

## Notas de Lançamento de *Modern Horizons 2*

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

Última modificação em 31 de março de 2021

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

A seção “Notas Gerais” inclui informações sobre o lançamento e explica algumas das mecânicas e conceitos da coleção.

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

---

## NOTAS GERAIS

### Informações de Lançamento

A coleção *Modern Horizons 2* passará a ter validade em torneios sancionados Construídos na data de seu lançamento oficial: sexta-feira, 18 de junho de 2021. Nessa data, ela será válida em Vintage, Legado, Commander e Moderno. Os cards impressos nesta coleção não serão válidos no formato Padrão.

Há 303 cards na coleção principal de *Modern Horizons 2*, que aparecerão em boosters de draft e terão o símbolo de expansão de *Modern Horizons 2*. Desses cards da coleção principal, os últimos 42 (com número de colecionador 262-303) são cards reimpressos do passado de *Magic*. Eles podem ser reconhecidos pelas marcas d'água na caixa de texto, que mostram o símbolo da expansão em que foram impressos pela primeira vez. Esses cards estão estreando no formato Moderno com essa reimpressão, mas aparecer nesses boosters não altera a validade deles em nenhum outro formato. (Em especial, Braids, Assecla da Cabala, permanece banido do formato Commander.)

Além das versões de Booster Fun dos 303 cards da coleção principal, os boosters de colecionador de *Modern Horizons 2* também contém reimpressões da primeira coleção de *Modern Horizons* com molduras retrô e o símbolo da expansão de *Modern Horizons* original. Para consultar as regras específicas daqueles cards, acesse [Gatherer.Wizards.com](https://gatherer.wizards.com) ou leia as Notas de Lançamento de *Modern Horizons* em [Magic.Wizards.com/en/articles/archive/feature/modern-horizons-release-notes-2019-05-31](https://magic.wizards.com/en/articles/archive/feature/modern-horizons-release-notes-2019-05-31).

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

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

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

---

## Mecânicas que retornam

Mais de quarenta habilidades de palavra-chave, ações de palavra-chave, palavras de habilidade e mecânicas sem nome retornam na coleção *Modern Horizons 2*. As regras dessas mecânicas permanecem inalteradas nesta coleção. No entanto, algumas regras mudaram desde que os cards com aquelas habilidades foram lançados pela primeira vez.

Esta seção contém observações sobre as mecânicas que aparecem com mais frequência, as que são particularmente complexas e as que são pouco conhecidas.

---

### Habilidade de palavra-chave que retorna: Suspend

Suspend é uma mecânica que permite que você separe um card para ser conjurado alguns turnos depois. Você gastará menos mana, mas gastará seu tempo esperando a chegada dele ao jogo.

Semeador de Fendas

{2} {G}

Criatura — Elfo Druida

1/3

{T}: Adicione um mana de qualquer cor.

Suspend 2 — {G} *(Em vez de conjurar este card da sua mão, você pode pagar {G} e exilá-lo com dois marcadores temporais. No início de sua manutenção, remova um marcador temporal. Quando o último for removido, conjure-o sem pagar seu custo de mana. Ele tem ímpeto.)*

Talismã Solar

Artefato

Suspend 3 — {1} *(Em vez de conjurar este card da sua mão, você pode pagar {1} e exilá-lo com três marcadores temporais. No início de sua manutenção, remova um marcador temporal. Quando o último for removido, conjure-o sem pagar seu custo de mana.)*

{T}: Adicione {C} {C}.

- Suspend é uma palavra-chave que representa três habilidades. A primeira é uma habilidade estática que permite que você exile o card de sua mão com o número específico de marcadores temporais (o número antes do travessão) pagando o custo de suspend (listado depois do travessão). A segunda é uma habilidade desencadeada que remove um marcador temporal do card suspenso no início de cada uma de suas manutenções. E a terceira é uma habilidade desencadeada que faz com que você conjure o card quando o último marcador temporal é removido. Se você conjurar uma mágica de criatura dessa forma, ela ganhará ímpeto até que você perca o controle daquela criatura (ou, em casos raros, você perca o controle da mágica de criatura enquanto ela estiver na pilha).
- Alguns cards com suspend não têm custo de mana. Você não pode conjurar aqueles cards normalmente; você precisará de uma forma de conjurá-los por um custo alternativo ou sem pagar seu custo de mana, como suspendendo-os.
- Você pode exilar um card de sua mão usando suspend a qualquer momento em que poderia conjurar aquele card. Considere o tipo do card, quaisquer efeitos que afetem o momento em que você pode conjurá-lo (como lampejo), e quaisquer outros efeitos que podem impedir que você o conjure (como a habilidade de Mago Interferidor) para determinar se e quando você pode conjurá-lo. O fato de você ser ou não capaz de

completar todas as etapas da conjuração do card é irrelevante. Por exemplo, você pode exilar um card com suspender que não tenha custo de mana ou exija um alvo mesmo que nenhum alvo válido esteja disponível naquele momento.

- Cards exilados com suspender são exilados com a face voltada para cima.
- Exilar um card com suspender não é conjurá-lo. Essa ação não usa a pilha e não pode ser respondida.
- Se a mágica exigir alvos, aqueles alvos são escolhidos quando a mágica é conjurada, e não quando ela é exilada.
- Se um efeito se referir a um “card suspenso”, isso significa um card que (1) tem suspender, (2) está no exílio e (3) tem um ou mais marcadores temporais.
- Se a primeira habilidade desencadeada de suspender (a que remove os marcadores temporais) for anulada, nenhum marcador temporal será removido. A habilidade será desencadeada novamente no início da próxima manutenção do dono do card.
- Quando o último marcador de tempo é removido, a segunda habilidade desencadeada de suspender (a que permite que você conjure o card) é desencadeada. Não importa porque o último marcador temporal foi removido nem qual efeito o removeu.
- Se a segunda habilidade desencadeada for anulada, o card não poderá ser conjurado. Ele permanecerá exilado sem marcadores temporais e não estará mais suspenso.
- Conforme a segunda habilidade desencadeada é resolvida, você precisa conjurar o card se possível. Você precisa fazer isso mesmo que ele exija alvos e os únicos alvos válidos sejam os que você não quer como alvos. As permissões de tempo baseadas no tipo do card são ignoradas.
- Se você não puder conjurar o card, talvez por não haver alvos válidos disponíveis, ele permanecerá exilado sem marcadores temporais e não estará mais suspenso.
- Se você conjura um card “sem pagar seu custo de mana”, como com suspender, você não pode escolher conjurá-lo por nenhum custo alternativo. Você pode, todavia, pagar custos adicionais. Se o card tiver custos adicionais obrigatórios, você precisará pagá-los se quiser conjurá-lo.
- Nada jamais força você a ativar habilidades de mana para pagar custos, de modo que, caso haja um custo de mana adicional obrigatório (como o de Thalia, Guardiã de Thraben), você pode se recusar a ativar habilidades de mana para pagar por ele e, portanto, não conjurar o card suspenso, deixando que ele permaneça exilado.
- Se o card tem {X} em seu custo de mana, você precisa escolher 0 como valor de X quando o conjura sem pagar seu custo de mana.
- O valor de mana de uma mágica conjurada sem pagar seu custo de mana é determinado pelo custo de mana, mesmo que aquele custo não tenha sido pago.
- Uma criatura conjurada com suspender entrará no campo de batalha com ímpeto. Ela terá ímpeto até que outro jogador ganhe o controle dela. (Em alguns raros casos, outro jogador pode ganhar o controle da própria mágica de criatura. Se isso acontecer, a criatura não entrará no campo de batalha com ímpeto.)

---

### **Habilidade de palavra-chave que retorna: Loucura**

Os cards com loucura não vão para o cemitério quietinhos quando você os descarta. Em vez disso, você pode conjurá-los por seus custos de loucura.

Mestiço Infernal

{3} {B}

Criatura — Pesadelo Cão

4/3

Descarte um card: Mestiço Infernal recebe +1/+1 até o final do turno.

Loucura {2} {B} *(Se você descartar este card, descarte-o para o exílio. Quando fizer isso, conjure-o por seu custo de loucura ou coloque-o em seu cemitério.)*

- Em um jogo de *Magic*, os cards só são descartados da mão de um jogador. Efeitos que coloquem cards no cemitério de um jogador vindos de qualquer outro lugar não fazem com que aqueles cards sejam descartados.
- Loucura funciona independentemente do motivo que fez você descartar o card. O motivo pode ser pagar um custo, seguir as instruções de uma mágica ou habilidade, ou mesmo ter cards demais na mão durante sua etapa de limpeza. Porém, você não pode descartar um card com loucura simplesmente por querer.
- Um card com loucura que seja descartado conta como tendo sido descartado mesmo sendo colocado no exílio em vez de no cemitério. Se ele foi descartado para pagar um custo, o custo foi pago. As habilidades que são desencadeadas quando um card é descartado são desencadeadas.
- Uma mágica conjurada por seu custo de loucura é colocada na pilha como qualquer outra mágica. Ela pode ser anulada, copiada, e assim por diante. Conforme é resolvida, ela é colocada no campo de batalha, se for um card de permanente, ou no cemitério de seu dono, se for um card de mágica instantânea ou de feitiço.
- Conjurar uma mágica com loucura ignora as regras de tempo baseadas no tipo de card do card. Por exemplo, você pode conjurar um feitiço com loucura se descartá-lo durante o turno de um oponente.
- Para determinar o custo total de uma mágica, comece com o custo de mana ou o custo alternativo que vai pagar (como um custo de loucura), adicione qualquer custo adicional e depois aplique as reduções de custo. O valor de mana da mágica só é determinado pelo custo de mana, independentemente do custo total da conjuração.
- Se você escolhe não conjurar um card com loucura quando a habilidade desencadeada de loucura é resolvida, ele é colocado em seu cemitério. Loucura não lhe dá outra chance de conjurá-lo depois.
- Se você descarta um card com loucura para pagar o custo de uma mágica ou de uma habilidade ativada, o desencadeamento de loucura daquele card (e a mágica que aquele card se torna se você escolher conjurá-lo) é resolvido antes da mágica ou habilidade pela qual o descarte pagou.
- Se você descarta um card com loucura durante a resolução de uma mágica ou habilidade, esse vai imediatamente para o exílio. Continue resolvendo aquela mágica ou habilidade, mas observe que o card que você descartou não está em seu cemitério naquele momento. Seu desencadeamento de loucura será colocado na pilha depois que aquela mágica ou habilidade tiver sido resolvida por completo.

---

### Habilidade de palavra-chave que retorna: Reciclar tipo

Reciclar tipo é uma variante da habilidade reciclar. “Reciclar [tipo] [custo]” significa “[Custo], descarte este card: Procure em seu grimório um card de [tipo], revele-o, coloque-o em sua mão e depois embaralhe”. Esse tipo geralmente é um subtipo (como no caso de “reciclar montanha”), mas pode ser qualquer tipo, subtipo ou supertipo de card, ou qualquer combinação pertinente (como no caso de “reciclar terreno básico”).

Colos Paisagista

{5}{W}

Criatura — Bode Besta

4/6

Quando Colos Paisagista entrar no campo de batalha, coloque o card alvo do cemitério de um oponente no fundo do grimório dele.

Reciclar terreno básico {1}{W} (*{1}{W}*), *descarte este card: Procure em seu grimório um card de terreno básico, revele-o, coloque-o em sua mão e depois embaralhe.*)

Atravessar

{3}{U}{U}

Feitiço

Devolva duas criaturas alvo para as mãos de seus donos.

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

- Diferentemente de uma habilidade reciclar normal, reciclar tipo não permite que você compre um card. Em vez disso, a habilidade permite que você procure em seu grimório um card com o(s) tipo(s) indicado(s) pelo nome da habilidade. Por exemplo, um card com reciclar terreno básico permite que você procure um card de terreno básico, e um card com reciclar mago permite que você procure um card de Mago.
- Reciclar tipo é uma forma de reciclar. Qualquer habilidade que seja desencadeada quando um card é reciclado também é desencadeada por um card sendo reciclado por tipo. Qualquer habilidade que impeça uma habilidade reciclar de ser ativada também impede uma habilidade reciclar tipo de ser ativada.

---

### Palavra de habilidade que retorna: Convergir

Convergir é uma palavra de habilidade que destaca cards que de alguma forma dependem da quantidade de cores de mana você gasta para conjurá-los. Uma palavra de habilidade aparece em itálico e não tem significado em termos de regras.

Epicurista Radiante

{4}{B}

Criatura — Vampiro Mago

5/5

*Convergir* — Quando Epicurista Radiante entra no campo de batalha, cada oponente perde X pontos de vida e você ganha X pontos de vida, sendo X o número de cores de mana gastas para conjurar esta mágica.

- O número máximo de cores de mana que você pode gastar para conjurar uma mágica é cinco. Incolor não é uma cor. Observe que o custo de uma mágica com convergir pode limitar quantas cores de mana você pode gastar.
- A menos que uma mágica ou habilidade o permita, você não pode escolher pagar mais mana por uma mágica com uma habilidade convergir só para gastar mais cores de mana. Da mesma forma, se uma mágica ou habilidade reduzir a quantidade de mana necessária para conjurar uma mágica com convergir, você não poderá ignorar essa redução de custo para gastar mais cores de mana.

- Se houver quaisquer custos alternativos ou adicionais para conjurar uma magia com uma habilidade convergir, o mana gasto para pagar esses custos será contado.
- Se você conjurar uma magia com convergir sem gastar mana (por exemplo, porque um efeito permitiu que você a conjurasse sem pagar seu custo de mana), o número de cores gastas para conjurá-la será zero.
- Se uma magia com a habilidade convergir é copiada, nenhum mana foi gasto para conjurar a cópia, portanto o número de cores de mana gasto para conjurar a magia é zero. O número de cores gasto para conjurar a magia original não é copiado.

### Habilidade de palavra-chave que retorna: Rajada

Rajada é uma mecânica que cria um número de cópias da magia com rajada com base no número de magias que foram conjuradas antes dela durante o turno.

Tempestade Serelepe

{1}{G}

Feitiço

Crie uma ficha de criatura Esquilo verde 1/1.

Rajada (*Quando você conjurar esta magia, faça uma cópia dela para cada magia conjurada antes dela neste turno.*)

- As cópias serão colocadas diretamente na pilha. Elas não serão conjuradas e não serão contadas por outras magias com rajada conjuradas posteriormente no turno.
- As magias conjuradas de zonas que não sejam a mão de um jogador e as magias que foram anuladas ou que não foram resolvidas são contadas pela habilidade rajada.
- Uma cópia de uma magia pode ser anulada como qualquer outra magia, mas precisa ser anulada individualmente. Anular uma magia com rajada não afeta as cópias.
- A própria habilidade desencadeada que cria as cópias pode ser anulada por qualquer coisa que possa anular uma habilidade desencadeada. Se a habilidade for anulada, nenhuma cópia será colocada na pilha.
- Se uma magia com rajada tem alvos, você pode escolher novos alvos para qualquer das cópias. Você pode fazer escolhas diferentes para cada cópia.

### Habilidade de palavra-chave que retorna: Recapitular

Recapitular é uma mecânica que retorna e dá aos cards uma segunda chance de causar impacto.

Ficar Rico

{R}

Feitiço

Crie uma ficha de Tesouro. (*Ela é um artefato com "{T}, sacrifique este artefato: Adicione um mana de qualquer cor".*)

Recapitular {2}{R} (*Você pode conjurar este card de seu cemitério pagando seu custo de recapitular. Depois, exile-o.*)

- “Recapitular [custo]” significa “Você pode conjurar este card do seu cemitério pagando [custo] em vez de seu custo de mana” e “Se o custo de recapitular foi pago, exile este card em vez de colocá-lo em qualquer outro lugar em qualquer momento em que ele deixaria a pilha”.
- Você ainda precisa respeitar quaisquer restrições e permissões de tempo, incluindo as baseadas no tipo do card. Por exemplo, você só pode conjurar um feitiço usando recapitular quando poderia conjurar normalmente um feitiço.
- Para determinar o custo total de uma magia, comece com o custo de mana ou o custo alternativo que vai pagar (como um custo de recapitular), adicione qualquer custo adicional e depois aplique as reduções de custo. O valor de mana da magia é determinado apenas pelo custo de mana, independentemente do custo total da conjuração.
- Uma magia conjurada utilizando recapitular será sempre exilada posteriormente, seja ela resolvida, anulada ou removida da pilha de alguma outra forma.
- Você pode conjurar uma magia usando recapitular mesmo que ela tenha sido colocada em seu cemitério sem ter sido conjurada.
- Se um card com recapitular for colocado em seu cemitério durante seu turno, você pode conjurá-lo se for válido fazê-lo antes que qualquer jogador possa realizar qualquer ação.

## NOTAS SOBRE CARDS ESPECÍFICOS

Acordar para a Vida

{1}{U}

Feitiço

O artefato alvo não de criatura que você controla se torna uma criatura artefato 0/0. Coloque quatro marcadores +1/+1 em cada artefato que se torna uma criatura dessa forma.

Sobrecarga {4}{U}{U} (*Você pode conjurar esta magia por seu custo de sobrecarga. Se fizer isso, altere seu texto substituindo todas as ocorrências de “o artefato alvo” por “cada artefato”.*)

- Se você não pagar o custo de sobrecarga de uma magia, aquela magia terá um único alvo. Se você pagar o custo de sobrecarga, a magia não terá nenhum alvo.
- Por não ter alvos quando seu custo de sobrecarga é pago, uma magia com sobrecarga pode afetar permanentes com resistência a magia ou proteção contra a cor adequada.
- Sobrecarga não altera o momento em que você pode conjurar a magia.
- Conjurar uma magia com sobrecarga não altera o custo nem o valor de mana da magia. Em vez dele, você simplesmente paga o custo de sobrecarga.
- Os efeitos que fazem com que você pague mais ou menos por uma magia também farão com que você pague a mesma quantidade a mais ou a menos por seu custo de sobrecarga.
- Se você for instruído a conjurar uma magia com sobrecarga “sem pagar seu custo de mana”, você não pode, em vez disso, escolher pagar o custo de sobrecarga.

Adagodonte Urbano  
{2}{G}{G}  
Criatura — Dinossauro  
4/3

Vigilância

*Enfurecer* — Toda vez que Adagodonte Urbano sofrer dano, prolifere. (Escolha qualquer número de permanentes e/ou jogadores. Em seguida, dê a cada um deles outro marcador de cada tipo que eles já tenham.)

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

---

Aerialista com Lastro  
{2}{U}  
Criatura — Humano Pirata  
3/1

Quando Aerialista com Lastro entrar no campo de batalha, crie uma ficha de Tesouro. (Ela é um artefato com “{T}, sacrifique este artefato: Adicione um mana de qualquer cor”.)

Toda vez que você sacrifica uma ficha, Aerialista com Lastro ganha voar até o final do turno.

- A habilidade de Aerialista com Lastro é desencadeada toda vez que você sacrifica uma ficha por qualquer motivo, e não apenas quando você sacrifica uma ficha de Tesouro.
  - Se uma criatura bloqueada ganha voar depois que os bloqueadores são declarados, ela não é desbloqueada, mesmo que a criatura bloqueadora não tenha voar nem alcance.
-

Aeroameba  
{3}{U}  
Criatura — Elemental Besta  
2/4  
Voar  
Descarte um card: Permute o poder e a resistência de Aeroameba até o final do turno.

- Os efeitos que permutam o poder e a resistência de uma criatura se aplicam depois de todos os outros efeitos, independentemente de quando aqueles efeitos começaram a se aplicar. Por exemplo, se você permutar o poder e a resistência de Aeroameba e conceder a ela +2/+0 posteriormente no turno, ela será uma criatura 4/4, e não uma criatura 6/2.
- Como o dano permanece marcado na criatura até que seja removido na etapa de limpeza ou por um efeito, o dano não letal causado a uma criatura pode se tornar letal se você permutar seu poder e sua resistência durante aquele turno.
- Permutar o poder e a resistência da criatura duas vezes (ou qualquer número par de vezes) faz com que o poder e resistência da criatura voltem aos valores anteriores à permuta.

---

Aeve, Lodo Progenitor  
{2}{G}{G}{G}  
Criatura Lendária — Lodo  
2/2  
Rajada (*Quando você conjurar esta mágica, faça uma cópia dela para cada mágica conjurada antes dela neste turno. As cópias tornam-se fichas.*)  
Aeve, Lodo Progenitor, não é lendário se for uma ficha.  
Aeve entra no campo de batalha com um marcador +1/+1 para cada outro Lodo que você controla.

- As cópias de rajada entram no campo de batalha uma por uma, seguidas pela mágica original. Cada uma delas entra no campo de batalha com um número de marcadores +1/+1 igual ao número de Lodos que você controla conforme ela entra no campo de batalha. Se você não controla nenhum Lodo no início, a primeira ficha entra no campo de batalha sem marcadores, a segunda entra com um marcador e assim por diante.

---

Aguilhão Farpado  
{1}{W}  
Artefato — Equipamento  
Quando Aguilhão Farpado entrar no campo de batalha, crie uma ficha de criatura artefato Tóptero incolor 1/1 com voar e, em seguida, anexe Aguilhão Farpado a ela.  
A criatura equipada recebe +1/+0.  
Equipar {2}

- A criação da ficha de Tóptero e a anexação de Aguilhão Farpado a ela acontecem como parte da resolução da mesma habilidade. Não há tempo para que um oponente reaja depois da criação da ficha, mas antes da anexação do Equipamento.
- A ficha será criada mesmo que Aguilhão Farpado não possa ser anexado a ela (por ela ter sido destruída em resposta à habilidade, por exemplo).

---

Alma da Migração

{5}{W}{W}

Criatura — Elemental

2/4

Voar

Quando Alma da Migração entrar no campo de batalha, crie duas fichas de criatura Ave branca 1/1 com voar.

