder e a resistência de Micopólipo do Ossário são ambos iguais ao número de outros cards de criatura no seu cemitério.
Necrofagia {4}{B} *({4}{B}, exile este card de seu cemitério: Coloque uma quantidade de marcadores +1/+1 igual ao poder deste card na criatura alvo. Use necrofagia somente quando puder conjurar um feitiço.)*

* A habilidade que define o poder e a resistência de Micopólipo do Ossário funciona em todas as zonas, e não apenas no campo de batalha.
* O número de marcadores concedido pela habilidade necrofagia de Micopólipo do Ossário é o poder dele em sua última existência em seu cemitério antes de você exilá-lo. Os jogadores não podem alterar a quantidade de marcadores que ele concede depois que você tiver ativado a habilidade alterando o conteúdo de seu cemitério.

Musa da Clareira
{2}{G}
Criatura — Besta
2/4
Toda vez que um jogador conjura uma mágica, se não for no próprio turno, aquele jogador compra um card.

* Uma habilidade desencadeada quando um jogador conjura uma mágica é resolvida antes da mágica que a desencadeou. Ela é resolvida mesmo que aquela mágica seja anulada.
* Os jogadores podem conjurar mágicas e ativar habilidades após a resolução da habilidade desencadeada, mas antes da resolução da mágica que a desencadeou.

Nikara, Necrófaga dos Covis
{2}{B}
Criatura Lendária — Humano Clérigo
2/2
Parceira de Yannik, Sentinela Necrófaga *(Quando esta criatura entra no campo de batalha, o jogador alvo pode colocar Yannik na própria mão do próprio grimório e, em seguida, embaralhar.)*
Ameaçar
Toda vez que outra criatura que você controla deixa o campo de batalha, se ela tinha um ou mais marcadores, você compra um card e perde 1 ponto de vida.

Yannik, Sentinela Necrófaga
{2}{G}{W}
Criatura Lendária — Hiena Besta
3/3
Parceira de Nikara, Necrófaga dos Covis
Vigilância
Quando Yannik, Sentinela Necrófaga, entrar no campo de batalha, exile outra criatura que você controla até que Yannik deixe o campo de batalha. Quando fizer isso, distribua X marcadores +1/+1 entre qualquer número de criaturas alvo, sendo X o poder da criatura exilada.

* A última habilidade de Nikara faz com que você compre um único card e perca apenas 1 ponto de vida, independentemente de quantos marcadores ou tipos de marcadores aquela criatura tinha.
* Se uma criatura com marcadores +1/+1 receber um número igual de marcadores -1/-1 e isso fizer com que a criatura seja destruída por dano letal ou colocada no cemitério de seu dono por ter resistência igual ou inferior a 0, a última habilidade de Nikara será desencadeada. Isso se deve ao fato de a habilidade verificar a criatura em sua última existência no campo de batalha, ponto em que ela ainda tinha aqueles marcadores.
* Se uma criatura com marcadores deixar o campo de batalha ao mesmo tempo que Nikara, a habilidade de Nikara será desencadeada para aquela criatura.
* Se Yannik deixar o campo de batalha antes que sua habilidade desencadeada seja resolvida, você não exilará nenhuma criatura que você controla. A habilidade desencadeada reflexiva de Yannik não será desencadeada.
* As Auras anexadas à criatura exilada serão colocadas nos cemitérios de seus donos. Qualquer Equipamento será solto e permanecerá no campo de batalha. Quaisquer marcadores na criatura exilada deixarão de existir. Quando o card retornar ao campo de batalha, ele será um novo objeto, sem conexão com o card que foi exilado.
* Se uma ficha for exilada desta forma, ela deixa de existir e não volta ao campo de batalha. Isso ainda permitirá que a habilidade distribua marcadores.
* A habilidade desencadeada de Yannik não tem como alvo a criatura que você controla. Aquela criatura é escolhida conforme a habilidade desencadeada resolve. Depois que ela for exilada, a habilidade desencadeada reflexiva será desencadeada e os alvos serão escolhidos para receber os marcadores.
* Use o poder da criatura em sua última existência no campo de batalha para determinar quantos marcadores +1/+1 distribuir.
* Você escolhe quantos marcadores serão distribuídos conforme coloca a habilidade desencadeada reflexiva na pilha. Ao menos um marcador precisa ser atribuído a cada criatura alvo.
* Você pode escolher zero criaturas alvo para a habilidade desencadeada reflexiva de Yannik. Se fizer isso, nenhuma criatura receberá marcadores +1/+1.
* Se uma das criaturas alvo deixa de ser um alvo válido em resposta à habilidade desencadeada reflexiva, os marcadores +1/+1 que seriam colocados naquela criatura são perdidos. Eles não podem ser colocados em outro alvo válido.
* Yannik pode ser alvo da própria habilidade desencadeada reflexiva.