Evocar {3}{W} (*Você pode conjurar esta mágica por seu custo de evocar. Se fizer isso, ela será sacrificada quando entrar no campo de batalha.*)

- Para determinar o custo total de uma mágica, comece com o custo de mana ou o custo alternativo que vai pagar (como um custo de evocar), adicione qualquer custo adicional e depois aplique as reduções de custo. O valor de mana da mágica só é determinado pelo custo de mana, independentemente do custo total da conjuração.
- Se pagar o custo de evocação, você poderá fazer com que a habilidade desencadeada da criatura seja resolvida antes da habilidade desencadeada de evocar. Você pode conjurar mágicas depois da resolução daquela habilidade, mas antes de precisar sacrificar a criatura.

---

Altar do Goyf

{5}

Artefato Tribal — Lhurgoyf

Toda vez que uma criatura que você controla ataca sozinha, ela recebe +X/+X até o final do turno, sendo X o número de tipos de card entre os dois cards em todos os cemitérios.

As criaturas Lhurgoyf que você controla têm atropelar.

- Tribal é um tipo de card que permite que cards não de criatura tenham tipos de criatura. Altar do Goyf é um Lhurgoyf (mesmo não sendo uma criatura) enquanto está no campo de batalha e um card de Lhurgoyf (mesmo não sendo um card de criatura) em zonas além do campo de batalha.
- Uma criatura ataca sozinha se for a única criatura declarada como atacante na etapa de declaração de atacantes (incluindo criaturas controladas por seus colegas de equipe, se aplicável). Por exemplo, a habilidade de Altar do Goyf não será desencadeada se você atacar com múltiplas criaturas e todas, exceto uma, forem removidas do combate.
- Os tipos de card que podem aparecer em um cemitério são: artefato, criatura, encantamento, mágica instantânea, terreno, planeswalker, feitiço e tribal. Lendário, básico e da neve são supertipos, não tipos de card; Aura e Lhurgoyf são subtipos, não tipos de card.
- Se de alguma forma Altar do Goyf se tornar uma criatura e o efeito permitir que ele continue com seus outros tipos, ele concederá atropelar a si mesmo.

---

Anarcomante Goblin

{R}{G}

Criatura — Goblin Xamã

2/2

Cada mágica vermelha ou verde que você conjura custa {1} a menos para ser conjurada.

- Uma mágica que seja vermelha e verde custa {1} a menos para ser conjurada.
- 

Aprendiz de Brea

{2} {R}

Criatura Artefato — Humano Artesão

2/3

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

{T}, sacrifique um artefato: Escolha um —

- Exile o card do topo de seu grimório. Até o final do seu próximo turno, você pode jogar aquele card.
  - A criatura alvo recebe +2/+0 até o final do turno.
- Você pode sacrificar qualquer artefato, e não apenas um Tóptero.
  - Se escolher o primeiro modo, você ainda precisará pagar quaisquer custos e seguir quaisquer restrições de tempo para jogar o card.
  - O card exilado é exilado com a face voltada para cima.
- 

Arconte da Crueldade

{6} {B} {B}

Criatura — Arconte

6/6

Voar

Toda vez que Arconte da Crueldade entra no campo de batalha ou ataca, o oponente alvo sacrifica uma criatura ou um planeswalker, descarta um card e perde 3 pontos de vida. Você compra um card e ganha 3 pontos de vida.

- Você e o oponente alvo realizam todas as ações na ordem listada. Em especial, a criatura ou o planeswalker que o oponente sacrificou não estará no campo de batalha conforme ele descartar um card ou perder pontos de vida. Se quaisquer habilidades forem desencadeadas, elas esperarão até que a mágica seja resolvida para serem colocadas na pilha. Se quaisquer habilidades controladas por aquele oponente forem desencadeadas, mas perder 3 pontos de vida for fazer com que você perca o jogo, nenhuma daquelas habilidades será colocada na pilha.
- 

Ardil de Dihada

{1} {U} {B}

Mágica Instantânea

Compre dois cards e depois descarte um card. Você ganha uma quantidade de pontos de vida igual ao número de cards que você descartou neste turno.

Recarregar (*Você pode conjurar este card de seu cemitério descartando um card além de pagar seus outros custos. Depois, exile este card.*)

- Ardil de Dihada conta o número total de cards descartados, inclusive o card que você descartou como parte do efeito e quaisquer outros cards que você tenha descartado antes da resolução dele neste turno. Se você o conjurar com recarregar, isso inclui o card que você descartou para conjurá-lo.
- Se as compras de cards forem substituídas por outro efeito, você ainda descartará um card e ganhará pontos de vida. Se você não tiver nenhum card para descartar, ela ainda contará quaisquer cards previamente descartados naquele turno.
- Uma mágica conjurada usando recarregar será sempre exilada em seguida, seja ela resolvida, anulada ou removida da pilha de alguma outra forma.
- Se um efeito permitir que você pague um custo alternativo em vez do custo de mana de uma mágica, você poderá pagar aquele custo alternativo quando recarregar uma mágica. Ainda assim, você ainda vai descartar um card como custo adicional para conjurá-la.
- Se um card com recarregar for colocado no seu cemitério durante o seu turno, você conseguirá conjurá-lo imediatamente se isso for válido, antes que os oponentes possam realizar qualquer ação.

#### Arquidemônio dos Pesares

{5}{B}{B}

Criatura — Demônio

4/5

Voar

Quando Arquidemônio dos Pesares entra no campo de batalha, as criaturas que seus oponentes controlam recebem -2/-2 até o final do turno.

Desenterrar {3}{B}{B} (*{3}{B}{B}*): *Devolva este card de seu cemitério para o campo de batalha. Ele ganha ímpeto. Exile-o no início da próxima etapa final ou se ele for deixado no campo de batalha. Use desenterrar somente como um feitiço.*)

- Ativar a habilidade desenterrar de um card de criatura não é o mesmo que conjurar o card de criatura. A habilidade desenterrar é colocada na pilha, mas o card de criatura, não. Mágicas e habilidades que interagem com habilidades ativadas (como Asfixiar) interagem com desenterrar, mas mágicas e habilidades que interagem com mágicas (como Cancelar), não.
- Se a criatura devolvida ao campo de batalha pela habilidade desenterrar deixaria o campo de batalha por qualquer motivo, ela é, em vez disso, exilada — a menos que a mágica ou habilidade que esteja fazendo com que a criatura saia do campo de batalha esteja tentando exilá-la. Nesse caso, a mágica ou habilidade consegue exilar a criatura. Se a mágica ou habilidade devolver o card de criatura para o campo de batalha posteriormente (como Efemerar pode fazer, por exemplo), o card de criatura retornará como um novo objeto sem ligação com o objeto que era antes. O efeito de desenterrar não se aplicará mais a ele.

Asmoranomardicadaistinaculdacar  
Criatura Lendária — Humano Mago  
3/3

Contanto que você tenha descartado um card neste turno, você pode pagar {b/r} para conjurar esta mágica.

Quando Asmoranomardicadaistinaculdacar entra no campo de batalha, você pode procurar em seu grimório um card com o nome Livro de Receitas do Submundo, revelá-lo, colocá-lo em sua mão e depois embaralhar.

Sacrifique duas Comidas: A criatura alvo causa 6 pontos de dano a si mesma.

- A criatura alvo da última habilidade de Asmoranomardicadaistinaculdacar é a fonte do dano, e não a própria Asmoranomardicadaistinaculdacar. Se a criatura tiver toque mortífero ou vínculo com a vida, ambos se aplicarão ao dano que ela causa a si mesma.
  - Asmoranomardicadaistinaculdacar não tem custo de mana e seu valor de mana é 0. Ela não pode ser conjurada normalmente. Você precisará de um custo alternativo (como o proporcionado pela habilidade da própria Asmoranomardicadaistinaculdacar) para conseguir conjurá-la.
  - Asmoranomardicadaistinaculdacar não permite que você descarte cards. Você precisará achar outra forma de descartar um card para permitir que você a conjure.
  - Asmoranomardicadaistinaculdacar se lê como se escreve.
- 

Assistente Filigranado  
{2} {U} {U}  
Criatura Artefato — Homúnculo  
\*/3

Voar

O poder de Assistente Filigranado é igual ao número de artefatos que você controla.

- A habilidade que define o poder de Assistente Filigranado funciona em todas as zonas, e não apenas no campo de batalha.
- 

Atração Principal Rakdos  
{B} {R}  
Criatura — Diabo  
3/3

Ímpeto

Eco — Descarte um card. *(No início de sua manutenção, se este card passou ao seu controle desde o início de sua última manutenção, sacrifique-o, a menos que você pague seu custo de eco.)*

- Pagar pelo eco é sempre opcional. Quando a habilidade desencadeada do eco for resolvida, se você não puder ou escolher não pagar o custo do eco, você sacrificará aquela permanente.
- A habilidade de eco de sua permanente será desencadeada no início de sua manutenção se a permanente tiver entrado no campo de batalha desde o início de sua última manutenção ou se você tiver ganho o controle dela desde o início de sua última manutenção.

---

Atrasado para o Jantar

{3}{W}

Feitiço

Devolva o card de criatura alvo de seu cemitério para o campo de batalha. Crie uma ficha de Comida. *(Ela é um artefato com "{2}, {T}", sacrifique este artefato: Você ganha 3 pontos de vida.)*

- Se o alvo não for válido conforme a mágica tentar ser resolvida, talvez por ter sido removido do cemitério, você não criará uma ficha de Comida.

---

Bênção da Lâmina Celeste

{1}{W}

Encantamento — Aura

Encantar criatura

A criatura encantada recebe +1/+1 e tem voar.

{2}{W}: Devolva Bênção da Lâmina Celeste para a mão de seu dono. Ative somente se Bênção da Lâmina Celeste estiver no campo de batalha ou em seu cemitério.

- Se você ativar a última habilidade de Bênção da Lâmina Celeste enquanto ela estiver no campo de batalha ou em seu cemitério e, de alguma forma, ela se mover para uma nova zona antes da resolução da habilidade, ela não será devolvida para a mão de seu dono.

---

Bocarra Sinistra Fantasmal

{2}{U}{U}

Criatura — Dinossauro Ilusão

6/6

Atropelar

Quando Bocarra Sinistra Fantasmal se tornar alvo de uma mágica ou habilidade, sacrifique-a.

- Se Bocarra Sinistra Fantasmal se tornar alvo de uma mágica ou habilidade, sua habilidade será desencadeada e irá para a pilha, em cima daquela mágica ou habilidade. Bocarra Sinistra Fantasmal será sacrificada antes que aquela mágica ou habilidade tente ser resolvida. A menos que a mágica ou habilidade tenha outro alvo, ela será removida da pilha conforme tentar ser resolvida por não ter alvos válidos.
- Anular a mágica ou habilidade não impedirá que Bocarra Sinistra Fantasmal seja sacrificada.

---

Calma Florescente

{W}

Mágica Instantânea

Você ganha resistência a magia até seu próximo turno.

Você ganha 2 pontos de vida.

Rebote *(Se você conjurar esta mágica da sua mão, exilê-a conforme ela for resolvida. No início de sua próxima manutenção, você poderá conjurar este card do exílio sem pagar seu custo de mana.)*

- Conjurar o card novamente devido à habilidade desencadeada retardada de rebote é opcional. Se você escolher não conjurar o card ou não puder fazê-lo porque um efeito o proíbe, o card permanecerá exilado. Você não terá outra chance de conjurá-lo em um turno futuro. Se você conjurar o card, ele será colocado normalmente no cemitério de seu dono depois que for resolvido.
- Se uma mágica com rebote que você conjurar de sua mão não for resolvida por qualquer motivo, inclusive ser anulada, aquela mágica não será resolvida e nenhum de seus efeitos acontecerá, inclusive o rebote. A mágica será colocada no cemitério de seu dono e você não poderá conjurá-la novamente em seu próximo turno.

#### Calor Profano

{R}

#### Mágica Instantânea

Calor Profano causa 2 pontos de dano à criatura ou ao planeswalker alvo.

*Delírio* — Calor Profano, em vez disso, causa 6 pontos de dano se houver quatro ou mais tipos de card entre os cards de seu cemitério.

- Calor Profano verifica seu cemitério conforme é resolvido para determinar se causa 2 ou 6 pontos de dano. Naquele momento, Calor Profano ainda não está no cemitério.
- Os tipos de card que podem aparecer em um cemitério são: artefato, criatura, encantamento, mágica instantânea, terreno, planeswalker, feitiço e tribal. Lendário, básico e da neve são supertipos, não tipos de card; Kavú e Equipamento são subtipos, não tipos de card.

#### Caminhante do Vazio Dauthi

{B}{B}

Criatura — Dauthi Ladino

3/2

Sombra (*Esta criatura só pode bloquear ou ser bloqueada por criaturas com sombra.*)

Se um card seria colocado no cemitério de um oponente vindo de qualquer lugar, em vez disso, exile-o com um marcador de vácuo.

{T}, sacrifique Caminhante do Vazio Dauthi: Escolha um card exilado de um oponente com um marcador de vácuo. Você pode jogá-lo neste turno sem pagar seu custo de mana.

- Se uma criatura atacante tiver múltiplas habilidades de evasão, como sombra e voar, uma criatura só poderá bloqueá-la se satisfizer todos os requisitos das habilidades de evasão apropriadas.
- Se seu oponente descartar um card enquanto você controla Caminhante do Vazio Dauthi, as habilidades que verificarem se um card é descartado ainda funcionarão, mesmo que aquele card jamais chegue ao cemitério daquele jogador. Além disso, mágicas ou habilidades que verificarem as características do card descartado podem encontrar aquele card no exílio.
- Enquanto Caminhante do Vazio Dauthi estiver no campo de batalha, as criaturas não fichas que seus oponentes controlam não morrerão. Em vez disso, elas serão exiladas. As habilidades que seriam desencadeadas quando aquelas criaturas morressem não serão desencadeadas.
- As fichas morrerão enquanto Caminhante do Vazio Dauthi estiver no campo de batalha.

- Se um card tem {X} em seu custo de mana, você precisa escolher 0 como valor de X quando o conjura sem pagar seu custo de mana.
- Jogar um card com a última habilidade de Caminhante do Vazio Dauthi ainda segue as restrições normais de tempo.
- Se conjurar um card dessa forma, você não poderá conjurá-lo por nenhum custo alternativo que ele tenha, mas poderá pagar custos adicionais, como custos de reforçar. Se a mágica exigir um custo adicional, você precisará pagar aquele custo.

Caminho

{2} {G}

Mágica Instantânea

Procure em seu grimório um card de terreno básico, coloque-o no campo de batalha virado e depois embaralhe.

///

Ruína

{1} {R} {R}

Feitiço

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

Ruína causa à criatura alvo dano igual ao número de terrenos que você controla.

- Todos os cards duplos têm duas faces em um único card, e você coloca um card duplo na pilha somente como a metade que você está conjurando. As características da metade que você não conjurou são ignoradas quando a mágica está na pilha. Por exemplo, se um efeito impedir que você conjure mágicas vermelhas, você pode conjurar Caminho, mas não Ruína.
- Cada card duplo é um único card. Por exemplo, se você descartar um card duplo, você descartou um card, não dois. Se um efeito contar o número de cards de mágica instantânea e feitiço em seu cemitério, Caminho // Ruína conta uma vez, não duas.
- Cada card duplo tem dois nomes. Se um efeito instruir você a escolher o nome de um card, você poderá escolher um, mas não ambos.
- Enquanto não está na pilha, as características de um card duplo são a combinação das duas metades. Por exemplo, Caminho /// Ruína é um card verde e vermelho, e é tanto um card de mágica instantânea quanto de feitiço, e seu valor de mana é 6.
- Se você conjurar a primeira metade de um card duplo com consequências durante seu turno, você terá prioridade imediatamente depois que ela for resolvida. Se for válido fazê-lo, você poderá conjurar a metade com consequências diretamente do seu cemitério antes que qualquer jogador possa realizar outra ação.
- Se outro efeito permitir que você conjure um card duplo com consequências de qualquer zona além do cemitério, você não poderá conjurar a metade com consequências.
- Se outro efeito permitir que você conjure um card duplo com consequências de um cemitério, você pode conjurar qualquer metade. Se você conjurar a metade que tem consequências, você exilará o card se ele deixaria a pilha.
- Uma mágica com consequências conjurada de um cemitério será sempre exilada posteriormente, seja ela resolvida, seja anulada, ou se ela deixar a pilha de alguma outra forma.

- Depois que você começa a conjurar uma magia com consequências de seu cemitério, o card é imediatamente removido da pilha. Os oponentes não podem tentar impedir a habilidade exilando o card com outro efeito.
- 

#### Canalizadora da Ira do Dragão

{R}

Criatura — Humano Xamã

1/1

Toda vez que você conjurar uma magia não de criatura, use vigiar 1. *(Olhe o card do topo de seu grimório. Você pode colocar aquele card em seu cemitério.)*

*Delírio* — Enquanto houver quatro ou mais tipos de card entre os cards em seu cemitério, Canalizadora da Ira do Dragão receberá +2/+2, terá voar e atacará a cada combate se estiver apta.

- Os tipos de card que podem aparecer em um cemitério são: artefato, criatura, encantamento, magia instantânea, terreno, planeswalker, feitiço e tribal. Lendário, básico e da neve são supertipos, não tipos de card; Humano e Xamã são subtipos, não tipos de card.
  - Como o dano permanece marcado em uma criatura até a etapa de limpeza ou até que um efeito o remova, um dano não letal causado a Canalizadora da Ira do Dragão pode se tornar letal se o número de tipos de card encontrados em seu cemitério se tornar menor que quatro.
- 

#### Cântico de Tourach

{3}{B}

Feitiço

O oponente alvo revela a própria mão. Você escolhe um card dela. Aquele jogador descarta aquele card e depois descarta um card aleatoriamente.

- Se um jogador descartar dois cards com loucura como consequência de Cântico de Tourach, as habilidades desencadeadas de loucura podem ser colocadas na pilha em qualquer ordem.
- 

#### Capitã Ripley Vance

{2}{R}

Criatura Lendária — Humano Pirata

3/2

Toda vez que você conjurar sua terceira magia a cada turno, coloque um marcador +1/+1 em Capitã Ripley Vance. Em seguida, ela causa dano igual ao próprio poder a qualquer alvo.

- Capitã Ripley Vance não precisa estar no campo de batalha para testemunhar a conjuração das primeiras duas magias. Contudo que ela já esteja no campo de batalha quando você conjurar a terceira magia do turno, a habilidade dela será desencadeada.
- Acredite se quiser, Ripley conta magias que tenham sido conjuradas mesmo que elas não tenham sido resolvidas. Isso significa que ela conta até mesmo as magias que foram anuladas.
- Copiar uma magia não é o mesmo que conjurar uma magia.

---

Capricromo

{3}{W}

Criatura Artefato — Bode

2/2

Lampejo

Vigilância

Devorar artefato 1 (*Conforme esta criatura entra no campo de batalha, você pode sacrificar um número qualquer de artefatos. Esta criatura entra no campo de batalha com aquela quantidade de marcadores +1/+1.*)

- Devorar artefato é uma variante da habilidade devorar. Ela permite que você sacrifique artefatos em vez de criaturas, mas exceto por isso, funciona de forma idêntica a devorar.
- Você pode escolher não sacrificar nenhum artefato para a habilidade devorar artefato.
- Se conjura Capricromo como uma mágica, você escolhe quantos e quais artefatos devorar como parte da resolução da mágica. (Ela não pode ser anulada a essa altura.) O mesmo vale para uma mágica ou habilidade que permita que você coloque uma criatura com uma habilidade devorar no campo de batalha.
- Você só pode sacrificar artefatos que já estejam no campo de batalha. Se múltiplas criaturas com habilidades devorar estiverem entrando no campo de batalha sob seu controle ao mesmo tempo, elas não podem devorar os mesmos objetos. Elas não podem devorar umas às outras, a si mesmas nem quaisquer outros objetos que estejam entrando no campo de batalha ao mesmo tempo.
- Todos os artefatos devorados dessa forma são sacrificados ao mesmo tempo.

---

Carth, o Leão

{2}{B}{G}

Criatura Lendária — Humano Guerreiro

3/5

Toda vez que Carth, o Leão, entrar no campo de batalha ou um planeswalker que você controla morrer, olhe os sete cards do topo de seu grimório. Você pode revelar um card de planeswalker dentre eles e colocá-lo em sua mão. Coloque o restante no fundo de seu grimório em ordem aleatória.

As habilidades de lealdade de planeswalker que você ativa custam [+1] para serem ativadas.

- Se uma habilidade de lealdade de um planeswalker normalmente tiver um custo de [+1], a habilidade de Carth faz com que aquele custo seja, em vez disso, [+2]. Um custo de [0] se tornaria [+1] e um custo de [-6] se tornaria [-5].
- Se, de alguma forma, você controlar dois Carths (como consequência de Duplicata da Centelha, por exemplo), o efeito de alteração de custo é cumulativo. No total, as habilidades de lealdade custarão [+2] adicionais para serem ativadas.
- O custo total de uma habilidade de lealdade de um planeswalker é calculado antes que quaisquer marcadores sejam adicionados ou removidos. Se uma habilidade de lealdade normalmente custa [-3] para ser ativada, você não remove três marcadores para depois colocar um. Você remove dois marcadores de uma vez quando paga pela habilidade.

- Se um efeito substitui o número de marcadores que seria colocado em um planeswalker, como o de Vorinlex, Salteador Monstruoso, aquele efeito de substituição acontece uma única vez, no momento em que o pagamento é feito.

---

Carvalho Serelepe

{2} {G}

Criatura — Ent

1/2

Evoluir *(Toda vez que uma criatura entrar no campo de batalha sob seu controle, se ela tiver poder ou resistência maior que a desta criatura, coloque um marcador +1/+1 nesta criatura.)*

Toda vez que um ou mais marcadores +1/+1 são colocados em Carvalho Serelepe, você pode criar uma ficha de criatura Esquilo verde 1/1.

- Quando comparar as características das duas criaturas para evoluir, compare sempre poder com poder e resistência com resistência.
- Toda vez que uma criatura entrar no campo de batalha sob seu controle, compare seu poder e sua resistência com os da criatura com evoluir. Se nenhuma das características da nova criatura for maior, evoluir não será desencadeada.
- Se evoluir for desencadeada, a comparação de características acontecerá novamente quando a habilidade tentar ser resolvida. Se nenhuma característica da criatura for maior, a habilidade não fará nada. Se a criatura que entrou no campo de batalha deixar o campo de batalha antes que evoluir seja resolvida, use seus últimos valores de poder e resistência conhecidos para determinar se uma criatura com evoluir recebe um marcador +1/+1.
- Se múltiplas criaturas entrarem no campo de batalha ao mesmo tempo, evoluir poderá ser desencadeada diversas vezes, embora a comparação de características ocorra a cada vez que uma dessas habilidades tentar ser resolvida. Por exemplo, se você controlar uma criatura 1/2 com evoluir e duas criaturas 2/2 entrarem no campo de batalha, evoluir será desencadeada duas vezes. A primeira habilidade será resolvida e colocará um marcador +1/+1 na criatura com evoluir. Quando a segunda habilidade tentar ser resolvida, nem o poder nem a resistência da nova criatura serão maiores que os da criatura com evoluir, de modo que a habilidade não fará nada.

---

Cavalo de Batalha de Tízero

{2} {B}

Criatura — Pégaso

3/2

Escapatória — {4} {B}, exile cinco outros cards de seu cemitério. *(Você pode conjurar este card de seu cemitério pagando seu custo de escapatória.)*

Cavalo de Batalha de Tízero escapa com um marcador +1/+1 ou um marcador de voar, à sua escolha.

- Você faz a escolha entre um marcador +1/+1 e um marcador de voar conforme Cavalo de Batalha de Tízero entra no campo de batalha, e não conforme você o conjura com escapatória.
- A permissão de escapatória não muda o momento em que você pode conjurar a mágica do seu cemitério.

- Para determinar o custo total de uma mágica, comece com o custo de mana ou o custo alternativo que vai pagar (como um custo de escapatória), adicione qualquer custo adicional e depois aplique as reduções de custo. O valor de mana da mágica permanece inalterado, independentemente do custo total da conjuração e independentemente de haver ou não sido pago um custo alternativo.
- Quando Cavalos de Batalha de Tízero escapa, ele entra no campo de batalha e volta ao cemitério de seu dono caso morra posteriormente. De lá, ele pode escapar de novo.
- Se um card tiver múltiplas habilidades que lhe deem permissão para conjurá-lo, como duas habilidades escapatória ou uma habilidade escapatória e uma habilidade recapitular, você escolhe qual delas aplicar. As demais não têm efeito.
- Se você conjura uma mágica com sua permissão de escapatória, você não pode escolher aplicar nenhum outro custo alternativo nem a conjurar sem pagar seu custo de mana. Se ela tem custos adicionais, você precisa pagá-los.
- Se um card com escapatória é colocado no seu cemitério durante o seu turno, você pode conjurá-lo imediatamente se isso for válido, antes que os oponentes possam realizar qualquer ação.
- Depois que você começa a conjurar uma mágica com escapatória, ela é imediatamente movida para a pilha. Os jogadores não podem realizar nenhuma ação até que você tenha terminado de conjurar a mágica.

### Cisto Urtigueiro

{3}

Artefato — Equipamento

Arma viva (*Quando este Equipamento entrar no campo*

*de batalha, crie uma ficha de criatura Germe*

*Phyrexiano preta 0/0 e anexe-o a ela.*)

A criatura equipada recebe +1/+1 para cada artefato e/ou encantamento que você controla.

Equipar {2}

- A habilidade arma viva foi atualizada. Agora, a habilidade desencadeada cria fichas de Germe Phyrexiano, em vez de fichas de Germe. Esta atualização aplica-se a todos os cards com arma viva.
- Se uma permanente que você controla for tanto um artefato quanto um encantamento, conte-a uma única vez quando determinar o bônus de um Cisto Urtigueiro equipado.
- A ficha de Germe Phyrexiano entra no campo de batalha como uma criatura 0/0 e o Equipamento se torna anexado a ela antes que ações baseadas no estado façam com que a ficha morra. As habilidades que sejam desencadeadas conforme a ficha entra no campo de batalha veem que uma ficha de criatura 0/0 entrou no campo de batalha.
- Como todo Equipamento, cada Equipamento com arma viva tem um custo de equipar. Você pode pagar esse custo para anexar um Equipamento a outra criatura que você controla. Uma vez que a ficha de Germe Phyrexiano não esteja mais equipada, a menos que outro efeito eleve a resistência dela para acima de 0, ela será colocada em seu cemitério e subsequentemente deixará de existir.
- Se a ficha de germe Phyrexiano for destruída, o Equipamento permanecerá no campo de batalha como qualquer outro Equipamento.
- Se o desencadeamento de arma viva fizer com que duas fichas de Germe Phyrexiano sejam criadas (como consequência de um efeito como o de Temporada da Multiplicação), o Equipamento se tornará anexado a uma delas. A outra será colocada em seu cemitério e subsequentemente deixará de existir, a menos que outro efeito eleve sua resistência para acima de 0.

---

Coletora de Espécimes

{4}{U}

Criatura — Vedalkeano Mago

2/1

Quando Coletora de Espécimes entrar no campo de batalha, crie uma ficha de criatura Esquilo verde 1/1 e uma ficha de criatura Caranguejo azul 0/3.

Quando Coletora de Espécimes morrer, crie uma ficha que seja uma cópia da ficha alvo que você controla.

- Para a última habilidade de Coletora de Espécimes, a ficha alvo pode ser qualquer ficha que você controla, e não necessariamente uma das fichas de criatura que você criou devido à primeira habilidade, ou sequer uma criatura.

---

Comando Verdejante

{1}{G}

Mágica Instantânea

Escolha dois —

- O jogador alvo cria duas fichas de criatura Esquilo verde 1/1 viradas.
  - Anule a habilidade de lealdade alvo de um planeswalker.
  - Exile o card alvo de um cemitério.
  - O jogador alvo ganha 3 pontos de vida.
- Se o alvo de um modo não for mais válido conforme Comando Verdejante tentar ser resolvido, mas este ainda tiver ao menos um alvo válido, ele ainda será resolvido e fará o máximo que puder com os alvos válidos.

---

Crença Ressurgente

Feitiço

Suspender 2 — {1}{W} *(Em vez de conjurar este card da sua mão, pague {1}{W} e exilá-lo com dois marcadores temporais. No início de sua manutenção, remova um marcador temporal. Quando o último for removido, conjure-o sem pagar seu custo de mana.)*

Devolva todos os cards de encantamento de seu cemitério para o campo de batalha. *(As Auras sem nada para encantar permanecem em seu cemitério.)*

- Se um efeito colocar uma Aura no campo de batalha sob seu controle, você escolherá ao que ela será anexada. Precisa ser algo que ela poderia encantar normalmente, mas não necessariamente algo que ela poderia ter como alvo se estivesse na pilha. Por exemplo, você pode anexar uma Aura com encantar criatura a uma criatura com resistência a magia que um oponente controle, mas não a uma criatura com proteção contra encantamentos.
- Todos os cards de encantamento em seu cemitério que possam voltar ao campo de batalha o farão. Você não pode escolher deixar alguns no cemitério. Se você estiver devolvendo uma Aura que só pode ser anexada a uma criatura, mas seu oponente for o único que controla uma criatura, você deve escolher anexá-la àquela criatura.

---

Crisálida do Conluio

{G}{U}

Artefato

As fichas de criatura que você controla têm voar.

{2}{G}{U}, {T}, sacrifique uma ficha: Crie uma ficha de criatura Besta verde 4/4. Ative somente como um feitiço.

- Você pode ativar qualquer ficha para ativar a última habilidade, e não apenas fichas de criatura.
- 

Curadora Repugnante

{4}{B}

Criatura — Górgona Mago

5/4

Aproveitar (*Quando esta criatura entra no campo de batalha, você pode sacrificar uma criatura.*)

Ameaçar

Quando Curadora Repugnante se aproveitar de uma criatura, destrua a criatura alvo que você não controla com valor de mana igual ou inferior a 3.

- Uma criatura com aproveitar “se aproveita de uma criatura” quando o controlador da habilidade aproveitar sacrifica uma criatura conforme a habilidade é resolvida.
  - Você escolhe sacrificar ou não e qual criatura sacrificar conforme a habilidade aproveitar é resolvida.
  - Você pode sacrificar a criatura com aproveitar se ela ainda estiver no campo de batalha. Isso fará com que a outra habilidade dela seja desencadeada.
  - Se a criatura com aproveitar não estiver no campo de batalha conforme a habilidade aproveitar começar a ser resolvida, você não receberá nenhum bônus da criatura com aproveitar mesmo que sacrifique uma criatura. Como a criatura com aproveitar não está no campo de batalha, sua outra habilidade não será desencadeada.
  - Você só pode sacrificar uma única criatura para cada habilidade aproveitar.
- 

Danar

{B}{B}

Feitiço

Destrua a criatura alvo. Uma criatura destruída dessa forma não pode ser regenerada.

Sobrecarga {2}{W}{W} (*Você pode conjurar esta magia por seu custo de sobrecarga. Se fizer isso, altere seu texto substituindo todas as ocorrências de “o artefato alvo” por “cada artefato”.*)

- Se você não pagar o custo de sobrecarga de uma magia, aquela magia terá um único alvo. Se você pagar o custo de sobrecarga, a magia não terá nenhum alvo.
- Por não ter alvos quando seu custo de sobrecarga é pago, uma magia com sobrecarga pode afetar permanentes com resistência a magia ou proteção contra a cor adequada.

- Sobrecarga não altera o momento em que você pode conjurar a mágica.
- Conjurar uma mágica com sobrecarga não altera o custo nem o valor de mana da mágica. Em vez dele, você simplesmente paga o custo de sobrecarga.
- Os efeitos que fazem com que você pague mais ou menos por uma mágica também farão com que você pague a mesma quantidade a mais ou a menos por seu custo de sobrecarga.
- Se você for instruído a conjurar uma mágica com sobrecarga “sem pagar seu custo de mana”, você não pode, em vez disso, escolher pagar o custo de sobrecarga.

Dente-chocalho, General Esquilo

{2} {G}

Criatura Lendária — Esquilo Guerreiro

3/3

Travessia de floresta (*Esta criatura não poderá ser bloqueada enquanto o jogador defensor controlar uma Floresta.*)

Se uma ou mais fichas seriam criadas sob seu controle, em vez disso, cria-se aquelas fichas mais aquela quantidade de fichas de criatura Esquilo verde 1/1.

{B}, sacrifique X Esquilos: A criatura alvo recebe +X/-X até o final do turno.

- A segunda habilidade de Dente-chocalho aplica-se a todos os tipos de ficha, inclusive Pista, Comida e Tesouro.
- As fichas de Esquilos não terão nenhuma habilidade com que as outras fichas tenham sido criadas. Qualquer outra coisa especificada no efeito que cria a ficha (como se ela está virada, atacando, “Aquele ficha ganha ímpeto” ou “Exile aquela ficha no final do combate”) aplica-se tanto às fichas originais quanto aos Esquilos.
- Você não precisa controlar a mágica ou habilidade que cria as fichas, mas você precisa ser quem cria as fichas para que a habilidade de Dente-chocalho seja desencadeada.
- Se um efeito altera sob o controle de quem a ficha seria criada, aquele efeito é aplicado antes do efeito de Dente-chocalho. Se um efeito alterar a pessoa sob o controle da qual a ficha entrará no campo de batalha, aquele efeito se aplica antes que o efeito de Dente-chocalho possa se aplicar.
- Em um jogo de Commander, o jogador defensor é o jogador que Dente-chocalho está atacando ou o controlador do planeswalker que Dente-chocalho está atacando.

De Lamber os Dedos

{1} {R} {R}

Mágica Instantânea

Ganhe o controle da mágica alvo que tenha como alvo uma única permanente ou jogador. Copie-a e depois selecione aleatoriamente os alvos da mágica e da cópia.

Os novos alvos não podem ser você nem uma permanente que você controla.

- De Lamber os Dedos pode ter como alvo qualquer mágica que tenha como alvo uma única permanente ou um único jogador, incluindo uma mágica que você controla.

- Se houver quaisquer alvos válidos que não sejam você nem as permanentes que você controla, você precisa resselecionar os alvos aleatoriamente.
  - Se não houver alvos válidos que possam ser selecionados, os alvos permanecerão inalterados. Observe que isso pode não significar que os alvos não são válidos conforme a mágica é resolvida. Por exemplo, se um oponente em um jogo com dois participantes tiver resistência a magia e conjurar Espículo de Lava tendo você como alvo, De Lamber os Dedos não conseguirá alterar os alvos. No entanto, isso não faz de você um alvo não válido, e tanto a mágica quanto a cópia ainda terão você como alvo e causarão 3 pontos de dano a você.
  - Observe que De Lamber os Dedos pode fazer com que alguns ou todos os alvos de uma mágica deixem de ser válidos. Por exemplo, qualquer mágica que um oponente conjure que tenha como alvo uma “criatura que você controla” não conseguirá encontrar um novo alvo válido e seu alvo permanecerá inalterado. Nesse caso, aquela parte da mágica não fará nada. Se aquele for o único alvo da mágica, aquela mágica será removida da pilha quando tentar ser resolvida.
  - Se uma mágica tiver múltiplas ocorrências da palavra “alvo”, mas todas tiverem a mesma permanente ou jogador como alvo, ela é um alvo válido para De Lamber os Dedos. Nesse caso, um novo alvo será resselecionado aleatoriamente para cada ocorrência da palavra alvo no texto de regras. O mesmo é válido para a cópia.
  - Nem copiar uma mágica, nem resselecionar seus alvos, conta como conjurar uma mágica.
- 

#### Depósito de Poder

##### Terreno Artefato

Depósito de Poder entra no campo de batalha virado.

{T}: Adicione {C}.

{T}: Adicione um mana de qualquer cor. Gaste este mana somente para conjurar mágicas de artefato ou ativar habilidades de artefatos.

##### Modular 1

- Depósito de Poder é um terreno, e só pode ser jogado como um terreno. Ele não pode ser conjurado como uma mágica.
  - Isso mesmo, esse terreno entra no campo de batalha com um marcador +1/+1 que não serve para nada enquanto ele for um terreno. Quando ele for colocado no cemitério vindo do campo de batalha, você poderá colocar seus marcadores +1/+1 na criatura artefato alvo, independentemente de quais sejam os tipos de card de Depósito de Poder naquele momento.
  - Se Depósito de Poder for uma criatura e receber marcadores -1/-1 suficientes para fazer com que ele vá para o cemitério, modular colocará na criatura artefato alvo um número de marcadores +1/+1 igual ao número de marcadores +1/+1 em Depósito de Poder antes que ele deixasse o campo de batalha.
  - O mana gerado pela última habilidade ativada não pode ser gasto para ativar habilidades de cards de artefato em outras zonas, como custos de reciclar ou desenterrar.
-

Dermotáxi

{2}

Artefato — Veículo

0/0

*Estampar* — Conforme Dermotáxi entrar no campo de batalha, exile um card de criatura de um cemitério.

Vire duas criaturas desviradas que você controla: Até o final do turno, Dermotáxi torna-se uma cópia do card exilado, com a exceção de ser um artefato Veículo além de seus outros tipos.

- A escolha do card a ser exilado é um efeito de substituição, e não uma habilidade desencadeada. Os jogadores não podem responder ao exílio do card.
- A habilidade estampar é vinculada à habilidade ativada que torna Dermotáxi uma criatura. Isso significa que a segunda habilidade se refere apenas ao card exilado pela primeira, mesmo que ele se torne uma cópia de algo que depois exile outros cards.
- Se você ativar a habilidade, mas não houver nenhum card exilado ao qual ela possa se referir (porque não há um card para estampar em nenhum cemitério, por exemplo), a habilidade não fará nada. Dermotáxi não se tornará cópia de nada.
- Dermotáxi não tem uma habilidade tripular. Ativar a habilidade para fazer com que ele se torne uma cópia do card exilado não conta como tripular um Veículo. Se uma criatura que você virar para ativar a habilidade tiver uma habilidade que seja desencadeada toda vez que ela tripula um Veículo (como a de Ás das Marchas), aquela habilidade não será desencadeada.

---

Desaprovar

{1}{U}

Encantamento

Lampejo

Quando Desaprovar entrar no campo de batalha, compre um card.

As criaturas perdem todas as habilidades.

No início da etapa final, sacrifique Desaprovar.

- Se um efeito conceder uma habilidade a uma criatura depois que Desaprovar tiver entrado no campo de batalha, ela não perderá aquela habilidade. Por exemplo, se um terreno se tornar uma criatura enquanto Desaprovar estiver no campo de batalha, ele ainda ganhará quaisquer habilidades concedidas a ele pelo efeito que o animou. Ele perderá, porém, quaisquer habilidades que tinha anteriormente.
- Se um efeito fizer com que Desaprovar se torne uma criatura, ele perderá as próprias habilidades como todas as outras criaturas. Isso inclui a habilidade desencadeada que faz com que ela seja sacrificada no início da etapa final.

---

Determinação de Gaia

Feitiço

Suspender 4 — {G}

Até o final do turno, você pode jogar terrenos e conjurar mágicas do seu cemitério.

Se um card seria colocado em seu cemitério de qualquer lugar neste turno, em vez disso, exile aquele card.

- Os terrenos que você jogue e quaisquer mágicas que você conjure do seu cemitério precisam seguir as restrições normais de tempo e você precisa pagar quaisquer custos das mágicas que conjure.
- Presumindo-se que ela não seja uma cópia, Determinação de Gaia será exilada depois que terminar de ser resolvida. (Se ela for uma cópia, a cópia irá para o cemitério brevemente antes de deixar de existir.)
- Depois que Determinação de Gaia for resolvida, a criatura não ficha que você controla que morreria, em vez disso, será exilada. As habilidades que seriam desencadeadas quando aquelas criaturas morressem não serão desencadeadas. Fichas de criatura que você possua ainda morrerão normalmente depois que Determinação de Gaia for resolvida.

Dragão Atemporal  
 {3}{W}{W}  
 Criatura — Dragão  
 5/5  
 Voar

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

Eternizar {2}{W}{W} ({2}{W}{W}, *exile este card de seu cemitério: Crie uma ficha que seja uma cópia dele, com a exceção de ser um Zumbi Dragão preto 4/4 sem custo de mana. Eternize somente como um feitiço.*)

- Se um card de criatura com eternizar for colocado em seu cemitério durante sua fase principal, você terá prioridade imediatamente depois. Você pode ativar sua habilidade eternizar antes que qualquer jogador possa tentar exilá-la, se a ativação for válida.
- Depois que você ativa uma habilidade eternizar, o card é exilado imediatamente. Os oponentes não podem tentar impedir a habilidade exilando o card.
- A ficha copia exatamente o que estava impresso no card original e nada mais, exceto as características específicas modificadas por eternizar. Ela não copia nenhuma informação sobre o objeto que o card era antes de ser colocado em seu cemitério.
- A ficha é um Zumbi além de seus outros tipos e é preta além de suas outras cores. Seu poder e resistência básicos são 4/4. Ela não tem custo de mana e, portanto, seu valor de mana é 0. Esses são os valores copiáveis da ficha que outros efeitos podem copiar.

Édito Súbito  
 {1}{B}  
 Mágica Instantânea  
 Fração de segundo (*Enquanto esta mágica estiver na pilha, os jogadores não poderão conjurar mágicas ou ativar habilidades que não sejam habilidades de mana.*)  
 O jogador alvo sacrifica uma criatura.

- Os jogadores ainda recebem prioridade enquanto o card com fração de segundo está na pilha. As opções deles simplesmente ficam limitadas a habilidades de mana e certas habilidades especiais.
- Os jogadores podem voltar para cima a face de criaturas com a face voltada para baixo enquanto uma mágica com fração de segundo está na pilha.

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

#### Ego Despedaçado

{U}

Encantamento — Aura

Encantar criatura

A criatura encantada recebe -3/-0.

{3}{U}{U}: Coloque a criatura encantada no grimório de seu dono na terceira posição.

- Conforme a última habilidade é resolvida, a criatura encantada é colocada no grimório de seu dono. Depois de ser resolvido, Ego Despedaçado é colocado no cemitério diretamente do campo de batalha.
- Se o dono da criatura encantada tiver dois ou menos cards no próprio grimório, a criatura encantada será colocada no fundo do grimório dele conforme a última habilidade for resolvida.
- A criatura será colocada no grimório de seu dono mesmo que Ego Despedaçado não esteja mais anexado a ela conforme a habilidade for resolvida.

#### Emissária de Serra

{4}{W}{W}{W}

Criatura — Anjo

7/7

Voar

Conforme Emissária de Serra entrar no campo de batalha, escolha um tipo de card.

Você e as criaturas que você controla têm proteção contra o tipo de card escolhido.

- A escolha do tipo de card é um efeito de substituição, e não uma habilidade desencadeada. Ela não usa a pilha e não pode ser respondida. Em especial, se você escolher mágica instantânea, seu oponente não pode tentar conjurar uma mágica instantânea contra a Emissária antes que ela tenha proteção.
- Você pode escolher qualquer tipo de card. Os tipos que podem aparecer em um jogo normal de Magic são artefato, criatura, encantamento, mágica instantânea, terreno, planeswalker, feitiço e tribal. Supertipos como da neve e básico não podem ser escolhidos. Subtipos como Anjo, Aura e Floresta também não podem ser escolhidos.