Ornamento dos Vinculadores
{3}
Artefato
{T}: Adicione um mana de qualquer cor.
{4}, {T}: Cada jogador que controla uma permanente chamada Ornamento dos Vinculadores compra um card.

* Se um jogador controlar mais de um Ornamento dos Vinculadores, aquele jogador comprará um único card enquanto a segunda habilidade de Ornamento dos Vinculadores estiver sendo resolvida.

Otrimi, Sempre Travesso
{3}{B}{G}{U}
Criatura Lendária — Pesadelo Besta
6/6
Mutação {1}{B}{G}{U} *(Se você conjurar esta mágica pelo custo de mutação, coloque-a sobre ou sob a criatura alvo que você possui que não seja um Humano. Elas sofrem uma mutação que resulta na criatura de cima com todas as habilidades das criaturas de baixo.)*
Atropelar
Toda vez que esta criatura causar dano de combate a um jogador, devolva o card de criatura alvo com mutação de seu cemitério para sua mão.

* Se Otrimi causar dano de combate a um jogador ao mesmo tempo em que sofre dano letal, Otrimi (ou qualquer outro card de criatura com mutação que tenha se mesclado a ele) pode ser o alvo da própria habilidade desencadeada.

Patrulheiros dos Confins
{2}{W}
Criatura — Humano Batedor
3/3
Iniciativa
Você pode olhar o card do topo de seu grimório a qualquer momento.
Enquanto um oponente controlar mais terrenos que você, você poderá jogar terrenos do topo de seu grimório. *(Você só pode jogar um terreno desta forma se tiver uma jogada de terreno disponível.)*

* Patrulheiros dos Confins não permite que você jogue terrenos adicionais.
* Patrulheiros dos Confins 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 jogar um terreno do topo de seu grimório e ele tiver um efeito de substituição que exija que você tome uma decisão (como o de Jardim do Templo), você precisa tomar aquela decisão sem saber qual é o próximo card em seu grimório.

Refrator do Manorama
{3}
Artefato
Refrator do Manorama entra no campo de batalha virado.
Refrator do Manorama tem todas as habilidades ativadas de todos os terrenos no campo de batalha.
Você pode utilizar mana como se fosse mana de qualquer cor para pagar os custos de ativação das habilidades de Refrator do Manorama.

* As habilidades ativadas possuem um sinal de dois pontos. Geralmente, elas seguem a estrutura “[Custo]: [Efeito]”. Algumas habilidades de palavras-chave são habilidades ativadas e têm um sinal de dois pontos em seu texto explicativo. Refrator do Manorama não ganhará habilidades desencadeadas (que começam com “quando”, “toda vez que” ou ”em/no/na).
* Terrenos com um tipo de terreno básico têm uma habilidade de mana ativada intrínseca correspondente ao próprio tipo de terreno básico. Refrator do Manorama também tem aquelas habilidades.
* Se Refrator do Manorama ganhar uma habilidade ativada que normalmente seja vinculada a outra habilidade não ativada do card de onde veio, a habilidade que Refrator do Manorama ganha não se vincula a nenhuma habilidade.
* Se Refrator do Manorama ganhar uma habilidade ativada que seja normalmente vinculada a outra habilidade ativada do card de onde ela veio, aquelas duas habilidades que Refrator do Manorama ganha serão vinculadas enquanto aquele card permanecer no campo de batalha.

Ressonância Cristalina
{2}{U}
Encantamento
Toda vez que você recicla um card, você pode fazer com que Ressonância Cristalina se torne uma cópia de outra permanente alvo até seu próximo turno, com a exceção de ter esta habilidade.

* Ressonância Cristalina copia os valores impressos da permanente alvo e também quaisquer efeitos de cópia que lhe tenham sido aplicados. Ele não copia os marcadores daquela permanente nem os efeitos que modificam o seu poder, resistência, tipo, cor etc. Em especial, ele não copia efeitos que tenham feito a permanente alvo se tornar uma criatura.
* Se Ressonância Cristalina copia uma permanente que esteja copiando outra coisa, ele se torna o que quer que o alvo esteja copiando.
* Se outra permanente se tornar uma cópia de Ressonância Cristalina, ela se tornará uma cópia do que quer que Ressonância Cristalina esteja copiando e também terá esta habilidade.
* Se a habilidade de Ressonância Cristalina for desencadeada múltiplas vezes em um turno, cada vez que uma habilidade daquelas for resolvida, ela se sobreporá ao que quer que Ressonância Cristalina esteja copiando. Ressonância Cristalina acabará como cópia da permanente alvo da última habilidade a ser resolvida. Conforme seu próximo turno começar, todas as ocorrências da habilidade deixarão de fazer efeito ao mesmo tempo.
* Se um efeito começa a se aplicar a Ressonância Cristalina antes dele se tornar uma cópia de outra permanente, o efeito continua a se aplicar.
* Se Ressonância Cristalina se tornar uma criatura no mesmo turno em que entrar no campo de batalha, você não poderá atacar com ela nem usar nenhuma de suas habilidades do tipo {T} (se ela ganhar alguma), a menos que ela tenha ímpeto.
* Se Ressonância Cristalina se tornar cópia de uma permanente lendária que você controla, você colocará uma delas no cemitério de seu dono.
* Se Ressonância Cristalina se tornar cópia de uma Aura, ela será colocada no cemitério de seu dono, a menos que já esteja de alguma forma anexada a um objeto ou jogador. Se ela se tornar cópia de um Equipamento e for anexada a uma criatura, ela será solta quando se tornar novamente um encantamento.
* Se Ressonância Cristalina se tornar cópia de um planeswalker, ela não receberá os marcadores de lealdade iniciais daquele planeswalker. A menos que de alguma forma já tenha marcadores de lealdade, ela será colocada no cemitério de seu dono.
* O efeito de cópia de Ressonância Cristalina termina imediatamente antes do início de seu próximo turno.
* Se Ressonância Cristalina se tornar uma cópia de um objeto com um conjunto de habilidades vinculadas (por exemplo, uma habilidade que exile um card e outra que se refira ao card “exilado com” o objeto), aquele vínculo só dura enquanto Ressonância Cristalina estiver copiando aquele objeto. Se ele deixar de ser uma cópia do objeto e depois se tornar novamente uma copia, o vínculo já terá sido perdido.

Tayam, Enigma Luminoso
{1}{W}{B}{G}
Criatura Lendária — Pesadelo Besta
3/3
Cada outra criatura que você controla entra no campo de batalha com um marcador de vigilância adicional.
{3}, remova três marcadores de criaturas que você controla: Coloque os três cards do topo de seu grimório em seu cemitério. Depois, devolva um card de permanente com custo de mana convertido igual ou inferior a 3 de seu cemitério para o campo de batalha.

* Você pode remover quaisquer três marcadores para ativar a última habilidade de Tayam, e não apenas marcadores de vigilância.
* Como a habilidade ativada não tem o card de permanente em seu cemitério como alvo, você pode escolher um dos três cards que você colocou lá do seu grimório.
* Se um card em seu cemitério tem {X} no custo de mana, X é considerado 0.

Texugossauro Ranzinza
{3}{R}
Criatura — Texugo Dinossauro
3/3
Toda vez que você descartar um card de criatura, coloque um marcador +1/+1 em Texugossauro Ranzinza.
Toda vez que você descartar um card de terreno, crie uma ficha de Tesouro. *(Ela é um artefato com “{T}, sacrifique este artefato: Adicione um mana de qualquer cor”.)*
Toda vez que você descarta um card que não seja de criatura nem de terreno, Texugossauro Ranzinza luta com até uma criatura alvo que você não controla.