Eremita do Submundo  
{4} {B} {B}  
Criatura — Humano Plebeu  
3/3

Quando Eremita do Submundo entrar no campo de batalha, crie um número de fichas de criatura Esquilo verde 1/1 igual a sua devoção ao preto. *(Cada {B} nos custos de mana de permanentes que você controla conta para sua devoção ao preto.)*

- Se uma habilidade ativada ou uma habilidade desencadeada tem um efeito que depende da sua devoção a uma cor, conte o número de símbolos de mana daquela cor nos custos de mana das permanentes que você controla quando a habilidade é resolvida. A permanente com aquela habilidade será contada se ainda estiver no campo de batalha naquele momento.
- Os símbolos de mana incolor e genérico ({C}, {0}, {1}, {2}, {X} e assim por diante) nos custos de mana das permanentes que você controla não contam para sua devoção a nenhuma cor.
- Os símbolos de mana nas caixas de texto das permanentes que você controla não contam para sua devoção à nenhuma cor.
- Os símbolos de mana híbrido, de mana híbrido monocolor e de mana phyrexiano contam para sua devoção às suas cores.
- Se você colocou uma Aura em uma permanente de um oponente, você ainda controla a Aura, e os símbolos de mana no custo de mana dela contarão para sua devoção.

---

Esfinge Etherólatra  
{7} {W} {U}  
Criatura Artefato — Esfinge  
4/4

Afinidade por artefatos *(Esta mágica custa {1} a menos para ser conjurada para cada artefato que você controla.)*

Voar

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

- O valor de mana de uma mágica é determinado apenas por seu custo de mana. Ignore quaisquer custos alternativos, custos adicionais, aumentos e reduções de custo. Por exemplo, o valor de mana de Esfinge Etherólatra é sempre 9.
- Afinidade só pode reduzir o mana genérico no custo total de uma mágica. Ela não pode reduzir os requisitos de mana colorido.
- A redução de custo é definida antes que você pague qualquer dos custos da mágica. Especificamente, você pode fixar um desconto por um artefato que você controla e depois sacrificar aquele artefato para ativar uma habilidade de mana.
- Se houver quaisquer custos adicionais ou aumentos de custo que se aplicariam a Esfinge Etherólatra, aplique-os antes de aplicar quaisquer reduções de custo.

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

#### Esfolar Essência

{1} {B} {B}

#### Feitiço

Exile a criatura ou o planeswalker alvo. Você ganha uma quantidade de pontos de vida igual ao número de marcadores naquela criatura ou naquele planeswalker.

- Esfolar Essência conta o número de marcadores de todos os tipos que a criatura ou o planeswalker tinha quando estava no campo de batalha.

#### Espada de Lar e Morada

{3}

#### Artefato — Equipamento

A criatura equipada recebe +2/+2 e tem proteção contra o verde e contra o branco.

Toda vez que a criatura equipada causar dano de combate a um jogador, exile até uma criatura alvo sua e depois procure em seu grimório um card de terreno básico. Coloque ambos os cards no campo de batalha sob seu controle e depois embaralhe.

Equipar {2}

- Conforme a segunda habilidade de Espada de Lar e Morada for resolvida, o terreno e a criatura entrarão no campo de batalha ao mesmo tempo.

- Se você escolher uma criatura alvo que você possui e aquela criatura não for um alvo válido conforme a habilidade desencadeada tentar ser resolvida, aquela habilidade não será resolvida e nenhum de seus efeitos acontecerá. Você não procurará um card de terreno básico.
  - Se a criatura que você possui for uma ficha, ela não voltará ao campo de batalha. Ela permanecerá no exílio e deixará de existir depois que a habilidade terminar de ser resolvida.
- 

Fabricante da Academia

{3}

Criatura Artefato — Operário de Linha de Montagem

1/3

Se você criaria uma ficha de Pista, Comida ou Tesouro, em vez disso, crie uma de cada.

- Se você controlar um Fabricante da Academia e criaria um certo número de fichas de Pista, Comida ou Tesouro, em vez disso você criará aquela quantidade de cada uma (aquela quantidade de fichas de Pista, aquela quantidade de fichas de Comida e aquela quantidade de fichas Tesouro).
  - Se você controlar dois Fabricantes da Academia e criaria um número de fichas de Pista, Comida ou Tesouro, em vez disso você criará três vezes aquela quantidade de cada uma (três vezes aquela quantidade de fichas de Pista, três vezes aquela quantidade de fichas de Comida e três vezes aquela quantidade de fichas Tesouro).
  - Se você controlar dezoito Fabricantes da Academia (sei lá, você é que tem que descobrir como) e criaria um certo número de fichas de Pista, Comida ou Tesouro, em vez disso você criará 129.140.163 vezes aquela quantidade de fichas de Pista, 129.140.163 vezes aquela quantidade de fichas de Comida e 129.140.163 vezes aquela quantidade de fichas de Tesouro.
  - Criar uma ficha de Pista dessa forma não é o mesmo que investigar. Em especial, uma habilidade que seja desencadeada toda vez que você investiga não será desencadeada por você ter criado uma ficha de Pista como consequência deste efeito de substituição. Se a criação da ficha original se dever a uma investigação sua, aquelas habilidades ainda serão desencadeadas uma vez, independentemente de quantas fichas de Pista você acabe criando.
- 

Familiar da Necromante

{3} {B}

Criatura — Ave Espírito

3/1

Voar

*Determinação* — Familiar da Necromante terá vínculo com a vida enquanto você não tiver nenhum card em sua mão.

{B}, descarte um card: Familiar da Necromante ganha indestrutível até o final do turno. Vire-o.

- Você pode ativar a última habilidade mesmo que Familiar da Necromante já esteja virado ou tenha indestrutível.
-

Farejar o Medo

{1}{G}

Feitiço

Prolifere. *(Escolha qualquer número de permanentes e/ou jogadores. Em seguida, dê a cada um deles outro marcador de cada tipo que eles já tenham.)*

A criatura alvo que você controla luta com até uma criatura alvo que você não controla.

- Você não pode conjurar Farejar o Medo sem alvos só para proliferar. Você precisa escolher ao menos uma criatura como alvo para conjurar esta mágica. Se você não escolher uma criatura que você não controla como alvo, não haverá luta.
- Se você escolher duas criaturas como alvo desta mágica e somente uma for um alvo válido conforme a mágica for resolvida, não haverá luta e nenhum dano será causado, mas você ainda proliferará.
- Se nenhum alvo for válido conforme Farejar o Medo tentar ser resolvido, ele não será resolvido e você não proliferará.
- Para proliferar, você pode escolher qualquer permanente que tenha um marcador, inclusive as controladas por oponentes, e você pode escolher qualquer jogador que tenha um marcador, inclusive oponentes. Você não pode escolher cards em nenhuma zona que não seja o campo de batalha, mesmo que tenham marcadores.
- Você não tem que escolher todas as permanentes nem todos os jogadores que tenham um marcador, mas somente aqueles aos quais queira adicionar outro marcador. Uma vez que “qualquer número” inclui zero, você não precisa escolher nenhuma permanente e não precisa escolher nenhum jogador.
- Enquanto está proliferando, se você escolher uma permanente ou jogador com múltiplos tipos de marcadores, a permanente ou o jogador recebe outro marcador de cada tipo, e não apenas de um tipo. Essa alteração nas regras de proliferar foi introduzida em uma coleção anterior.
- Os jogadores podem responder a uma mágica ou habilidade cujo efeito inclui proliferar. No entanto, depois que aquela mágica ou habilidade começar a ser resolvida e seu controlador escolher quais permanentes e jogadores receberão novos marcadores, será tarde demais para que qualquer um responda.

---

Filhote Arconexo

{3}{R}

Criatura Artefato — Dragão

0/0

Voar

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

Modular 2 *(Esta criatura entra no campo de batalha com dois marcadores +1/+1. Quando ela morre, você pode colocar seus marcadores +1/+1 na criatura artefato alvo.)*

- Se esta criatura receber marcadores -1/-1 suficientes para fazer com que ela vá para o cemitério, modular colocará na criatura artefato alvo um número de marcadores +1/+1 igual ao número de marcadores +1/+1 nesta criatura antes que ela deixasse o campo de batalha.
-

### Fim Prismático

{X}{W}

#### Feitiço

*Convergir* — Exile a permanente alvo não de terreno se o valor de mana dela for igual ou inferior ao número de cores de mana gasto para conjurar esta mágica.

- O valor de mana não é uma condição para a escolha do alvo. Ele só é verificado conforme a mágica é resolvida.
  - Você pode escolher qualquer valor para X. Escolher um valor mais alto para X permite que você pague mais mana e, portanto, gaste mais cores de mana para a conjuração. Por exemplo, se você escolher 0 como valor de X e pagar {W} para conjurar Fim Prismático, você poderá exilar uma permanente não de terreno com valor de mana 0 ou 1. Se você escolher 4 como valor de X e pagar {W}{U}{B}{R}{G}, você poderá exilar uma permanente não de terreno com valor de mana igual ou inferior a 5.
- 

### Fora do Tempo

{1}{W}{W}

#### Encantamento

Quando Fora do Tempo entrar no campo de batalha, desvire todas as criaturas e, em seguida, faça com que elas saiam de fase até que Fora do Tempo deixe o campo de batalha. Coloque um marcador temporal em Fora do Tempo para cada criatura que saia de fase dessa forma. *Desaparecer (No início de sua manutenção, remova um marcador temporal deste encantamento. Quando o último for removido, sacrifique-o.)*

- Uma criatura que tenha saído de fase com Fora do Tempo não entra em fase durante a etapa de desvirar de seu controlador, como de costume.
- Se acontecer de Fora do Tempo ser uma criatura quando a própria habilidade de entrada no campo de batalha for resolvida, ele sairá de fase junto com todas as outras criaturas. Você jamais removerá o último marcador, pois ele está fora de fase, e todas as suas criaturas permanecerão fora de fase indefinidamente.
- Se não houver nenhuma criatura no campo de batalha quando a habilidade desencadeada de Fora do Tempo for resolvida, nada sairá de fase e Fora do Tempo não receberá nenhum marcador temporal. Ele permanecerá no campo de batalha e não será sacrificado, pois o último marcador temporal jamais será removido.
- Se Fora do Tempo deixar o campo de batalha antes da resolução de sua habilidade de entrada no campo de batalha, as criaturas serão desviradas, mas não sairão de fase.
- Enquanto uma permanente está fora de fase ela é tratada como se não existisse. Ela não pode ser alvo de mágicas nem habilidades, suas habilidades estáticas não têm efeito no jogo, suas habilidades desencadeadas não podem ser desencadeadas, ela não pode atacar nem bloquear e assim por diante.
- Sair de fase não desencadeia nenhuma habilidade de saída do campo de batalha. De modo similar, entrar em fase não faz com que nenhuma habilidade de entrada no campo de batalha seja desencadeada.
- Quaisquer efeitos únicos que estejam esperando “até que [isso] deixe o campo de batalha” como o de Sacerdote Banidor, não ocorrerão quando uma permanente sai de fase.
- Quaisquer efeitos contínuos que durem “enquanto [determinada condição for satisfeita]”, como o de Molda-maré, ignoram objetos fora de fase. Todos os efeitos desse tipo expiram caso as condições não sejam mais satisfeitas depois de ignorarem os objetos fora de fase.

- Cada Aura e Equipamento anexado a uma permanente que saia de fase também sai de fase. Elas entrarão em fase com aquela permanente e ainda estarão anexadas a ela. De modo similar, as permanentes que saiam de fase com marcadores entram em fase com aqueles marcadores.
  - As escolhas feitas para permanentes quando elas entraram no campo de batalha ainda são válidas quando elas entram em fase.
- 

#### Fragmentos Ósseos

{B}

Feitiço

Como custo adicional para conjurar esta mágica, sacrifique uma criatura ou descarte um card.

Destrua a criatura ou o planeswalker alvo.

- Você precisa sacrificar exatamente uma criatura ou descartar exatamente um card para conjurar esta mágica. Você não pode conjurá-la sem sacrificar uma criatura ou descartar um card, e não pode sacrificar criaturas adicionais ou descartar cards adicionais.
  - Assim que você começar a conjurar Fragmentos Ósseos, nenhum jogador poderá realizar nenhuma ação até que você termine. Em especial, os oponentes não podem tentar remover a criatura que você quer sacrificar nem fazer com que você descarte seu último card.
- 

#### Fúria

{3} {R} {R}

Criatura — Elemental Encarnação

3/3

Golpe duplo

Quando Fúria entra no campo de batalha, ele causa 4 pontos de dano distribuídos à sua escolha entre qualquer número de criaturas e/ou planeswalkers alvo.

Evocar — Exile um card vermelho de sua mão.

- Você divide o dano conforme coloca a habilidade desencadeada na pilha, e não conforme ela é resolvida. É necessário atribuir ao menos 1 ponto de dano a cada alvo. Você não pode escolher mais de quatro alvos e causar 0 pontos de dano a alguns deles.
  - Se alguns dos alvos não forem válidos conforme a habilidade desencadeada tentar ser resolvida, a divisão original do dano ainda se aplicará, mas o dano que seria causado aos alvos não válidos não será causado.
  - Para determinar o custo total de uma mágica, comece com o custo de mana ou o custo alternativo que vai pagar (como um custo de evocar), adicione qualquer custo adicional e depois aplique as reduções de custo. O valor de mana da mágica só é determinado pelo custo de mana, independentemente do custo total da conjuração.
  - Se pagar o custo de evocação, você poderá fazer com que a habilidade desencadeada da criatura seja resolvida antes da habilidade desencadeada de evocar. Você pode conjurar mágicas depois da resolução daquela habilidade, mas antes de precisar sacrificar a criatura.
-

Garth Caolho  
{W}{U}{B}{R}{G}  
Criatura Lendária — Humano Mago  
5/5

{T}: Escolha um nome de card que não tenha sido escolhido entre Desencantar, Gêiser Cerebral, Terror, Dragão de Shiv, Recrescimento e Lótus Preto. Crie uma cópia do card com o nome escolhido. Você pode conjurar a cópia. *(Você ainda paga seus custos.)*

- O texto de regras oficial para cada card a que Garth Caolho faz referência pode ser consultado no Gatherer, o banco de dados de cards em Gatherer.Wizards.com.
- As cópias resolvidas de mágicas de permanente se tornam fichas conforme entram no campo de batalha. Essas fichas não são consideradas “criadas” quando isso acontece.
- Conforme a habilidade de Garth Caolho é resolvida, você precisa escolher um dos nomes de card listados. Você pode escolher não conjurar a cópia criada, mas não poderá escolher aquele nome de card novamente depois.
- Cada Garth Caolho verifica os nomes escolhidos para si mesmo, mas não para outros Garths Caolhos. Se Garth Caolho deixar o campo de batalha e retornar ou você controlar outra cópia dele, ele não se lembrará das escolhas feitas durante ativações anteriores. No entanto, se outro jogador ganhar o controle de Garth Caolho, este se lembrará das escolhas feitas para ele.
- Você precisa pagar os custos para o card escolhido, mas você conjura a cópia conforme a habilidade é resolvida, que pode não ser um momento em que você poderia conjurar aquele card normalmente.
- Se todas as escolhas possíveis já tiverem sido feitas, a habilidade de Garth não fará nada quando for resolvida.

---

Geyadrone Dihada  
{1}{U}{B}{R}  
Planeswalker Lendário — Dihada  
4

Proteção contra permanentes com marcadores de corrupção

+1: Cada oponente perde 2 pontos de vida e você ganha 2 pontos de vida. Coloque um marcador de corrupção em até uma outra criatura ou planeswalker alvo.

−3: Ganhe o controle da criatura/planeswalker alvo até o final do turno. Desvire-a/o e coloque um marcador de corrupção nela/nele. Ela/Ele ganha ímpeto até o final do turno.

−7: Ganhe o controle de cada permanente com um marcador de corrupção.

- Geyadrone Dihada não pode ser escolhida como alvo, sofrer dano causado nem ser encantada por nenhuma permanente com um marcador de corrupção. Se, de alguma forma, ela se tornar uma criatura, ela também não será bloqueada nem equipada por aquelas permanentes. Isso inclui ser alvo de habilidades ativadas ou desencadeadas daquelas permanentes.
- As criaturas com marcadores de corrupção ainda podem atacar Dihada, mas o dano que elas causariam será prevenido.

- Quando Dihada deixar o campo de batalha, as permanentes continuam com seus marcadores de corrupção. Se, posteriormente, você controlar outra Geyadrone Dihada, ela terá proteção contra aquelas permanentes.
- 

Golens de Garrafa

{4}

Criatura Artefato — Golem

3/3

Atropelar

Quando Golens de Garrafa morre, você ganha uma quantidade de pontos de vida igual a seu poder.

- Use o poder de Golens de Garrafa quando ele entrar no campo de batalha para determinar a quantidade de pontos de vida que você ganha. Ele pode ser diferente do poder no cemitério.
- 

Golpeador Arconexo

{4} {R}

Criatura Artefato — Felino

0/0

Modular 4 (*Esta criatura entra no campo de batalha com quatro marcadores +1/+1. Quando ela morre, você pode colocar seus marcadores +1/+1 na criatura artefato alvo.*)

Tumulto (*Esta criatura entra no campo de batalha com um marcador +1/+1 adicional ou ímpeto, à sua escolha.*)

- Se esta criatura receber marcadores -1/-1 suficientes para fazer com que ela vá para o cemitério, modular colocará na criatura artefato alvo um número de marcadores +1/+1 igual ao número de marcadores +1/+1 nesta criatura antes que ela deixasse o campo de batalha.
  - Tumulto é um efeito de substituição. Os jogadores não podem responder à sua escolha entre marcador +1/+1 e ímpeto nem realizar qualquer ação enquanto a criatura está no campo de batalha sem ter ganho nenhum deles.
  - Se uma criatura que entrar no campo de batalha tiver tumulto, mas não puder receber um marcador +1/+1, ela ganhará ímpeto. No caso de Golpeador Arconexo, porém, a resistência dele provavelmente será 0, e ele será colocado no cemitério de seu dono antes que possa atacar.
  - Se você escolher fazer com que a criatura ganhe ímpeto, ela ganhará ímpeto indefinidamente. Ela não perderá a habilidade conforme o turno terminar, nem conforme outro jogador ganhar o controle dela.
-

Gorja Ardente de Obsidiana

{3} {R} {R}

Criatura — Dragão

4/4

Esta mágica custa {1} a menos para ser conjurada para cada terreno que seus oponentes controlam que poderia gerar {C}.

Voar

Quando Gorja Ardente de Obsidiana entrar no campo de batalha, destrua o terreno alvo não básico que um oponente controla.

- A primeira habilidade de Gorja Ardente de Obsidiana conta cada terreno que seus oponentes controlam que geraria {C} se uma das habilidades daquele terreno fosse resolvida. Não importa se o controlador daquele terreno poderia ou não ativar aquela habilidade naquele momento.

---

Graça Sempiterna

{2} {W}

Encantamento

No início de sua etapa final, escolha um —

- Você ganha 1 ponto de vida.
- Devolva o card de criatura alvo com valor de mana 1 de seu cemitério para o campo de batalha.

- Se um card de criatura em seu cemitério tem {X} no custo de mana, X é 0 quando se determina o valor de mana.

---

Grist, a Onda Faminta

{1} {B} {G}

Planeswalker Lendário — Grist

3

Enquanto Grist, a Onda Faminta, não está no campo de batalha, ele é uma criatura Inseto 1/1 além de seus outros tipos.

+1: Crie uma ficha de criatura Inseto preta e verde 1/1 e depois triture um card. Se um card de Inseto tiver sido triturado dessa forma, coloque um marcador de lealdade em Grist e repita o processo.

-2: Você pode sacrificar uma criatura. Quando fizer isso, destrua a criatura ou o planeswalker alvo.

-5: Cada oponente perde uma quantidade de pontos de vida igual ao número de cards de criatura em seu cemitério.

- Grist, a Onda Faminta, pode ser seu comandante, pois a primeira habilidade dele funciona antes que o jogo comece, já durante a construção do deck.
- Em qualquer lugar que não seja o campo de batalha, Grist é uma Criatura Planeswalker Lendário — Grist Inseto. Depois que ele entra no campo de batalha, ele não é mais uma criatura, mas apenas um planeswalker. Qualquer coisa que poderia procurar ou afetar uma criatura ou planeswalker fora do campo de batalha pode procurar ou afetar Grist. Por exemplo, você pode colocá-lo no campo de batalha com

Acorde do Chamado, ele pode ser anulado por Espalhar Essência (mas não por Negar) e os oponentes não podem fazer você descartá-lo com Coagir.

- Se Grist não estiver mais no campo de batalha conforme sua primeira habilidade de lealdade for resolvida, você ainda criará uma ficha de criatura Inseto preta e verde 1/1 e triturará um card. Se um card de Inseto for triturado dessa forma, você não colocará um marcador de lealdade em Grist, mas ainda repetirá o processo. Mó pena.
- A segunda habilidade de lealdade de Grist não requer alvos. Se você escolher sacrificar uma criatura conforme ela for resolvida, a habilidade desencadeada reflexiva será desencadeada e você escolherá uma criatura ou planeswalker alvo para destruir. Isso ocorrerá mesmo que Grist não esteja no campo de batalha quando a habilidade de lealdade for resolvida.
- Conte o número de cards de criatura em seu cemitério conforme a terceira habilidade de lealdade for resolvida para determinar quantos pontos de vida cada oponente perderá. Se Grist estiver em seu cemitério nesse momento, ele será um card de criatura e contribuirá para a contagem.

---

Guardião da Toca

{3} {B} {G}

Criatura — Elfo Druida

2/2

Quando Guardiã da Toca entrar no campo de batalha, crie duas fichas de criatura Esquilo verde 1/1.

{3} {B}: Os Esquilos que você controla recebem +1/+0 e ganham ameaçar até o final do turno.

- Ganhar ameaçar após a declaração de bloqueadores não desfaz um bloqueio.

---

Herdeiro de Draco

{12}

Criatura Artefato — Dragão

4/4

*Dominar* — Esta mágica custa {2} a menos para conjurar para cada tipo de terreno básico entre os terrenos que você controla.

Voar

Cada criatura que você controla tem vigilância se for branca, resistência a magia se for azul, vínculo com a vida se for preta, iniciativa se for vermelha e atropelar se for verde.

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

Hidrosabujo

{U}

Criatura — Elemental Cão

1/2

{3}, {T}: Investigue. (*Crie uma ficha de artefato Pista incolor com "{2}, sacrifique este artefato: Compre um card"*.)