* As habilidades de Texugossauro Ranzinza são habilidades desencadeadas, e não habilidades ativadas. Elas não permitem que você descarte um card toda vez que quiser; em vez disso, você precisa de outra forma de descartar um card, como uma habilidade reciclar.
* Se você descartar um card como custo para conjurar uma mágica ou ativar uma habilidade, a habilidade desencadeada de Texugossauro Ranzinza é resolvida antes que aquela mágica ou habilidade, mas depois de você ter escolhido os alvos. Se você descartar um card enquanto uma mágica ou habilidade está sendo resolvida, aquela mágica ou habilidade termina de ser resolvida antes da habilidade desencadeada de Texugossauro Ranzinza.
* Se a criatura alvo não for um alvo válido no momento em que a última habilidade de Texugossauro Ranzinza tentar ser resolvida, a habilidade não será resolvida. Se ela for um alvo válido, mas Texugossauro Ranzinza não estiver mais no campo de batalha quando a habilidade for resolvida, a criatura alvo não causará nem sofrerá dano.

Trilobita Críptica
{X}{X}
Criatura — Trilobita
0/0
Trilobita Críptica entra no campo de batalha com X marcadores +1/+1.
Remova um marcador +1/+1 de Trilobita Críptica: Adicione {C}{C}. Gaste este mana somente para ativar habilidades.
{1}, {T}: Coloque um marcador +1/+1 em Trilobita Críptica.

* Um custo de mana de {X}{X} significa que você paga X duas vezes. Se quiser que X seja 3, você paga {6} para conjurar Trilobita Críptica.
* Habilidades ativadas usam dois pontos, como a habilidade de mana ativada de Trilobita Críptica e sua última habilidade ativada. Geralmente, elas seguem a estrutura “[Custo]: [Efeito]”. Algumas habilidades de palavras-chave (como reciclar) são habilidades ativadas e têm um sinal de dois pontos em seu texto explicativo.
* Você pode gastar os dois manas incolores produzidos por Trilobita Críptica em duas habilidades ativadas diferentes.

Trynn, Campeã da Liberdade
{3}{W}
Criatura Lendária — Humano Soldado
3/3
Parceira de Silvar, Devorador dos Livres *(Quando esta criatura entra no campo de batalha, o jogador alvo pode colocar Silvar na própria mão do próprio grimório e, em seguida, embaralhar.)*
No início de sua etapa final, se você atacou neste turno, crie uma ficha de criatura branca 1/1 do tipo Humano Soldado.

Silvar, Devorador dos Livres
{3}{B}{R}
Criatura Lendária — Felino Pesadelo
4/2
Parceiro de Trynn, Campeã da Liberdade *(Quando esta criatura entra no campo de batalha, o jogador alvo pode colocar Trynn na própria mão do próprio grimório e, em seguida, embaralhar.)*
Ameaçar
Sacrifique um Humano: Coloque um marcador +1/+1 em Silvar, Devorador dos Livres. Ele ganha indestrutível até o final do turno.

* A habilidade de Trynn só verifica se você declarou uma criatura atacante durante o turno. Ela não é desencadeada uma vez para cada uma dessas criaturas, nem verifica se qualquer das criaturas atacantes causou dano.
* Você pode ativar a última habilidade de Silvar mesmo que ele já tenha indestrutível. Ele ainda receberá um marcador +1/+1.

Vinculadora de Bogles Escorregadia
{3}{G}
Criatura — Humano Druida
3/3
Lampejo
Resistência a magia
Quando Vinculadora de Bogles Escorregadia entrar no campo de batalha, coloque um marcador de resistência a magia na criatura alvo. Em seguida, mova qualquer número de marcadores de criaturas que você controla para aquela criatura.

* Você pode mover marcadores de qualquer número de outras criaturas que você controla, e não de apenas uma.
* Você escolhe quais marcadores mover conforme a habilidade desencadeada de Vinculadora de Bogles Escorregadia é resolvida.
* Você pode escolher mover zero marcadores.
* Se a habilidade desencadeada de Vinculadora de Bogles Escorregadia colocar um marcador de resistência a magia em uma criatura que um oponente controla, você ainda poderá mover marcadores para aquela criatura.
* Você não pode mover marcadores da criatura alvo para ela mesma.

Vinculador de Demônios Ousado
{3}{B}
Criatura — Humano Bruxo
5/1
Ímpeto
Vinculador de Demônios Ousado ataca a cada combate se estiver apto.
{1}{B}, exile Vinculador de Demônios Ousado de seu cemitério: Coloque um marcador de indestrutível na criatura alvo. Ative esta habilidade somente nos momentos em que poderia conjurar um feitiço.