- O nome da ficha é Pista e seu subtipo de artefato é Pista. Pista não é um tipo de criatura.
  - Você não pode sacrificar uma Pista para ativar a própria habilidade e também outra habilidade que exija o sacrifício de uma Pista (ou qualquer artefato) como custo (como a de Lonis, Criptozoólogo, por exemplo).
- 

Hierarca Ignóbil

{G}

Criatura — Goblin Xamã

0/1

Exaltado (*Toda vez que uma criatura que você controla ataca sozinha, ela recebe +1/+1 até o final do turno.*)

{T}: Adicione {B}, {R} ou {G}.

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

Impositora Gloriosa

{5}{W}{W}

Criatura — Anjo

5/5

Voar, vínculo com a vida

No início de cada combate, se você tem mais pontos de vida que um oponente, Impositora Gloriosa ganha golpe duplo até o final do turno.

- A habilidade desencadeada de Impositora Gloriosa verifica se você tem mais pontos de vida que um oponente no início de cada combate para saber se será desencadeada. Se não houver, a habilidade não será desencadeada. A habilidade verificará novamente conforme tentar ser resolvida. Se, naquele momento, você não controlar nenhuma criatura com essa característica, a habilidade não será desencadeada. Você precisa ter mais pontos de vida que o oponente em ambos os momentos para que Impositora Gloriosa receba golpe duplo. Não é necessário, porém, que o oponente seja o mesmo.
  - Depois que a habilidade desencadeada for resolvida, Impositora Gloriosa continuará a ter golpe duplo até o final do turno, independentemente do total de pontos de vida daquele jogador.
-

Inspetora do Reino

{4}{W}

Criatura — Gigante Soldado

3/3

Renome 2 (*Quando esta criatura causar dano de combate a um jogador, se ela não for renomada, coloque dois marcadores +1/+1 nela e ela se tornará renomada.*)

Toda vez que um ou mais marcadores +1/+1 forem colocados em Inspetora do Reino, exile até uma outra permanente alvo não de terreno até que Inspetora do Reino deixe o campo de batalha.

- A última habilidade de Inspetora do Reino é desencadeada toda vez que um marcador +1/+1 é colocado nela por qualquer motivo, e não apenas pela própria habilidade de renome dela.
- Se Inspetora do Reino deixar o campo de batalha antes de sua última habilidade desencadeada ser resolvida, a permanente alvo não será exilada.
- As Auras anexadas à permanente exilada são colocadas nos cemitérios de seus donos. Os Equipamentos anexados a ela serão soltos e permanecerão no campo de batalha. Quaisquer marcadores na permanente exilada deixarão de existir.
- Uma ficha de criatura exilada dessa forma deixa de existir e não volta ao campo de batalha.
- Todas as permanentes exiladas por Inspetora do Reino voltarão ao campo de batalha ao mesmo tempo, e cada uma delas entrará no campo de batalha sob o controle do próprio dono.
- Renome não será desencadeado quando uma criatura causar dano de combate a um planeswalker ou a outra criatura. Ele também não será desencadeado quando uma criatura causar dano não de combate a um jogador.
- Se uma criatura com renome causar dano de combate a seu controlador porque o dano foi redirecionado, renome será desencadeado.

---

Jovem Necromante

{4}{B}

Criatura — Humano Bruxo

2/3

Quando Jovem Necromante entra no campo de batalha, você pode exilar dois cards de seu cemitério. Quando fizer isso, devolva o card de criatura alvo de seu cemitério para o campo de batalha.

- A habilidade desencadeada reflexiva de Jovem Necromante (a que devolve um card ao campo de batalha) é desencadeada quando você exila dois cards de seu cemitério. Os jogadores podem responder àquela habilidade antes que o card seja devolvido.
-

Kavu Territorial  
{R}{G}  
Criatura — Kavu  
\*/\*

*Dominar* — O poder e a resistência de Kavu Territorial são ambos iguais ao número de tipos de terreno básico entre os terrenos que você controla.

Toda vez que Kavu Territorial atacar, escolha um —

- Descarte um card. Se fizer isso, compre um card.
- Exile até um card alvo de um cemitério.

- As habilidades dominar contam o número de tipos de terreno básico entre os dos terrenos que você controla, e não quantos terrenos você controla, nem quantos de cada tipo.
- Os tipos de terreno básico são Planície, Ilha, Pântano, Montanha e Floresta. Tipos de terreno que não sejam tipos de terreno básico (como Deserto) não contribuem para habilidades de dominar.
- A habilidade que define o poder e a resistência de Kavu Territorial funciona em todas as zonas, e não apenas no campo de batalha.

---

Kirin Guardiã  
{3}{W}  
Criatura — Kirin  
2/3  
Voar

Toda vez que outra criatura que você controla morrer, coloque um marcador +1/+1 em Kirin Guardiã.

- Se Kirin Guardiã e outra criatura que você controla morrerem simultaneamente (talvez por estarem ambas atacando ou bloqueando), Kirin Guardiã não estará no campo de batalha conforme sua habilidade desencadeada for resolvida. Ele não pode ser salvo pelo marcador +1/+1 que seria colocado nele.

---

Krushok Courestandarte  
{3}{G}  
Criatura — Besta  
4/4

Atropelar

Fortalecer 2 — {1}{G} ({1}{G}, *descarte este card:*

*Coloque dois marcadores +1/+1 na criatura alvo.*)

Necrofagia {5}{G}{G} ({5}{G}{G}, *exile este card de seu cemitério: Coloque uma quantidade de marcadores +1/+1 igual ao poder deste card na criatura alvo. Use necrofagia somente como um feitiço.*)

- Se você ativar a habilidade fortalecer de Krushok Courestandarte durante sua fase principal, seus oponentes terão a chance de responder àquela habilidade antes que você possa ativar a habilidade necrofagia, talvez removendo Krushok Courestandarte de seu cemitério. No entanto, se Krushok Courestandarte for parar em seu cemitério durante sua fase principal de modo que não haja mágicas nem habilidades na pilha, você terá prioridade para ativar a habilidade necrofagia antes que qualquer um possa remover Krushok Courestandarte de seu cemitério.

- Exilar o card de criatura com necrofagia é parte do custo de ativar a habilidade necrofagia. Depois que a habilidade é ativada e o custo é pago, é tarde demais para impedir que a habilidade seja ativada tentando remover o card de criatura do cemitério.

---

Leão Diamantino

{2}

Criatura Artefato — Felino

2/2

{T}, descarte sua mão, sacrifique Leão Diamantino:  
Adicione três manas de uma cor à sua escolha. Ative somente como uma mágica instantânea.

- Mesmo que você só possa ativá-la como uma mágica instantânea, essa habilidade ainda é uma habilidade de mana. Ela não usa a pilha e não pode ser respondida.
- Você não pode conjurar uma mágica instantânea (nem ativar uma habilidade como uma mágica instantânea) enquanto conjura outra mágica. Portanto, assim como com Diamante Olho de Leão, você não pode ativar a habilidade com a intenção de usar o mana para conjurar uma mágica de sua mão.

---

Livro de Receitas do Submundo

{1}

Artefato

{T}, descarte um card: Crie uma ficha de Comida. *(Ela é um artefato com "{2}, {T}, sacrifique este artefato: Você ganha 3 pontos de vida.")*

{4}, {T}, sacrifique Livro de Receitas do Submundo:

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

- A última habilidade de Livro de Receitas do Submundo pode ter como alvo qualquer card de criatura em seu cemitério, e não apenas um descartado com a primeira habilidade. Por exemplo, se uma Gárgula de Granito que você controla morrer depois de sofrer dano de Machado Relampejante, você pode usar o Livro de Receitas do Submundo para fazer um delicioso aperitivo crocante.

---

Lonis, Criptozoólogo

{G} {U}

Criatura Lendária — Cobra Elfo Batedor

1/2

Toda vez que outra criatura não ficha entrar no campo de batalha sob seu controle, investigue.

{T}, sacrifique X Pistas: O oponente alvo revela os X cards do topo do próprio grimório. Você pode colocar no campo de batalha sob seu controle um card de permanente não de terreno com valor de mana igual ou inferior a X dentre eles. Aquele jogador coloca o restante no fundo do próprio grimório em ordem aleatória.

- O nome da ficha é Pista e seu subtipo de artefato é Pista. Pista não é um tipo de criatura.

- As fichas são artefatos normais. Por exemplo, um pode ser sacrificado para ativar a habilidade de Aprendiz de Brea e outro pode ser o alvo de Romper Laços.
  - Você não pode sacrificar uma ficha de Pista para ativar sua própria habilidade e também ativar a habilidade de Lonis, Criptozoólogo.
- 

Luto

{2} {B} {B}

Criatura — Elemental Encarnação

3/2

Ameaçar

Quando Luto entra no campo de batalha, o oponente alvo revela a própria mão. Você escolhe um card não de terreno da mão dele. Aquele jogador descarta aquele card.

Evocar — Exile um card preto de sua mão.

- Para determinar o custo total de uma mágica, comece com o custo de mana ou o custo alternativo que vai pagar (como um custo de evocar), adicione qualquer custo adicional e depois aplique as reduções de custo. O valor de mana da mágica só é determinado pelo custo de mana, independentemente do custo total da conjuração.
  - Se pagar o custo de evocação, você poderá fazer com que a habilidade desencadeada da criatura seja resolvida antes da habilidade desencadeada de evocar. Você pode conjurar mágicas depois da resolução daquela habilidade, mas antes de precisar sacrificar a criatura.
- 

Magus da Ponte

{B} {B} {B}

Criatura — Humano Mago

4/4

Toda vez que uma criatura não ficha for colocada em seu cemitério do campo de batalha, crie uma ficha de criatura Zumbi preta 2/2.

Quando uma criatura for colocada no cemitério de um oponente do campo de batalha, exile Magus da Ponte.

- Diferentemente da Ponte das Profundezas, que lhe valeu a alcunha, as habilidades do Magus só funcionam quando ele está no campo de batalha. Elas não funcionam enquanto ele está em seu cemitério.
  - Nenhuma das habilidades verifica quem controlava a criatura que morreu. Elas só verificam em que cemitério ela foi colocada. Isso significa que se um oponente controlar uma criatura que você possui, a morte dela fará com que a primeira habilidade de Magus da Ponte seja desencadeada, e não a segunda.
  - O dono de uma ficha é o jogador que a criou, que pode ser diferente do jogador que a controla ou, em alguns casos peculiares, diferente do jogador sob o controle do qual ela entrou no campo de batalha.
-

Mantícora do Monte Velo

{2}{R}{R}

Criatura Encantamento — Mantícora

3/4

No início do combate no seu turno, você pode descartar um card. Quando você faz isso, Mantícora do Monte Velo causa X pontos de dano a qualquer alvo, sendo X o número de tipos de card que o card descartado tem.

- Os tipos de card que podem aparecer em um card descartado são: artefato, criatura, encantamento, mágica instantânea, terreno, planeswalker, feitiço e tribal. Lendário, básico e da neve são supertipos, não tipos de card; Mantícora e Saga são subtipos, não tipos de card.
- Se você não descartar um card, a habilidade desencadeada reflexiva de Mantícora do Monte Velo não será desencadeada.

---

Maré de Caranguejo

{1}{U}

Encantamento

{1}, descarte um card: Crie uma ficha de criatura

Caranguejo azul 0/3.

*Delírio* — Os Caranguejos que você controla receberão +1/+1 enquanto houver quatro ou mais tipos de card entre os cards de seu cemitério.

- Os tipos de card que podem aparecer em um cemitério são: artefato, criatura, encantamento, mágica instantânea, terreno, planeswalker, feitiço e tribal. Lendário, básico e da neve são supertipos, não tipos de card; Vedalkano e Mago são subtipos, não tipos de card.
- Descartar um card é parte do custo da primeira habilidade de Maré de Caranguejo. Não há tempo para que os jogadores respondam à habilidade antes que o card descartado esteja no cemitério.

---

Moderação

{1}{W}{U}

Encantamento

Você não pode conjurar mais de uma mágica a cada turno.

Toda vez que você conjurar uma mágica, compre um card.

- Se conjurar Moderação, você já conjurou ao menos uma mágica naquele turno (a própria Moderação), de modo que não poderá conjurar mais nenhuma mágica naquele turno. Se Moderação passar ao seu controle em um turno em que você não conjurou nenhuma mágica, você conseguirá conjurar uma mágica naquele turno.
  - A habilidade desencadeada de Moderação só funciona enquanto ela está no campo de batalha, de modo que ela não permite que você compre um card ao conjurá-la.
  - Se um efeito disser que você não pode conjurar mágicas e outro efeito instruir você a conjurar uma mágica, como o da habilidade que é desencadeada quando você remove o último marcador temporal de um card com suspender, você não conseguirá conjurar aquela mágica.
-

Molda-maré

{U}

Criatura — Tritão Mago

1/1

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

Quando Molda-maré entra no campo de batalha, se ele foi reforçado, o terreno alvo torna-se uma Ilha enquanto Molda-maré permanecer no campo de batalha.

Molda-maré receberá +1/+1 enquanto um oponente controlar uma Ilha.

- Se Molda-maré deixar o campo de batalha antes que sua habilidade desencadeada seja resolvida, o terreno alvo não se tornará uma Ilha.
- Um terreno que se torne uma Ilha ganha “{T}: Adicione {U}.” e perde todas as outras habilidades. Ele perde todos os outros tipos de terreno, mas não perde nenhum tipo nem supertipo, como criatura, lendário ou da neve.
- Molda-maré receberá +1/+1 enquanto um oponente controlar qualquer terreno com o tipo de terreno Ilha, e não apenas terrenos com o nome Ilha.

---

Myr Entregador

{1}{U}

Criatura Artefato — Pista Myr

2/1

{2}, sacrifique Myr Entregador: Compre um card.

- Mesmo sendo uma Pista, Myr Entregador (normalmente) não é uma ficha e, portanto, não é “criado” quando entra no campo de batalha. As habilidades que verificam a criação de fichas de Pista, como a de Fabricante da Academia, não farão nada conforme Myr Entregador for colocado no campo de batalha. Se você criar uma ficha que seja uma cópia de Myr Entregador no campo de batalha, ela será levada em conta por essas habilidades. No entanto, se você copiar Myr Entregador enquanto ele for uma mágica na pilha, a cópia que for resolvida se tornará uma ficha, mas a ficha não terá sido “criada”, de modo que ela não será levada em conta por aquelas habilidades.
- Você não pode sacrificar Myr Entregador para ativar a própria habilidade e também outra habilidade que exija o sacrifício de uma Pista (ou qualquer artefato) como custo (como a de Lonis, Criptozoólogo, por exemplo).

---

Myr Sagrado Cavaleiro

{2}{W}

Criatura Artefato — Myr Cavaleiro

2/2

{2}{W}: Adaptar 1. (*Se esta criatura não tiver marcadores +1/+1, coloque um marcador +1/+1 nela.*)

Toda vez que um ou mais marcadores +1/+1 são colocados em Myr Sagrado Cavaleiro, ele ganha golpe duplo até o final do turno.

- Você sempre pode ativar uma habilidade que fará com que uma criatura se adapte. Conforme aquela habilidade é resolvida, se a criatura tem um marcador +1/+1 por qualquer motivo, você simplesmente não coloca nenhum marcador +1/+1 nela.
- Se de alguma forma uma criatura perder todos os marcadores +1/+1, ela poderá se adaptar de novo e receber mais marcadores +1/+1.

Necrogoyf

{3} {B} {B}

Criatura — Lhurgoyf

\*/4

O poder de Necrogoyf é igual ao número de cards de criatura em todos os cemitérios.

No início da manutenção de cada jogador, aquele jogador descarta um card.

Loucura {1} {B} {B} *(Se você descartar este card, descarte-o para o exílio. Quando fizer isso, conjure-o por seu custo de loucura ou coloque-o em seu cemitério.)*

- A habilidade que define o poder de Necrogoyf funciona em todas as zonas, e não apenas no campo de batalha. Se Necrogoyf estiver em um cemitério, sua habilidade o contará.

Neonato de Língua Flamejante

{R} {R}

Criatura — Kavu

2/1

Multireforçar {2} *(Você pode pagar um custo adicional de {2} quantas vezes quiser conforme conjura esta mágica.)*

Neonato de Língua Flamejante entra no campo de batalha com um marcador +1/+1 para cada vez que tiver sido reforçado.

Quando Neonato de Língua Flamejante entra no campo de batalha, ele causa dano igual ao próprio poder à criatura alvo.

- A última habilidade desencadeada de Neonato de Língua Flamejante verifica seu poder conforme é resolvida. Se ele não estiver no campo de batalha quando ela for resolvida, serão usadas suas últimas informações conhecidas. É possível que nenhum dano seja causado se seu poder era igual ou inferior a 0 no momento em que deixou o campo de batalha.

Oferenda de Fadinhas

{2} {G}

Encantamento

No início de cada etapa final, se você conjurou uma mágica de criatura e uma mágica não de criatura neste turno, crie uma ficha de Pista, uma ficha de Comida e uma ficha de Tesouro.

- Não importa o que tenha acontecido com as mágicas depois que você as conjurou. Cada uma delas pode ter sido resolvida, sido anulada, deixado de ser resolvida por alguma outra razão, ou passado a ser controlada por outro jogador. Contanto que você tenha conjurado uma mágica de criatura e uma mágica não de criatura naquele turno, a habilidade será desencadeada.
- Se um efeito substituir o número ou o tipo de fichas que você cria, ele se aplica a cada um daquelas fichas individualmente. Por exemplo, se você controlar Oferenda de Fadinas e Fabricante da Academia, você criará três de cada tipo quando a habilidade desencadeada for resolvida.
- Criar uma ficha de Pista dessa forma não é o mesmo que investigar. Em especial, uma habilidade que seja desencadeada toda vez que você investiga não será desencadeada porque a habilidade de Oferenda de Fadinas criou uma ficha de Pista.

Ondo-peneirador

{3}{G}{U}

Criatura — Elemental

3/2

Voar

Quando Ondo-peneirador entrar no campo de batalha, investigue duas vezes. *(Para investigar, crie uma ficha de artefato Pista incolor com “{2}, sacrifique este artefato: Compre um card”.)*

Evocar {G}{U} *(Você pode conjurar esta mágica por seu custo de evocar. Se fizer isso, ela será sacrificada quando entrar no campo de batalha.)*

- O nome da ficha é Pista e seu subtipo de artefato é Pista. Pista não é um tipo de criatura.
- As fichas são artefatos normais. Por exemplo, um pode ser sacrificado para ativar a habilidade de Aprendiz de Brea e outro pode ser o alvo de Romper Laços.
- Você não pode sacrificar uma Pista para ativar a própria habilidade e também outra habilidade que exija o sacrifício de uma Pista (ou qualquer artefato) como custo (como a de Lonis, Criptozoólogo, por exemplo).

Pairoo, a Volátil

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

Criatura Lendária — Dragão Ancião

7/7

Voar, vínculo com a vida

No início de sua manutenção, sacrifique Pairoo, a

Volátil, a menos que você pague {R}{W}{B}.

Quando Pairoo morre, ela causa 7 pontos de dano a cada criatura não lendária.

- Como Pairoo tinha vínculo com a vida quando estava no campo de batalha, você ganhará uma quantidade de pontos de vida igual ao dano que ela causar conforme a última habilidade desencadeada dela for resolvida.

Paradigma de Nyktos

{4}{W}{W}

Criatura Encantamento — Humano Soldado

4/6

Toda vez que você ganha pontos de vida, você pode colocar aquela quantidade de marcadores +1/+1 em cada criatura que você controla. Faça isso uma vez por turno.

- “Faça isso uma vez por turno” refere-se a colocar marcadores +1/+1 em suas criaturas usando a habilidade desencadeada. Enquanto você não tiver escolhido colocar marcadores +1/+1 em suas criaturas com ela, todas as ocorrências de ganho de pontos de vida farão com que a habilidade de Paradigma de Nyktos seja desencadeada.
- “Faça isso uma vez por turno” só se refere à habilidade de seu próprio Paradigma de Nyktos, e não a outras ocorrências da mesma habilidade. Em outras palavras, se controlar múltiplos Paradigmas de Nyktos, você conseguirá usar a habilidade uma vez para cada um deles.
- Uma vez que você tenha escolhido colocar marcadores +1/+1 em suas criaturas, ocorrências posteriores de ganho de pontos de vida não farão com que a habilidade seja desencadeada.
- Se múltiplas ocorrências da habilidade estiverem na pilha, você só conseguirá colocar marcadores +1/+1 com uma daquelas ocorrências. Depois que fizer isso, as outras ocorrências não farão nada quando forem resolvidas.
- Se uma criatura que você controla sofrer dano letal ao mesmo tempo em que você ganhar pontos de vida, ela não receberá um marcador +1/+1 da habilidade de Paradigma de Nyktos a tempo de se salvar.
- Cada criatura com vínculo com a vida a causar dano de combate causa um evento de ganho de pontos de vida em separado. Por exemplo, se duas criaturas com vínculo com a vida que você controla causarem dano de combate ao mesmo tempo e você ainda não tiver usado a habilidade de Paradigma de Nyktos, esta habilidade será desencadeada duas vezes. No entanto, se uma única criatura que você controla com vínculo com a vida causa dano de combate a múltiplas criaturas, jogadores, e/ou planeswalkers ao mesmo tempo (por exemplo, porque ela tem atropelar ou foi bloqueada por mais de uma criatura), a habilidade é desencadeada apenas uma vez.

---

Patrulha da Feira

{1}{W}

Criatura — Humano Soldado

2/1

{1}{W}, exile Patrulha da Feira de seu cemitério: Crie uma ficha de criatura artefato Tóptero incolor 1/1 com voar. Ative somente como um feitiço.

- Exilar Patrulha da Feira é parte do custo de ativação de sua habilidade. Depois que você a ativar, nenhum jogador conseguirá impedir você removendo-a de seu cemitério.
-

Perder o Foco

{1}{U}

Mágica Instantânea

Replicar {U} *(Quando você conjurar esta mágica, faça uma cópia dela para cada vez que tiver pago seu custo de replicação. Você pode escolher novos alvos para as cópias.)*

Anule a mágica alvo, a menos que seu controlador pague {2}.

- Conforme a habilidade desencadeada de replicar for resolvida, você copiará Perder o Foco para cada vez que pagou o custo de replicar, mesmo que a mágica original não esteja mais na pilha naquele momento (talvez por ter sido anulada).
- As cópias criadas por replicar são criadas na pilha. Portanto, elas não são “conjuradas”. Portanto, as habilidades que são desencadeadas quando um jogador conjura uma mágica não serão desencadeadas.

---

Perícia de Ferreiro

{W}

Mágica Instantânea

A permanente alvo ganha resistência a magia e indestrutível até o final do turno. Se for uma criatura artefato, ela recebe +2/+2 até o final do turno.

- Perícia de Ferreiro verifica se a permanente é uma criatura artefato conforme ela é resolvida. Se o alvo não for uma criatura artefato quando a mágica for conjurada, mas se tornar uma antes que a mágica seja resolvida, ele receberá +2/+2.

---

Perscrutar o Deserto

{3}{W}{W}

Feitiço

Exile o card de criatura alvo do seu cemitério. Crie X fichas de criatura Ave branca 1/1 com voar, sendo X a resistência do card exilado.

- Perscrutar o Deserto verifica a resistência do card exilado no exílio, e não no cemitério.

---

Potencial Ilimitado

{1}{W}

Mágica Instantânea

Escolha um —

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

- Prolifere. *(Escolha qualquer número de permanentes e/ou jogadores. Em seguida, dê a cada um deles outro marcador de cada tipo que eles já tenham.)*

Entrelaçar {3}{W} *(Escolha ambos se pagar o custo de entrelaçar.)*

- Se conjurar esta mágica pagando seu custo de entrelaçar, você conseguirá proliferar os marcadores colocados com o primeiro modo.
- Para proliferar, você pode escolher qualquer permanente que tenha um marcador, inclusive as controladas por oponentes, e você pode escolher qualquer jogador que tenha um marcador, inclusive oponentes. Você não pode escolher cards em nenhuma zona que não seja o campo de batalha, mesmo que tenham marcadores.
- Você não tem que escolher todas as permanentes nem todos os jogadores que tenham um marcador, mas somente aqueles aos quais queira adicionar outro marcador. Uma vez que “qualquer número” inclui zero, você não precisa escolher nenhuma permanente e não precisa escolher nenhum jogador.
- Enquanto está proliferando, se você escolher uma permanente ou jogador com múltiplos tipos de marcadores, a permanente ou jogador recebe outro marcador de cada tipo que tenha, e não apenas de um tipo. Essa alteração nas regras de proliferar foi introduzida em uma coleção anterior.
- Os jogadores podem responder a uma mágica ou habilidade cujo efeito inclui proliferar. No entanto, depois que aquela mágica ou habilidade começar a ser resolvida e seu controlador escolher quais permanentes e jogadores receberão novos marcadores, será tarde demais para que qualquer um responda.
- Se uma permanente tem marcadores +1/+1 e marcadores -1/-1, eles são removidos aos pares como uma ação baseada no estado, até que a permanente tenha apenas um daqueles tipos de marcador (ou nenhum dos dois).

#### Propulsor de Etherium

{2} {U}

Criatura Artefato — Humano Mago

2/1

Toda vez que você conjurar uma mágica com valor de mana igual ou superior a 4, crie uma ficha de criatura artefato Tóptero incolor 1/1 com voar.

- Se uma mágica na pilha tiver {X} no custo de mana, X é o valor escolhido quando se determina o valor de mana daquela mágica.

#### Quebrar o Gelo

{B} {B}

Feitiço

Destrua o terreno alvo que seja da neve ou possa gerar {C}.

Sobrecarga {4} {B} {B} (*Você pode conjurar esta mágica por seu custo de sobrecarga. Se fizer isso, altere seu texto substituindo todas as ocorrências de “o artefato alvo” por “cada artefato”.*)

- Um terreno é “da neve” se tiver o supertipo da Neve.
- Quebrar o Gelo verifica o tipo de mana que poderia ser gerado por habilidades de um terreno, mesmo que aquela habilidade não possa ser ativada naquele momento. Por exemplo, um terreno com “{T}: Adicione {C}” ainda é um alvo válido mesmo que esteja virado.

Quebrador de Fundações

{3}{G}

Criatura — Elemental

2/2

Quando Quebrador de Fundações entra no campo de batalha, você pode destruir o artefato ou encantamento alvo.

Evocar {1}{G} *(Você pode conjurar esta magia por seu custo de evocar. Se fizer isso, ela será sacrificada quando entrar no campo de batalha.)*

- Para determinar o custo total de uma magia, comece com o custo de mana ou o custo alternativo que vai pagar (como um custo de evocar), adicione qualquer custo adicional e depois aplique as reduções de custo. O valor de mana da magia só é determinado pelo custo de mana, independentemente do custo total da conjuração.
- Se pagar o custo de evocação, você poderá fazer com que a habilidade desencadeada da criatura seja resolvida antes da habilidade desencadeada de evocar. Você pode conjurar magias depois da resolução daquela habilidade, mas antes de precisar sacrificar a criatura.

---

Ragavan, Afanador Ágil

{R}

Criatura Lendária — Macaco Pirata

2/1

Toda vez que Ragavan, Afanador Ágil, causar dano de combate a um jogador, crie uma ficha de Tesouro e exile o card do topo do grimório daquele jogador. Até o final do turno, você pode conjurar aquele card.

Investida {1}{R} *(Você pode conjurar esta magia pagando seu custo de investida. Se fizer isso, ela ganha ímpeto e é devolvida do campo de batalha para a mão de seu dono no início da próxima etapa final.)*

- Você criará uma ficha de Tesouro mesmo que aquele jogador não tenha mais cards no grimório para exilar.
  - Você ainda precisa seguir todas as restrições de tempo e pagar todos os custos quando conjurar o card exilado. Se exilar um card de terreno, você não poderá jogar aquele card.
  - Se você escolher pagar o custo de investida, em vez do custo de mana, a magia será conjurada do mesmo jeito. Ela vai para a pilha e pode ser respondida e anulada. Você só pode conjurar uma magia de criatura pelo custo de investida quando puder conjurar uma magia de criatura normalmente. Na maioria das vezes, isto se dá na sua fase principal, quando a pilha está vazia.
  - Se você pagar o custo de investida para conjurar uma magia de criatura, o card será devolvido à mão do seu dono somente se ainda estiver no campo de batalha quando a habilidade desencadeada for resolvida. Se ela morrer ou for para outra zona antes, ela continuará onde estiver.
  - Você não precisa atacar com a criatura com investida, a menos que alguma outra habilidade o obrigue a fazê-lo.
  - Se uma criatura entrar no campo de batalha como cópia ou se tornar cópia de uma criatura cujo custo de investida foi pago, a cópia não terá ímpeto e não será devolvida para a mão do seu dono.
-

Rastreador Arconexo

{2} {R}

Criatura Artefato — Cão

0/0

Ameaçar

Modular 2 (*Esta criatura entra no campo de batalha com dois marcadores +1/+1. Quando ela morre, você pode colocar seus marcadores +1/+1 na criatura artefato alvo.*)

Toda vez que você conjurar uma mágica além da primeira a cada turno, coloque um marcador +1/+1 em Rastreador Arconexo.

- Se esta criatura receber marcadores -1/-1 suficientes para fazer com que ela vá para o cemitério, modular colocará na criatura artefato alvo um número de marcadores +1/+1 igual ao número de marcadores +1/+1 nesta criatura antes que ela deixasse o campo de batalha.
- Rastreador Arconexo considerará mágicas que você conjurou antes que ele estivesse no campo de batalha. Por exemplo, se Rastreador Arconexo for a primeira mágica que você conjura em um turno, cada mágica subsequente que você conjure depois que ele estiver no campo de batalha fará com que a última habilidade seja desencadeada.

---

Reclusa da Teia Afunilada

{4} {G}

Criatura — Aranha

3/5

Alcance

*Mórbido* — Quando Reclusa da Teia Afunilada entrar no campo de batalha, se uma criatura morreu neste turno, investigue. (*Crie uma ficha de artefato Pista incolor com “{2}, sacrifique este artefato: Compre um card”.*)

- O nome da ficha é Pista e seu subtipo de artefato é Pista. Pista não é um tipo de criatura.
- As fichas são artefatos normais. Por exemplo, um pode ser sacrificado para ativar a habilidade de Aprendiz de Brea e outro pode ser o alvo de Romper Laços.
- Você não pode sacrificar uma Pista para ativar a própria habilidade e também outra habilidade que exija o sacrifício de uma Pista (ou qualquer artefato) como custo (como a de Lonis, Criptozoólogo, por exemplo).

---

Recuperação Descrente

{1} {R}

Mágica Instantânea

Descarte um card e depois compre um card.

Rebote (*Se você conjurar esta mágica da sua mão, exilê-a conforme ela for resolvida. No início de sua próxima manutenção, você poderá conjurar este card do exílio sem pagar seu custo de mana.*)

- Se você não tiver nenhum card na mão conforme Recuperação Descrente for resolvida, você não descartará nenhum card, mas ainda comprará um card.

- Conjurar o card novamente devido à habilidade desencadeada retardada de rebote é opcional. Se você escolher não conjurar o card ou não puder fazê-lo porque um efeito o proíbe, o card permanecerá exilado. Você não terá outra chance de conjurá-lo em um turno futuro. Se você conjurar o card, ele será colocado normalmente no cemitério de seu dono depois que for resolvido.
  - Se uma mágica com rebote que você conjurar de sua mão não for resolvida por qualquer motivo, inclusive ser anulada, aquela mágica não será resolvida e nenhum de seus efeitos acontecerá, inclusive o rebote. A mágica será colocada no cemitério de seu dono e você não poderá conjurá-la novamente em seu próximo turno.
- 

#### Regente Marturvo

{5} {U} {U}

Criatura — Dragão

3/3

Esquadrinhar *(Cada card que você exila de seu cemitério quando conjura esta mágica paga por {1}.)*

Voar

Regente Marturvo entra no campo de batalha com um marcador +1/+1 para cada card de mágica instantânea e de feitiço exilado com ele.

Toda vez que um card de mágica instantânea ou de feitiço deixar seu cemitério, coloque um marcador +1/+1 em Regente Marturvo.

- Esquadrinhar não muda o custo de mana nem o valor de mana de uma mágica. Por exemplo, o valor de mana de Regente Marturvo é 7, mesmo que você tenha exilado três cards para conjurá-lo.
  - Você só pode exilar cards para pagar o custo de mana genérico, e você não pode exilar mais cards que o requisito de mana genérico de uma mágica com esquadrinhar. Por exemplo, você não pode exilar mais que cinco cards de seu cemitério para conjurar Regente Marturvo, a menos que um efeito tenha aumentado seu custo.
  - Por não ser um custo alternativo, a habilidade esquadrinhar pode ser usada junto com custos alternativos, como recapitular. Ela também pode ser usada para pagar custos adicionais que incluam mana genérico.
- 

#### Relé Galvânico

{2} {R}

Feitiço

Exile o card do topo de seu grimório. Durante seu próximo turno, você pode jogar aquele card.

Rajada *(Quando você conjurar esta mágica, faça uma cópia dela para cada mágica conjurada antes dela neste turno.)*

- Você só pode jogar o card exilado em seu próximo turno depois que Relé Galvânico for resolvido. Em especial, isso significa que você *não pode* jogá-lo no mesmo turno em que conjura Relé Galvânico.
  - Jogar o card tem as mesmas restrições de tempo e exige os mesmos pagamentos normalmente, mas ele só pode ser jogado neste turno.
-

Resistência

{1}{G}{G}

Criatura — Elemental Encarnação

3/4

Lampejo

Alcance

Quando Resistência entra no campo de batalha, até um jogador alvo coloca todos os cards do próprio cemitério no fundo do próprio grimório em ordem aleatória.

Evocar — Exile um card verde de sua mão.

- Para determinar o custo total de uma mágica, comece com o custo de mana ou o custo alternativo que vai pagar (como um custo de evocar), adicione qualquer custo adicional e depois aplique as reduções de custo. O valor de mana da mágica só é determinado pelo custo de mana, independentemente do custo total da conjuração.
- Se pagar o custo de evocação, você poderá fazer com que a habilidade desencadeada da criatura seja resolvida antes da habilidade desencadeada de evocar. Você pode conjurar mágicas depois da resolução daquela habilidade, mas antes de precisar sacrificar a criatura.

---

Retorno Ecoante

{B}

Feitiço

Devolva o card de criatura alvo e todos os outros cards com o mesmo nome daquele card do seu cemitério para sua mão.

- Se o alvo não for válido conforme Retorno Ecoante tentar ser resolvido (mais provavelmente por não estar mais em seu cemitério), ele será removido da pilha e não fará nada, mesmo que haja cards com o mesmo nome em seu cemitério.

---

Revisão Mística

{2}{U}

Encantamento

No início de sua manutenção, use vidência 1.

Toda vez que você descarta um card, cada oponente tritura dois cards. *(Ele coloca os dois cards do topo do próprio grimório no próprio cemitério.)*

- Se a última habilidade de Revisão Mística for desencadeada durante a etapa de limpeza por você estar descartando como consequência do número máximo de cards na mão, os jogadores poderão responder àquela habilidade. Depois, quando todos os jogadores tiverem passado a prioridade sucessivamente com a pilha vazia, haverá uma nova etapa de limpeza.
-

Sacerdotisa de Ritos Torpes

{W}{B}

Criatura — Humano Bruxo

2/2

{T}, pague 3 pontos de vida, sacrifique Sacerdotisa de Ritos Torpes: Devolva o card de criatura alvo de seu cemitério para o campo de batalha. Ative somente como um feitiço.

Desenterrar {3}{W}{B} (*{3}{W}{B}: Devolva este card de seu cemitério para o campo de batalha. Ele ganha ímpeto. Exile-o no início da próxima etapa final ou se ele for deixado no campo de batalha. Use desenterrar somente como um feitiço.*)

- Você escolhe o alvo da primeira habilidade antes de pagar quaisquer custos daquela habilidade. Em outras palavras, você não pode escolher a própria Sacerdotisa de Ritos Torpes como alvo para trazê-la de volta do cemitério.
- Ativar a habilidade desenterrar de um card de criatura não é o mesmo que conjurar o card de criatura. A habilidade desenterrar é colocada na pilha, mas o card de criatura, não. Mágicas e habilidades que interagem com habilidades ativadas (como Asfixiar) interagem com desenterrar, mas mágicas e habilidades que interagem com mágicas (como Cancelar), não.
- Se a criatura devolvida ao campo de batalha pela habilidade desenterrar deixaria o campo de batalha por qualquer motivo, ela é, em vez disso, exilada — a menos que a mágica ou habilidade que esteja fazendo com que a criatura saia do campo de batalha esteja tentando exilá-la. Nesse caso, a mágica ou habilidade consegue exilar a criatura. Se a mágica ou habilidade devolver o card de criatura para o campo de batalha posteriormente (como Efemerar pode fazer, por exemplo), o card de criatura retornará como um novo objeto sem ligação com o objeto que era antes. O efeito de desenterrar não se aplicará mais a ele.

---

Saga de Urza

Terreno Encantamento — Saga de Urza

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

I — Saga de Urza ganha “{T}: Adicione {C}”.

II — Saga de Urza ganha “{2}, {T}: Crie uma ficha de criatura artefato Constructo incolor 0/0 com ‘Esta criatura recebe +1/+1 para cada artefato que você controla’”.

III — Procure em seu grimório um card de artefato com custo de mana {0} ou {1}, coloque-o no campo de batalha e depois embaralhe.

- Saga de Urza é um terreno e só pode ser jogada como um terreno. Ela não pode ser conjurada como uma mágica.
- Saga de Urza ganha uma habilidade com seus dois primeiros capítulos. Ela continua com aquelas habilidades enquanto estiver no campo de batalha.
- Enquanto está resolvendo a habilidade do capítulo III, você só pode encontrar um card com custo de mana {0} ou {1}, e não valor de mana 0 ou 1. Por exemplo, você não poderia encontrar um card com custo de mana {U} nem um card com custo de mana {X}.

- Embora Saga de Urza seja um terreno, ela ainda é uma Saga, e será sacrificada quando a habilidade de seu último capítulo for resolvida.
- Se Saga de Urza perder todas as habilidades de capítulo, mas ainda for uma Saga (como consequência de um card como Lua Sangrenta, por exemplo), ela será sacrificada imediatamente.
- Embora Saga de Urza tenha o tipo de terreno de Urza, ela não interage com Torre de Urza, Mina de Urza nem Usina de Força de Urza.

Saqueador Tranças-de-sangue

{1}{R}

Criatura — Humano Amoque

3/1

Saqueador Tranças-de-sangue não pode bloquear.

*Delírio* — Esta mágica terá cascata enquanto houver quatro ou mais tipos de card entre os cards de seu cemitério. *(Quando conjurar esta mágica, exile cards do topo de seu grimório até remover um não de terreno com custo inferior. Você pode conjurá-lo sem pagar seu custo de mana. Coloque os cards exilados no fundo de seu grimório em ordem aleatória.)*

- A habilidade delírio verifica seu cemitério no momento em que você termina de conjurar Saqueador Tranças-de-sangue para determinar se ele tem cascata. Em especial, quaisquer permanentes que você tenha sacrificado enquanto conjura a mágica (como uma permanente que você tenha sacrificado para ativar uma habilidade de mana) estarão no cemitério naquele momento.
- Os tipos de card que podem aparecer em um cemitério são: artefato, criatura, encantamento, mágica instantânea, terreno, planeswalker, feitiço e tribal. Lendário, básico e da neve são supertipos, não tipos de card; Humano e Amoque são subtipos, não tipos de card.
- Cascata é desencadeada quando você conjura a mágica, o que significa que ela é resolvida antes daquela mágica. Se você acabar conjurando o card exilado, ele irá para a pilha acima da mágica com cascata.
- Quando a habilidade cascata é resolvida, você precisa exilar cards. A única parte opcional da habilidade é conjurar ou não o último card exilado.
- Se uma mágica com cascata for anulada, a habilidade cascata ainda será resolvida normalmente.
- Você exila os cards com a face voltada para cima. Todos os jogadores poderão vê-los.
- Se você conjura um card “sem pagar seu custo de mana”, você não pode escolher conjurá-lo por nenhum custo alternativo. Você pode, todavia, pagar custos adicionais. Se o card tiver custos adicionais obrigatórios, você precisará pagá-los para conjurá-lo.
- Se o card tem {X} em seu custo de mana, você precisa escolher 0 como valor de X quando o conjura sem pagar seu custo de mana.
- Como consequência de uma recente alteração nas regras de cascata, você não só para de exilar cards se exilar um não de terreno com valor de mana inferior ao da mágica com cascata, como a mágica resultante que você conjura também precisa ter um valor de mana inferior. Anteriormente, em casos em que o valor de mana de um card diferia do da mágica resultante, como no caso de alguns cards dupla face modais ou cards com uma Aventura, você podia conjurar uma mágica com valor de mana superior ao do card exilado.

- O valor de mana de um card duplo é determinado pelo custo de mana combinado das duas metades. Se cascata permitir que você conjure um card duplo, você pode conjurar qualquer das duas metades, mas não ambas.

---

Santificadora *en-Vec*

{W}{W}

Criatura — Humano Clérigo

2/2

Proteção contra o preto e contra o vermelho

Quando Santificadora *en-Vec* entrar no campo de batalha, exile de todos os cemitérios todos os cards pretos ou vermelhos.

Se uma permanente, mágica ou card preto ou vermelho que não esteja no campo de batalha seria colocada em um cemitério, em vez disso, exile-a.

- Se uma mágica preta ou vermelha fizer com que Santificadora *en-Vec* deixe o campo de batalha como parte de sua resolução, aquela mágica irá para o cemitério de seu dono e não será exilada.
- Se uma mágica preta ou vermelha fizer com que Santificadora *en-Vec* tenha dano letal marcado nela ou com que ela tenha resistência 0, Santificadora *en-Vec* não será colocada em um cemitério até a próxima vez em que as ações baseadas no estado forem verificadas depois que a mágica tiver terminado de ser resolvida. Nesse caso, a mágica será exilada em vez de ir para o cemitério de seu dono.
- Se uma permanente preta ou vermelha iria para o cemitério ao mesmo tempo que Santificadora *en-Vec*, aquela permanente será, em vez disso, exilada.

---

Santuário dos Esquilos

{G}

Encantamento

Quando Santuário dos Esquilos entrar no campo de batalha, crie uma ficha de criatura Esquilo verde 1/1.

Toda vez que uma criatura não ficha que você controla morre, você pode pagar {1}. Se fizer isso, devolva Santuário dos Esquilos para a mão de seu dono.

- A última habilidade funciona somente enquanto Santuário dos Esquilos estiver no campo de batalha. Ele não devolverá a si mesmo de seu cemitério para sua mão.

---

Sanidade Fraturada

{U}{U}{U}

Feitiço

Cada oponente tritura quatorze cards.

Reciclar {1}{U} (*{1}{U}*, *descarte este card: Compre um card.*)

Quando você recicla Sanidade Fraturada, cada oponente tritura quatro cards.

- 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).

Sentinela de Esper

{W}

Criatura Artefato — Humano Soldado

1/1

Toda vez que um oponente conjurar a primeira mágica não de criatura a cada turno, compre um card, a menos que aquele jogador pague {X}, sendo X o poder de Sentinela de Esper.

- Se uma mágica não de criatura já tiver sido conjurada por um oponente no turno em que Sentinela de Esper entrar no campo de batalha, aquele oponente já terá conjurado sua mágica não de criatura naquele turno e a habilidade de Sentinela de Esper não será desencadeada para aquele oponente naquele turno.
- Essa habilidade verifica o poder de Sentinela de Esper quando é resolvida, e não quando a habilidade vai para a pilha. Se Sentinela de Esper não estiver mais no campo de batalha quando ela for resolvida, use o poder dela em sua última existência no campo de batalha.
- Se Sentinela de Esper tiver poder negativo quando aquela habilidade for resolvida, {X} será {0}. O oponente ainda pode escolher não pagar o custo se quiser que você compre um card.