* Se Vinculador de Demônios Ousado não puder atacar por qualquer motivo (como por estar virado), ele não atacará. Se o ataque tem um custo, o jogador não é obrigado a pagá-lo, portanto ele não precisa atacar naquele caso.

Xyris, a Tempestade Serpenteante
{2}{G}{U}{R}
Criatura Lendária — Cobra Leviatã
3/5
Voar
Toda vez que um oponente comprar um card que não seja o primeiro da própria etapa de compra, crie uma ficha de criatura verde 1/1 do tipo Cobra.
Toda vez que Xyris, a Tempestade Serpenteante, causa dano de combate a um jogador, você e aquele jogador compram cada um aquela quantidade de cards.

* Se uma mágica ou habilidade faz com que um oponente coloque cards na mão sem usar especificamente o verbo “comprar”, o card não é comprado.
* Se a quantidade de dano que Xyris causar for maior que o número de cards em seu grimório, mas fizer com que o total de pontos de vida do jogador defensor se torne igual ou inferior a 0, aquele jogador perderá o jogo antes que a habilidade de Xyris faça com que você compre cards. Se não restarem outros jogadores no jogo, você vence o jogo.
* Se a quantidade de dano que Xyris causar for maior que o número de cards em seu grimório e que o número de cards no grimório daquele jogador, ambos perdem o jogo ao mesmo tempo. Não importa se um de vocês tinha mais cards no grimório. Se não houver outros jogadores no jogo, ele termina em empate.

Zaxara, a Exemplar
{1}{B}{G}{U}
Criatura Lendária — Pesadelo Hidra
2/3
Toque mortífero
{T}: Adicione dois manas de uma cor à sua escolha.
Toda vez que você conjurar uma mágica com {X} no custo de mana, crie uma ficha de criatura verde 0/0 do tipo Hidra, depois coloque X marcadores +1/+1 nela.

* O valor de X na última habilidade de Zaxara é o valor de X da mágica que você conjura.
* Se a mágica que você conjurou tem {X}{X} em seu custo de mana, a ficha só recebe X marcadores, e não o dobro de X.
* A ficha de Hidra entra no campo de batalha como uma criatura 0/0. Quaisquer habilidades que sejam modificadas ou desencadeadas por este evento se aplicam. Os marcadores +1/+1 são colocados na ficha depois que ela esteja no campo de batalha, mas antes que qualquer jogador possa realizar ações.
* Se X for 0, a ficha de Hidra 0/0 morrerá imediatamente depois que a habilidade termine de ser resolvida, a menos que outra coisa esteja aumentando sua resistência.
* Se um efeito como o de Temporada da Multiplicação fizer com que a habilidade de Zaxara crie múltiplas fichas de Hidra, cada uma delas receberá X marcadores +1/+1.

Zona de Nidificação
Terreno
{T}: Adicione {C}.
{1}, {T}: Mova um marcador de uma permanente alvo que você controla para outra permanente alvo. Ative esta habilidade somente nos momentos em que poderia conjurar um feitiço.

* Você escolhe duas permanentes alvo conforme a segunda habilidade de Zona de Nidificação é colocada na pilha. Você escolhe que tipo de marcador mover conforme aquela habilidade é resolvida.
* Para mover um marcador de uma criatura para outra, o marcador é removido da primeira permanente e colocado na segunda. Quaisquer habilidades que verificam se um marcador foi removido ou colocado em uma permanente se aplicam.
* Se qualquer permanente deixar de ser um alvo válido, nenhum marcador será removido nem colocado.
* As duas permanentes alvo não precisam compartilhar um tipo, o que pode resultar em alguns marcadores em permanentes nas quais eles normalmente não ocorreriam, como marcadores de lealdade em criaturas ou marcadores +1/+1 em terrenos. Os marcadores de palavra-chave concederão aquela palavra-chave à permanente, mesmo que não seja significativa (como atropelar em um encantamento). Os marcadores +1/+1 não afetarão a permanente, a menos que ela seja uma criatura. Muitos marcadores com nome (como marcadores de alma) não terão efeito, a menos que a permanente que os receberá se refira a eles de alguma forma.

Magic: The Gathering, Magic, Ikoria, Guildas de Ravnica, Lealdade em Ravnica, Guerra da Centelha, Trono de Eldraine e Theros são marcas registradas da Wizards of the Coast LLC nos EUA e em outros países. ©2020 Wizards.