Sipaio Arconexo

{1}{R}{W}

Criatura Artefato — Felino Soldado

0/0

Iniciativa

Quando Sipai Arconexo entrar no campo de batalha, coloque um marcador +1/+1 em cada outra criatura artefato que você controla.

Modular 2 (*Esta criatura entra no campo de batalha com dois marcadores +1/+1. Quando ela morre, você pode colocar seus marcadores +1/+1 na criatura artefato alvo.*)

- Se esta criatura receber marcadores -1/-1 suficientes para fazer com que ela vá para o cemitério, modular colocará na criatura artefato alvo um número de marcadores +1/+1 igual ao número de marcadores +1/+1 nesta criatura antes que ela deixasse o campo de batalha.

Sítis, Mão da Colheita

{G}{W}

Criatura Encantamento Lendária — Ninfa

1/2

Toda vez que você conjura uma mágica de encantamento, você ganha 1 ponto de vida e compra um card.

- A habilidade de Sítis, Mão da Colheita, não é desencadeada pela própria conjuração.
- 

Solidão

{3}{W}{W}

Criatura — Elemental Encarnação

3/2

Lampejo

Vínculo com a vida

Quando Solidão entrar no campo de batalha, exile até uma outra criatura alvo. O controlador daquela criatura ganha uma quantidade de pontos de vida igual ao poder dela.

Evocar — Exile um card branco de sua mão.

- Para determinar o custo total de uma mágica, comece com o custo de mana ou o custo alternativo que vai pagar (como um custo de evocar), adicione qualquer custo adicional e depois aplique as reduções de custo. O valor de mana da mágica só é determinado pelo custo de mana, independentemente do custo total da conjuração.
  - Se pagar o custo de evocação, você poderá fazer com que a habilidade desencadeada da criatura seja resolvida antes da habilidade desencadeada de evocar. Você pode conjurar mágicas depois da resolução daquela habilidade, mas antes de precisar sacrificar a criatura.
- 

Sonhos Lúcidos

{3}{U}{U}

Feitiço

Compre X cards, sendo X o número de tipos de card entre os dos cards em seu cemitério.

- Os tipos de cards que podem aparecer nos cards de um cemitério incluem artefato, criatura, encantamento, mágica instantânea, terreno, planeswalker, feitiço e tribal. Lendário, básico e da neve são supertipos, não tipos de card; Vedalkano e Mago são subtipos, não tipos de card.
  - Sonhos Lúcidos ainda está na pilha, e não em seu cemitério, conforme você calcula o valor de X.
  - Um card pode ter mais de um tipo. Por exemplo, uma criatura artefato em seu cemitério conta como ambos os tipos para o efeito de Sonhos Lúcidos.
- 

Sutileza

{2}{U}{U}

Criatura — Elemental Encarnação

3/3

Lampejo

Voar

Quando Sutileza entrar no campo de batalha, escolha até uma mágica de criatura ou de planeswalker alvo. Seu dono a coloca no topo ou no fundo do próprio grimório.

Evocar — Exile um card azul de sua mão.

- A habilidade desencadeada de Sutileza tem como alvo uma mágica na pilha. Ela não pode ter como alvo criaturas nem planeswalkers no campo de batalha.

- Uma mágica colocada no grimório de seu dono não é resolvida, mas não é anulada. Isso funcionará com mágicas que não podem ser anuladas.
- É o dono da mágica quem escolhe se o card vai para o topo ou para o fundo do grimório. Todos os jogadores saberão dessa informação.
- Para determinar o custo total de uma mágica, comece com o custo de mana ou o custo alternativo que vai pagar (como um custo de evocar), adicione qualquer custo adicional e depois aplique as reduções de custo. O valor de mana da mágica só é determinado pelo custo de mana, independentemente do custo total da conjuração.
- Se pagar o custo de evocação, você poderá fazer com que a habilidade desencadeada da criatura seja resolvida antes da habilidade desencadeada de evocar. Você pode conjurar mágicas depois da resolução daquela habilidade, mas antes de precisar sacrificar a criatura.

Svyelun de Mar e Céu

{1} {U} {U}

Criatura Lendária — Tritão Deus

3/4

Svyelun de Mar e Céu terá indestrutível enquanto você controlar ao menos dois outros Tritões.

Toda vez que Svyelun atacar, compre um card.

Os outros Tritões que você controla têm salvaguarda {1}.

*(Toda vez que outro Tritão que você controla se tornar alvo de uma mágica ou habilidade que um oponente controla, anule-a, a menos que aquele jogador pague {1}.)*

- O dano causado a criaturas permanece naquelas criaturas até a etapa de limpeza ou até que um efeito remova aquele dano. Se você controlar Svyelun de Mar e Céu com ao menos 4 pontos de dano marcados e dois outros Tritões e um daqueles Tritões deixar o campo de batalha (ou deixar de ser um Tritão), Svyelun será destruída.
- Se um jogador conjurar uma mágica que tenha múltiplas permanentes com salvaguarda que um oponente controla como alvo, cada uma daquelas habilidades salvaguarda será desencadeada. Se aquele jogador não pagar todas, a mágica será anulada.

Tão Brilhante

{2} {U}

Encantamento — Aura

Encantar criatura

Quando Tão Brilhante entrar no campo de batalha, se você controlar uma ficha, vire a criatura encantada e depois use vidência 2.

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

- A habilidade desencadeada de Tão Brilhante verifica se você controla uma ficha depois que ele entra no campo de batalha para saber se será desencadeada. Se não houver, a habilidade não será desencadeada. A habilidade verificará novamente conforme tentar ser resolvida. Se naquele momento você não controlar nenhuma ficha, a habilidade não será desencadeada. Contudo, não precisa ser a mesma ficha em ambas as verificações.

- Se o próprio Tão Brilhante for uma ficha, sua habilidade de entrada no campo de batalha será desencadeada.

---

Tecelã do Santuário

{1} {G}

Criatura Encantamento — Driade

0/2

{T}: Adicione X manas de uma cor, sendo X o número de encantamentos que você controla.

- A habilidade de Tecelã do Santuário é uma habilidade de mana e não usa a pilha. Isso significa que nenhum jogador pode responder à habilidade realizando uma ação que reduziria o número de encantamentos que você controla.

---

Terramorfia

{3} {G}

Feitiço

Procure um card de terreno básico em seu grimório, coloque-o no campo de batalha e depois embaralhe.

Rebote *(Se você conjurar esta mágica da sua mão, exilá-la conforme ela for resolvida. No início de sua próxima manutenção, você poderá conjurar este card do exílio sem pagar seu custo de mana.)*

- Conjurar o card novamente devido à habilidade desencadeada retardada de rebote é opcional. Se você escolher não conjurar o card ou não puder fazê-lo porque um efeito o proíbe, o card permanecerá exilado. Você não terá outra chance de conjurá-lo em um turno futuro. Se você conjurar o card, ele será colocado normalmente no cemitério de seu dono depois que for resolvido.
- Se uma mágica com rebote que você conjurar de sua mão não for resolvida por qualquer motivo, inclusive ser anulada, aquela mágica não será resolvida e nenhum de seus efeitos acontecerá, inclusive o rebote. A mágica será colocada no cemitério de seu dono e você não poderá conjurá-la novamente em seu próximo turno.

---

Testemunha Atemporal

{2} {G} {G}

Criatura — Humano Xamã

2/1

Quando Testemunha Atemporal entrar no campo de batalha, devolva o card alvo de seu cemitério para sua mão.

Eternizar {5} {G} {G} *({5} {G} {G}, exile este card de seu cemitério: Crie uma ficha que seja uma cópia dele, com a exceção de ser um Zumbi Humano Xamã preto 4/4 sem custo de mana. Eternize somente como um feitiço.)*

- Se um card de criatura com eternizar for colocado em seu cemitério durante sua fase principal, você terá prioridade imediatamente depois. Você pode ativar a habilidade eternizar antes que qualquer jogador possa tentar exilá-lo.

- Depois que você ativa uma habilidade eternizar, o card é exilado imediatamente. Os oponentes não podem tentar impedir a habilidade exilando o card.
- A ficha copia exatamente o que estava impresso no card original e nada mais, exceto as características específicas modificadas por eternizar. Ela não copia nenhuma informação sobre o objeto que o card era antes de ser colocado em seu cemitério.
- A ficha é um Zumbi além de seus outros tipos e é preta além de suas outras cores. Seu poder e resistência básicos são 4/4. Ela não tem custo de mana e, portanto, seu valor de mana é 0. Esses são os valores copiáveis da ficha que outros efeitos podem copiar.

Thrasta, Rugido da Tempestade

{10}{G}{G}

Criatura Lendária — Dinossauro

7/7

Esta mágica custa {3} a menos para conjurar para cada outra mágica conjurada neste turno.

Atropelar, ímpeto

Atropelar planeswalkers (*Esta criatura pode causar seu dano de combate excedente ao controlador do planeswalker que ela estiver atacando.*)

Thrasta, Rugido da Tempestade, tem resistência a magia contanto que tenha entrado no campo de batalha neste turno.

- Atropelar planeswalkers significa que quando Thrasta, Rugido da Tempestade, causa dano de combate a um planeswalker que ele esteja atacando, ele pode atribuir o dano excedente ao controlador do planeswalker. Dano excedente a um planeswalker é um dano superior ao número de marcadores de lealdade que aquele planeswalker tem. Toque mortífero não faz com que o dano causado a um planeswalker seja letal.
- Atropelar planeswalker leva em consideração qualquer outro dano que esteja sendo atribuído ao planeswalker ao mesmo tempo. Por exemplo, se Thrasta e um Filhote de Urso 2/2 estiver atacando um planeswalker com sete marcadores de lealdade (e não estiver bloqueado), Thrasta poderá atribuir 5 pontos de dano ao planeswalker defensor e 2 pontos de dano ao jogador defensor.
- Atropelar e atropelar planeswalkers podem ambas se aplicar no mesmo combate. Por exemplo, se Thrasta estiver atacando um planeswalker com dois marcadores de lealdade e for bloqueado por uma criatura 3/3, você pode fazer com que Thrasta atribua 3 pontos de dano de combate à criatura bloqueadora, 2 pontos de dano de combate ao planeswalker e 2 pontos de dano de combate ao jogador defensor.
- Se um planeswalker que está sendo atacado por Thrasta de alguma forma for uma criatura, Thrasta ainda causará o dano excedente com base na lealdade daquele planeswalker, e não na resistência.
- Em alguns raros casos estranhos, um planeswalker que também seja uma criatura pode bloquear Thrasta enquanto Thrasta estiver atacando aquele mesmo planeswalker (É estranho mesmo). Supondo que nenhuma outra criatura esteja bloqueando Thrasta e que a criatura bloqueadora não tenha nenhum dano marcado, o controlador de Thrasta deve atribuir pelo menos uma quantidade de dano ao planeswalker criatura igual à sua resistência ou ao número de marcadores de lealdade que possui, o que for maior.

Titã Profético

{4} {U} {R}

Criatura — Gigante Mago

4/4

*Delírio* — Quando Titã Profético entrar no campo de batalha, escolha um. Se houver quatro ou mais tipos de card entre os dois cards em seu cemitério, em vez disso, escolha ambos.

- Titã Profético causa 4 pontos de dano a qualquer alvo.
- Olhe os quatro cards do topo do seu grimório. Coloque um deles em sua mão e o restante no fundo de seu grimório em ordem aleatória.

- A habilidade de Titã Profético verifica o número de tipos de card em seu cemitério conforme é colocada na pilha. Se você tiver quatro ou mais tipos em seu cemitério naquele momento, mas menos de quatro conforme ela for resolvida, você ainda conseguirá usar ambos os modos escolhidos.
- Se apenas o primeiro modo for escolhido, ou ambos os modos forem escolhidos, e o alvo escolhido não for válido conforme a habilidade tentar ser resolvida, a habilidade não será resolvida e nenhum de seus efeitos acontecerá.
- Os tipos de card que podem aparecer em um cemitério são: artefato, criatura, encantamento, mágica instantânea, terreno, planeswalker, feitiço e tribal. Lendário, básico e da neve são supertipos, não tipos de card; Gigante e Mago são subtipos, não tipos de card.

---

Tourach, Chantre Medonho

{1} {B}

Criatura Lendária — Humano Clérigo

2/1

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

Proteção contra o branco

Toda vez que um oponente descartar um card, coloque um marcador +1/+1 em Tourach, Chantre Medonho.

Quando Tourach entra no campo de batalha, se ele tiver sido reforçado, o oponente alvo descarta dois cards aleatoriamente.

- As habilidades desencadeadas são colocadas na pilha na ordem dos turnos, a começar pelo jogador de quem for o turno. Por exemplo, se um oponente descartar um card com loucura durante o seu turno, o desencadeamento de loucura será resolvido antes que a habilidade de Tourach possa colocar um marcador +1/+1 nele. Se ele descartar durante o próprio turno, a habilidade de Tourach colocará um marcador +1/+1 nele antes que ele possa conjurar a mágica.
-

Traição Inevitável

Feitiço

Suspend 3 —  $\{1\}\{U\}\{U\}$  *(Em vez de conjurar este card da sua mão, você pode pagar  $\{1\}\{U\}\{U\}$  e exilá-lo com três marcadores temporais. No início de sua manutenção, remova um marcador temporal. Quando o último for removido, conjure-o sem pagar seu custo de mana.)*

Procure no grimório do oponente alvo um card de criatura e coloque aquele card no campo de batalha sob seu controle. Em seguida, aquele jogador embaralha.

- Você pode não encontrar um card de criatura no grimório de seu oponente. Isso pode se dar por ele não ter nenhum card de criatura ou por você simplesmente não gostar de nenhum dos cards de criatura que ele tenha.
- 

Trégua Abençoada

$\{1\}\{G\}$

Mágica Instantânea

O jogador alvo embaralha o próprio cemitério no próprio grimório. Previna todo o dano de combate que seria causado neste turno.

- Você pode conjurar Trégua Abençoada mesmo que não haja cards no cemitério do jogador alvo. Se você fizer isso, ele ainda embaralhará o próprio grimório e o dano de combate ainda será prevenido.
  - Se você for o alvo de Trégua Abençoada, ela não será embaralhada em seu grimório. Ela irá para o seu cemitério depois de ser resolvida.
- 

Trôpego Nidificado

$\{B\}$

Criatura — Zumbi

1/1

Quando Trôpego Nidificado morrer, crie X fichas de criatura Esquilo verde 1/1 viradas, sendo X o poder de Trôpego Nidificado.

- X é o poder de Trôpego Nidificado em sua última existência no campo de batalha, e não o poder dele em seu cemitério. Se seu poder era igual ou inferior a 0 quando ele morreu, você não criará nenhuma ficha.
- 

Tutor Profano

Feitiço

Suspend 2 —  $\{1\}\{B\}$  *(Em vez de conjurar este card da sua mão, pague  $\{1\}\{B\}$  e exile-o com dois marcadores temporais. No início de sua manutenção, remova um marcador temporal. Quando o último for removido, conjure-o sem pagar seu custo de mana.)*

Procure um card em seu grimório, coloque aquele card em sua mão e depois embaralhe.

- Você não precisa revelar o card encontrado com Tutor Profano.
- 

#### Varrer os Céus

{X}{U}{U}

#### Feitiço

*Convergir* — Crie uma ficha de criatura artefato Tóptero incolor 1/1 com voar para cada cor de mana gasta para conjurar esta mágica.

- Você pode escolher qualquer valor para X. Escolher um valor mais alto para X permite que você pague mais mana e, portanto, gaste mais cores de mana para a conjuração. Por exemplo, se você escolher 0 como valor de X e pagar {U}{U} para conjurar Varrer os Céus, você criará um Tóptero. Se você escolher 4 como valor de X e pagar {W}{U}{U}{B}{R}{G}, você criará cinco Tópteros.
- 

#### Vasculhar o Local

{3}{W}

#### Encantamento

Toda vez que uma criatura atacar você ou um planeswalker que você controla, investigue. (*Crie uma ficha de artefato Pista incolor com "{2}, sacrifique este artefato: Compre um card".*)

- A habilidade desencadeada é desencadeada quando criaturas são declaradas como atacantes atacando você ou um planeswalker que você controla. Ela não será desencadeada se um efeito colocar uma criatura no campo de batalha atacando você ou um planeswalker que você controla.
  - O nome da ficha é Pista e seu subtipo de artefato é Pista. Pista não é um tipo de criatura.
  - As fichas são artefatos normais. Por exemplo, um pode ser sacrificado para ativar a habilidade de Aprendiz de Brea e outro pode ser o alvo de Romper Laços.
  - Você não pode sacrificar uma Pista para ativar a própria habilidade e também outra habilidade que exija o sacrifício de uma Pista (ou qualquer artefato) como custo (como a de Lonis, Criptozoólogo, por exemplo).
- 

#### Vislumbre do Amanhã

#### Feitiço

Suspender 3 — {R}{R}

Embaralhe todas as permanentes que você possui em seu grimório. Em seguida, revele aquela quantidade de cards do topo de seu grimório. Coloque todos os cards de permanente não Aura revelados dessa forma no campo de batalha. Depois, faça o mesmo pelos cards de Aura e, em seguida, coloque o restante no fundo de seu grimório em ordem aleatória.

- Quaisquer habilidades que sejam desencadeadas durante a resolução de Vislumbre do Amanhã serão colocadas na pilha depois que tudo for colocado no campo de batalha e a resolução for concluída. O jogador de quem for o turno coloca as próprias habilidades desencadeadas na pilha em qualquer ordem e, depois, cada outro jogador na ordem dos turnos faz o mesmo. (A última habilidade colocada na pilha será a primeira a ser resolvida.)

- Vamos com calma. O que acontece quando Vislumbre do Amanhã é resolvido é:
  - 1) Você conta o número de permanentes que você possui.
  - 2) Você embaralha aquelas permanentes em seu grimório.
  - 3) Você revela do topo de seu grimório uma quantidade de cards igual ao número que você contou.
  - 4) Você coloca todos os cards de permanente não Aura revelados dessa forma no campo de batalha. Todos aqueles cards entram no campo de batalha ao mesmo tempo.
  - 5) Você coloca todos os cards de Aura revelados dessa forma no campo de batalha. Uma Aura colocada no campo de batalha dessa forma pode encantar qualquer permanente que já tenha sido colocada no campo de batalha, mas não pode encantar outra Aura que esteja sendo colocada no campo de batalha ao mesmo tempo. Se uma Aura que seria colocada no campo de batalha dessa forma não puder encantar nada, ela não será colocada no campo de batalha.
  - 6) Você coloca todos os seus outros cards revelados (mágicas instantâneas, feitiços e Auras que não possam encantar nada) no fundo de seu grimório em ordem aleatória.
- Se você possuir quaisquer fichas de permanente, elas também serão embaralhadas em seu grimório. Elas contarão para o número de cards que você revela. Mesmo que as fichas estejam tecnicamente em seu grimório até que Vislumbre do Amanhã termine de ser resolvido, elas não afetarão o embaralhamento nem os cards que você revela.
- Se uma permanente deixar o campo de batalha dessa forma, mas acabar em uma zona que não seja o grimório (provavelmente por ser o comandante de um jogador), ela ainda contará para determinar quantos cards revelar.

Yavimaya, Berço de Crescimento  
 Terreno Lendário  
 Cada terreno é uma Floresta além de seus outros tipos de terreno.

- Yavimaya, Berço de Crescimento, não é uma Floresta enquanto não está no campo de batalha.
- Os cards de terreno que não estão no campo de batalha não são Florestas enquanto Yavimaya está no campo de batalha.
- A segunda habilidade de Yavimaya, Berço de Crescimento, faz com que cada terreno no campo de batalha tenha o tipo de terreno Floresta. Qualquer terreno que seja uma Floresta tem a habilidade “{T}: Adicione {G}”. Nada mais muda nesses terrenos, inclusive nomes, outros subtipos e se são lendários, básicos ou da neve.

Yusri, Chama da Fortuna  
 {1}{U}{R}  
 Criatura Lendária — Efrite  
 2/3  
 Voar  
 Toda vez que Yusri, Chama da Fortuna, atacar, escolha um número entre 1 e 5. Lance aquela quantidade de moedas. Cada vez que você vencer, compre um card. Cada vez que você perder, Yusri causará 2 pontos de dano a você. Se você vencer cinco vezes dessa forma, você poderá conjurar mágicas de sua mão neste turno sem pagar seus custos de mana.

- Quando você conjura uma mágica sem pagar seu custo de mana, você ainda pode pagar custos adicionais. Se quaisquer custos adicionais forem necessários, você deve pagá-los.

- Se um efeito permitir que você conjure uma mágica com {X} no custo sem pagar seu custo de mana, você deve escolher 0 como valor de X.

---

Zabaz, a Vespa Tremeluzente

{1}

Criatura Artefato Lendária — Inseto

0/0

Modular 1

Se uma habilidade desencadeada modular colocaria um ou mais marcadores +1/+1 em uma criatura que você controla, em vez disso, são colocados aquela quantidade de marcadores +1/+1 mais um.

{R}: Destrua o artefato alvo que você controla.

{W}: Zabaz, a Vespa Tremeluzente, ganha voar até o final do turno.

- O efeito de substituição de Zabaz, a Vespa Tremeluzente, precisa que ela esteja no campo de batalha para funcionar. Em especial, isso significa que ela não aumentará os marcadores concedidos por sua própria habilidade modular.
- Se esta criatura receber marcadores -1/-1 suficientes para fazer com que ela vá para o cemitério, modular colocará na criatura artefato alvo um número de marcadores +1/+1 igual ao número de marcadores +1/+1 nesta criatura antes que ela deixasse o campo de batalha.

---

Zagaieiro Arconexo

{W}

Criatura Artefato — Soldado

0/1

{T}, remova X marcadores +1/+1 de Zagaieiro

Arconexo: Ele causa X pontos de dano à criatura atacante ou bloqueadora alvo.

Modular 1 *(Esta criatura entra no campo de batalha com um marcador +1/+1. Quando ela morre, você pode colocar seus marcadores +1/+1 na criatura artefato alvo.)*

- Se o alvo não for válido conforme a habilidade ativada tentar ser resolvida, talvez por ter sido removido do combate, nenhum dano será causado.
  - Se esta criatura receber marcadores -1/-1 suficientes para fazer com que ela vá para o cemitério, modular colocará na criatura artefato alvo um número de marcadores +1/+1 igual ao número de marcadores +1/+1 nesta criatura antes que ela deixasse o campo de batalha.
-

Zelote Goivado

{3}{R}

Criatura — Ciclope Amoque

4/3

Alcance

*Delírio* — Toda vez que Zelote Goivado ataca, se houver quatro ou mais tipos de card entre os dois cards em seu cemitério, Zelote Goivado causará 1 ponto de dano a cada criatura que o jogador defensor controla.

- Os tipos de card que podem aparecer em um cemitério são: artefato, criatura, encantamento, mágica instantânea, terreno, planeswalker, feitiço e tribal. Lendário, básico e da neve são supertipos, não tipos de card; Ciclope e Amoque são subtipos, não tipos de card.
- A habilidade desencadeada de Zelote Goivado verifica se há quatro ou mais tipos de card entre os dois cards em seu cemitério para ver se ela é desencadeada. Se não houver, a habilidade não será desencadeada. A habilidade verificará novamente conforme tentar ser resolvida. Se, naquele momento, não houver quatro ou mais tipos de card, a habilidade não será desencadeada. Os cards específicos em seu cemitério podem mudar entre as duas verificações.

---

## REIMPRESSÕES NOVAS NO FORMATO MODERNO

Agente Sem Fragmentos

{1}{G}{U}

Criatura Artefato — Humano Ladino

2/2

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

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

- O valor de mana de um card duplo é determinado pelo custo de mana combinado das duas metades. Se cascata permitir que você conjure um card duplo, você pode conjurar qualquer das duas metades, mas não ambas.
- 

Ancião de Yavimaya

{1}{G}{G}

Criatura — Humano Druida

2/1

Quando Ancião de Yavimaya morre, você pode procurar até dois cards de terreno básico em seu grimório, revelá-los e colocá-los em sua mão. Depois, embaralhe.

{2}, sacrifique Ancião de Yavimaya: Compre um card.

- Se você ativar a última habilidade de Ancião de Yavimaya, a habilidade desencadeada dele será desencadeada e irá para a pilha. Ela será resolvida antes, de modo que você procurará e embaralhará antes de comprar um card. de batalha diminuir.
- 

Armadilha para Almas

{W}

Encantamento

{W}, sacrifique Armadilha para Almas: Exile a criatura alvo que está atacando você ou um planeswalker que você controla.

- Sacrificar Armadilha para Almas é parte do custo de ativação da habilidade. Uma vez que você ative a habilidade, nenhum jogador poderá fazer nada com Armadilha para Almas para impedir que você a ative.
  - Se a habilidade de Armadilha para Almas tiver como alvo uma criatura que esteja atacando um planeswalker que você controla, mas aquele planeswalker não estiver mais no campo de batalha conforme a habilidade tentar ser resolvida, a criatura atacante não será um alvo válido e a habilidade de Armadilha para Almas não exilará aquela criatura.
- 

Braids, Assecla da Cabala

{2}{B}{B}

Criatura Lendária — Humano Assecla

2/2

No início da manutenção de cada jogador, aquele jogador sacrifica um artefato, uma criatura ou um terreno.

- No início de sua manutenção, as habilidades desencadeadas que você controla serão resolvidas depois das habilidades desencadeadas que seus oponentes controlam. Se um oponente controlar Braids e você controlar uma habilidade desencadeada que coloque uma permanente no campo de batalha, você não conseguirá sacrificar aquela permanente para satisfazer a habilidade de Braids.
-

Chainer, Adepto de Pesadelos  
{2} {B} {R}  
Criatura Lendária — Humano Assecla  
3/2

Descarte um card: Você pode conjurar uma mágica de criatura do seu cemitério neste turno. Ative somente uma vez a cada turno.

Toda vez que uma criatura não ficha entra no campo de batalha sob seu controle, se você não a conjurou da sua mão, ela ganha ímpeto até seu próximo turno.

- Você não escolhe qual mágica de criatura conjurará enquanto está ativando nem resolvendo a primeira habilidade de Chainer. A habilidade cria uma permissão para que você conjure uma mágica de criatura do seu cemitério posteriormente no turno. Se você descartou um card de criatura (ou, em alguns casos incomuns, um card não de criatura que possa ser conjurado como mágica de criatura), você pode conjurá-lo usando essa permissão.
- A primeira habilidade de Chainer não altera o momento em que você pode conjurar a mágica de criatura. Na maioria dos casos, isso quer dizer durante sua fase principal enquanto a pilha está vazia. Além disso, você ainda paga qualquer custo para conjurar a mágica.
- Se de alguma forma você ativar a habilidade de Chainer mais de uma vez num turno (talvez por Chainer ter deixado o campo de batalha e voltado), você pode conjurar uma mágica de criatura com a permissão de cada habilidade. De modo similar, se outro efeito permite que você conjure uma mágica de criatura do seu cemitério, você pode usar aquela permissão e posteriormente usar a permissão de Chainer para conjurar outra mágica de criatura.
- A última habilidade de Chainer é desencadeada se a criatura que está entrando no campo de batalha foi conjurada de uma zona que não seja a sua mão, ou se ela não foi conjurada de forma alguma e está entrando no campo de batalha de qualquer lugar (inclusive sua mão).
- A última habilidade de Chainer é desencadeada por ele mesmo se Chainer entrar no campo de batalha sem ser conjurado de sua mão.

---

Cofres da Cabala  
Terreno  
{2}, {T}: Adicione {B} para cada Pântano que você controla.

- A habilidade de mana de Cofres da Cabala conta cada terreno que você controla com o subtipo Pântano, e não somente os com o nome Pântano.

---

Comando do Patriarca  
{3} {B} {B}  
Feitiço  
Cada jogador escolhe um tipo de criatura. Cada jogador devolve todos os cards de criatura de um tipo escolhido dessa forma do próprio cemitério para o campo de batalha.

- O jogador de quem for o turno escolhe um tipo de criatura primeiro, seguido de cada outro jogador na ordem dos turnos. Em seguida, todos os cards de criatura que tenham um ou mais dos tipos escolhidos são devolvidos ao campo de batalha ao mesmo tempo.

- Qualquer jogador pode escolher um tipo de criatura que já tenha sido escolhido. Fazer isso não afetará os cards de criatura a serem devolvidos ao campo de batalha.
- Cada jogador pode escolher qualquer tipo de criatura, mesmo que não tenha nenhum card de criatura daquele tipo no próprio cemitério.
- Você precisa escolher um tipo de criatura, como Elfo ou Xamã. Você não pode escolher outros tipos de card, como artefato, ou supertipos, como lendário.

---

#### Confinamento Solitário

{2} {W}

Encantamento

No início de sua manutenção, sacrifique Confinamento Solitário, a menos que você descarte um card.

Pule sua etapa de compra.

Você tem manto. (*Você não pode ser alvo de mágicas nem de habilidades.*)

Previna todo dano que seria causado a você.

- A etapa de compra acontece depois da etapa de manutenção. Se você escolher não pagar o custo de manutenção de Confinamento Solitário, você o sacrificará. A etapa de compra daquele turno ainda acontecerá.
- Confinamento Solitário previne todo o dano que seria causado a você, e não somente dano de combate.

---

#### Despertar do Mirari

{3} {G} {W}

Encantamento

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

Toda vez que você virar um terreno para gerar mana, adicione um mana de qualquer tipo que aquele terreno tenha gerado.

- Como o dano permanece marcado na criatura até que seja removido na etapa de limpeza ou por um efeito, o dano não letal causado a criaturas que você controla pode se tornar letal se Despertar do Mirari deixar o campo de batalha.
- Os tipos de mana são branco, azul, preto, vermelho, verde e incolor.
- Se virar um terreno gerar mais de um tipo de mana, você pode escolher um tipo que tenha sido gerado e adicionar um mana daquele tipo.
- Se o mana tiver sido gerado por um terreno que tenha restrições ou condições adicionais, aquelas restrições ou condições não se aplicarão ao mana adicionado por Despertar do Mirari. Você simplesmente recebe um mana do tipo adequado.

---

#### Disco de Nevinyrral

{4}

Artefato

Disco de Nevinyrral entra no campo de batalha virado.

{1}, {T}: Destrua todos os artefatos, criaturas e encantamentos.

- Você não sacrifica Disco de Nevinyrral para ativar a própria habilidade. Ele é destruído como parte da resolução da habilidade se ainda estiver no campo de batalha. Se um efeito conceder indestrutível a Disco de Nevinyrral ou regenerá-lo, ele permanecerá no campo de batalha.

---

Dragonete Marinho  
{2} {U}  
Criatura — Dragonete  
4/3  
Voar  
Quando Dragonete Marinho entrar no campo de batalha, devolva dois terrenos alvo que você controla para a mão de seus donos.

- Embora você precise escolher dois terrenos que você controla como alvo da habilidade desencadeada de Dragonete Marinho, não há nenhuma consequência para Dragonete Marinho se a habilidade não for resolvida. Se um dos terrenos deixar de ser um alvo válido em resposta, o alvo válido restante será devolvido para a mão de seu dono. Se ambos os alvos deixarem de ser válidos em resposta, nada acontecerá.
- Se você não puder ter dois terrenos que você controla com a habilidade desencadeada como alvo (talvez por você controlar menos de dois terrenos), a habilidade será removida da pilha. Você não devolverá nenhum terreno. Não haverá nenhuma consequência.

---

Encontro Casual  
{2} {R} {R}  
Encantamento  
Toda vez que você vencer um cara ou coroa, coloque um marcador de sorte em Encontro Casual.  
No início de sua manutenção, se Encontro Casual tiver dez ou mais marcadores de sorte, você vence o jogo.

- Você só pode vencer um cara ou coroa se for você quem joga a moeda. O fato de um oponente perder um cara ou coroa não faz com que a primeira habilidade de Encontro Casual seja desencadeada.
- Algumas vezes o card especifica o que acontece se der cara ou se der coroa. Nesses casos, ninguém escolhe cara nem coroa; portanto, ninguém ganha nem perde.

---

Eskirge Familiar  
{4} {B}  
Criatura — Phyrexiano Diabrete  
3/2  
Voar  
Descarte um card: Adicione {B}.

- A habilidade ativada de Eskirge Familiar é uma habilidade de mana. Ela não usa a pilha e não pode ser respondida.
-

Extrusor

{4}

Criatura Artefato — Juggernaut

4/3

Eco {4} *(No início de sua manutenção, se este card passou ao seu controle desde o início de sua última manutenção, sacrifique-o, a menos que você pague seu custo de eco.)*

Sacrifique um artefato: Coloque um marcador +1/+1 na criatura alvo.

- Extrusor pode ser alvo da própria habilidade ativada e você pode sacrificar Extrusor para pagar o custo da ativação. Isso não fará grande coisa, mas permitirá que você sacrifique Extrusor se quiser.
- Pagar pelo eco é sempre opcional. Quando a habilidade desencadeada do eco for resolvida, se você não puder ou escolher não pagar o custo do eco, você sacrificará aquela permanente.
- A habilidade de eco de sua permanente será desencadeada no início de sua manutenção se a permanente tiver entrado no campo de batalha desde o início de sua última manutenção ou se você tiver ganho o controle dela desde o início de sua última manutenção.

---

Fábrica de Mishra

Terreno

{T}: Adicione {C}.

{1}: Fábrica de Mishra torna-se uma criatura artefato

Operário de Linha de Montagem 2/2 até o final do turno.

Ele ainda é um terreno.

{T}: A criatura Operário de Linha de Montagem alvo recebe +1/+1 até o final do turno.

- Se Fábrica de Mishra se tornar uma criatura e você não a tiver controlado continuamente desde o início de seu turno mais recente, você não conseguirá ativar sua primeira nem sua última habilidade, e ela não será capaz de atacar (a menos que algo lhe esteja concedendo ímpeto).
  - Uma vez que Fábrica de Mishra seja um Operário de Linha de Montagem, ela será um alvo válido para a própria última habilidade. Por exemplo, você poderia animar Fábrica de Mishra, bloquear com ela e então ativar a última habilidade para torná-la 3/3.
  - Se Fábrica de Mishra já for uma criatura, ativar a segunda habilidade sobrescreverá quaisquer efeitos prévios que definam seu poder e/ou resistência para valores específicos. Outros efeitos que estejam afetando seu poder e/ou resistência, incluindo marcadores +1/+1 e os efeitos de mágicas como Crescimento Desenfreado continuarão a se aplicar.
-

Fogo  
{1}{R}  
Mágica Instantânea  
Fogo causa 2 pontos de dano distribuídos a sua escolha  
entre um ou dois alvos.  
//  
Gelo  
{1}{U}  
Mágica Instantânea  
Vire a permanente alvo.  
Compre um card.

- Para conjurar um card duplo, você escolhe uma metade para conjurar. Não há como conjurar ambas as metades de Fogo // Gelo.
- Todos os cards duplos têm duas faces em um único card, e você coloca um card duplo na pilha somente como a metade que você está conjurando. As características da metade do card que você não conjurou são ignoradas quando a mágica está na pilha. Por exemplo, se um efeito disser que você não pode conjurar mágicas azuis, você ainda poderá conjurar Fogo.
- Cada card duplo é um único card. Por exemplo, se você descartar um card duplo, você descartou um card, não dois. Se um efeito contar o número de cards de mágica instantânea e feitiço em seu cemitério, Fogo // Gelo conta uma vez, não duas.
- Cada card duplo tem dois nomes. Se um efeito instruir você a escolher o nome de um card, você poderá escolher um desses nomes, mas não ambos.
- Enquanto não está na pilha, as características de um card duplo são a combinação das duas metades. Por exemplo, Fogo // Gelo é tanto vermelho quanto azul, e seu valor de mana é 4.
- Se você copiar uma mágica que seja metade de um card duplo, a cópia copia aquela metade. Por exemplo, se você copiar Fogo, a cópia também será Fogo, e não Gelo.
- Você divide o dano conforme conjura Fogo, não quando ele é resolvido. É necessário atribuir ao menos 1 ponto de dano a cada alvo. Em outras palavras, conforme conjura Fogo, você escolhe se ela causa 2 pontos de dano a um único alvo ou 1 ponto de dano a cada um de dois alvos.
- Se Fogo tem duas criaturas como alvo e uma deixa de ser um alvo válido, o alvo restante sofre 1 ponto de dano, e não 2.
- Se a permanente alvo deixar de ser um alvo válido para Gelo, a mágica não será resolvida. Você não compra um card.

---

Gnomos de Retalhos  
{3}  
Criatura Artefato — Gnomo  
2/1  
Descarte um card: Regenere Gnomos de Retalhos. *(Na próxima vez em que esta criatura seria destruída, em vez disso, vire-a, remova-a do combate e cure todo o dano marcado nela.)*

- Ativar a habilidade cria um efeito de substituição que age como escudo, substituindo a próxima vez em que Gnomos de Retalhos seria destruído naquele turno. Esse escudo funciona contra efeitos que tentam destruir Gnomos de Retalhos e contra dano letal que seria causado a Gnomos de Retalhos.

- Gnomos de Retalhos pode regenerar mesmo que não esteja em combate, já esteja virado ou não tenha sofrido dano.
  - Você pode ativar a habilidade de regeneração mesmo que não haja risco de Gnomos de Retalhos ser destruído. Às vezes você precisa descartar cards. A gente entende.
- 

Guia Cármico

{3}{W}{W}

Criatura — Anjo Espírito

2/2

Voar, proteção contra o preto

Eco {3}{W}{W} *(No início de sua manutenção, se este card passou ao seu controle desde o início de sua última manutenção, sacrifique-o, a menos que você pague seu custo de eco.)*

Quando Guia Cármico entrar no campo de batalha, devolva ao campo de batalha o card de criatura alvo de seu cemitério.

- Pagar pelo eco é sempre opcional. Quando a habilidade desencadeada do eco for resolvida, se você não puder ou escolher não pagar o custo do eco, você sacrificará aquela permanente.
  - A habilidade de eco de sua permanente será desencadeada no início de sua manutenção se a permanente tiver entrado no campo de batalha desde o início de sua última manutenção ou se você tiver ganho o controle dela desde o início de sua última manutenção.
- 

Millikin

{2}

Criatura Artefato — Constructo

0/1

{T}, triture um card: Adicione {C}. *(Para triturar um card, coloque o card do topo de seu grimório em seu cemitério.)*

- Se você ativar a habilidade de Millikin enquanto estiver conjurando uma mágica, você não poderá escolher desistir da habilidade depois de ver o card que foi colocado em seu cemitério.
  - Se um efeito permitir que você veja o card do topo de seu grimório e você ativar a habilidade de mana de Millikin enquanto está conjurando uma mágica, você não poderá olhar o novo card do topo de seu grimório até ter terminado de conjurar a mágica.
- 

Patrulheiro Quirion

{G}

Criatura — Elfo Patrulheiro

1/1

Devolva uma Floresta que você controla para a mão de seu dono: Desvire a criatura alvo. Ative somente uma vez a cada turno.

- Devolver a Floresta que você controla para a mão de seu dono é o custo de ativação da habilidade. Depois que você ativar a habilidade, ninguém poderá tentar fazer nada com a Floresta para impedir que você ative a habilidade.
  - Você pode devolver qualquer terreno que você controla com o subtipo Floresta. O terreno não precisa ter o nome Floresta.
- 

#### Presença da Encantadora

{2} {G}

Encantamento

Toda vez que você conjurar uma magia de encantamento, compre um card.

- A habilidade desencadeada será resolvida antes da magia que a desencadeou.
  - A habilidade é independente da magia que fez com que ela fosse desencadeada. Se uma magia de encantamento for anulada ou não for resolvida por qualquer outro motivo, você ainda comprará um card (a menos que algo anule a habilidade desencadeada).
- 

#### Salvados Mogg

{2} {R}

Mágica Instantânea

Se um oponente controla uma Ilha e você controla uma Montanha, você pode conjurar esta magia sem pagar seu custo de mana.

Destrua o artefato alvo.

- Para conjurar Salvados Mogg sem pagar o custo de mana, qualquer oponente pode controlar uma Ilha, e não necessariamente o que controle o artefato alvo.
  - Quem controla quais terrenos só importa conforme você conjura Salvados Mogg. Depois que ele é conjurado, o fato de você não controlar mais uma Montanha ou de cada oponente não controlar mais uma Ilha não afetará Salvados Mogg.
  - Conjurar uma magia sem pagar seu custo de mana não tem efeito em seu valor de mana. O valor de mana de Salvados Mogg é sempre 3.
- 

#### Selo da Purificação

{1} {W}

Encantamento

Sacrifique Selo da Purificação: Destrua o artefato ou encantamento alvo.

- Sacrificar Selo da Purificação é o custo de ativação da habilidade. Uma vez que você ative a habilidade, nenhum jogador poderá fazer nada com Selo da Purificação para impedir que você a ative. Em especial, se você conjurar Selo da Purificação durante seu turno, você terá prioridade para ativar sua habilidade antes que qualquer pessoa possa responder para impedir.
-

Selo da Remoção

{U}

Encantamento

Sacrifique Selo da Remoção: Devolva a criatura alvo para a mão de seu dono.

- Sacrificar Selo da Remoção é o custo de ativação da habilidade. Uma vez que você ative a habilidade, nenhum jogador poderá fazer nada com Selo da Remoção para impedir que você a ative. Em especial, se você conjurar Selo da Remoção durante seu turno, você terá prioridade para ativar sua habilidade antes que qualquer pessoa possa responder para impedir.

---

Totem Amaldiçoado

{2}

Artefato

As habilidades ativadas de criaturas não podem ser ativadas.

- Totem Amaldiçoado não impede que os jogadores ativem habilidades de cards de criatura que não estão no campo de batalha, como reciclar e desenterrar.
- Totem Amaldiçoado impede que os jogadores ativem habilidades de mana de criaturas.
- Outras habilidades de criaturas, inclusive habilidades estáticas e desencadeadas, não são afetadas.
- As habilidades ativadas de permanentes não de criatura que as tornariam criaturas (como a habilidade tripular de um Veículo) ainda podem ser ativadas. Depois que elas se tornam criaturas, nenhuma de suas habilidades poderão ser ativadas.

---

Triturador de Ossos

{2} {B}

Criatura — Phyrexiano Assecla

1/1

Voar

Eco {2} {B} *(No início de sua manutenção, se este card passou ao seu controle desde o início de sua última manutenção, sacrifique-o, a menos que você pague seu custo de eco.)*

Quando Triturador de Ossos entrar no campo de batalha, destrua a criatura alvo não preta e não artefato.

- Pagar pelo eco é sempre opcional. Quando a habilidade desencadeada do eco for resolvida, se você não puder ou escolher não pagar o custo do eco, você sacrificará aquela permanente.
  - A habilidade de eco de sua permanente será desencadeada no início de sua manutenção se a permanente tiver entrado no campo de batalha desde o início de sua última manutenção ou se você tiver ganho o controle dela desde o início de sua última manutenção.
-

Turba de Esquilos

{1}{G}{G}

Criatura — Esquilo

2/2

Turba de Esquilos recebe +1/+1 para cada outro Esquilo no campo de batalha.

- Como o dano permanece marcado na criatura até que seja removido na etapa de limpeza ou por um efeito, o dano não letal causado a Turba de Esquilos pode se tornar letal se o número de outros Esquilos no campo de batalha diminuir.

---

Magic: The Gathering, Magic e Modern Horizons são marcas registradas da Wizards of the Coast LLC nos EUA e em outros países. ©2021 Wizards.