

Notas de Lançamento de *Strixhaven: Escola de Magos*

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

Última modificação em 11 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 as mecânicas e conceitos da coleção.

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

NOTAS GERAIS

Informações de Lançamento

A coleção *Strixhaven* passará a ter validade em torneios Construídos sancionados na data de seu lançamento oficial: sexta-feira, 23 de abril de 2021. Nessa data, as seguintes coleções de cards serão permitidas no formato Padrão: *Trono de Eldraine*, *Theros Além da Morte*, *Ikorla: Terra de Colossos*, *Coleção Básica 2021*, *Renascer de Zendikar*, *Kaldheim* e *Strixhaven: Escola de Magos*.

Os cards dos boosters temáticos e de draft de *Strixhaven* serão incluídos no formato Padrão. A numeração desses cards vai de 1 a 275 e eles têm impresso o código de coleção STX.

Há sessenta e três cards (com código de coleção STA e número de colecionador de 1 a 63) na coleção suplementar Arquivo Místico. Esses cards são válidos em qualquer formato que já os permita. Para saber mais, veja “Arquivo Místico” abaixo.

Há oitenta e um novos cards impressos nos Decks de Commander de *Strixhaven*. Esses cards são válidos para jogos nos formatos Commander, Vintage e Legado. Eles não são válidos nos formatos Padrão, Pioneiro e Moderno. A numeração desses cards vai de 1 a 81 e eles têm impresso o código de coleção STC. Os outros cards nesses decks são válidos em jogos de qualquer formato no qual já sejam permitidos; ou seja, sua inclusão nesses decks não altera a validade de um card em nenhum formato. A numeração desses cards que retornam vai de 82 a 327 e eles têm impresso o código de coleção STC.

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.

Arquivo Místico

As salas de aula e bibliotecas de Strixhaven estão repletas de novos e antigos saberes. O conhecimento mais cobiçado está no Arquivo Místico, uma coletânea das mágicas mais poderosas de todo o Multiverso. Você também pode estudar o conhecimento mais precioso de Strixhaven com a coleção suplementar Arquivo Místico.

- Há sessenta e três cards (com código de coleção STA e número de colecionador de 1 a 63) na coleção suplementar Arquivo Místico. Eles aparecerão em boosters da coleção, de draft e temáticos.
- Os cards de Arquivo Místico de *Strixhaven* que aparecem em boosters de draft são válidos em qualquer evento Limitado que utilize esses boosters. Em um torneio de Deck Selado, esses cards fazem parte de seu conjunto de cards. Em um torneio de Booster Draft, você precisa selecionar esses cards para que façam parte de seu conjunto de cards.
- Os cards de Arquivo Místico são válidos em qualquer formato em que já fossem válidos. Isto é, aparecer no Arquivo Místico não altera os formatos em que aquele card pode ser jogado. Alguns cards também estão em coleções atualmente válidas no formato Padrão. Embora quase todos os cards do Arquivo Místico sejam reimpressões, um card (Safrá Abundante) está aparecendo pela primeira vez. Esse card é válido para jogos nos formatos Commander, Vintage e Legado.

Nova palavra de habilidade: Magifício

Não faz muito sentido frequentar a academia de magia mais prestigiosa que existe sem dominar feitiços. E mágicas instantâneas, claro. Magifício é uma nova palavra de habilidade que destaca habilidades que recompensam você por conjurar ou copiar mágicas instantâneas e feitiços.

Arquimago Emérito

{2}{U}{U}

Criatura — Humano Mago

2/2

Magifício — Toda vez que você conjurar ou copiar uma mágica instantânea ou um feitiço, compre um card.

- Cada habilidade de magifício tem um efeito diferente, ainda que todas tenham a mesma condição de desencadeamento: toda vez que você conjura(r) ou copia(r) uma mágica instantânea ou um feitiço.
 - Por exemplo, se você controlar Arquimago Emérito e conjurar uma mágica instantânea ou um feitiço, a habilidade de magifício de Arquimago Emérito será desencadeada e você comprará um card.
 - Se um efeito fizer com que você copie uma mágica instantânea ou um feitiço, isso também fará com que a habilidade de magifício seja desencadeada.
 - Se um efeito criar múltiplas cópias de uma mágica instantânea ou um feitiço, as habilidades de magifício serão desencadeadas para cada cópia criada pelo efeito.
 - Alguns efeitos instruem você a copiar um card de mágica instantânea ou de feitiço em uma zona que não seja a pilha. Essas cópias não fazem com que habilidades de magifício sejam desencadeadas. Contudo, a maioria dos efeitos que fazem isso também permite que você conjure a cópia, e conjurar a cópia fará com que habilidades de magifício sejam desencadeadas.
-

Nova habilidade de palavra-chave: Salvaguarda

Tão importante quanto suas aulas de conjuração de mágicas mortíferas serão suas aulas de defesa contra essas mesmas mágicas quando direcionadas a suas criaturas. Com tal finalidade, *Strixhaven* nos apresenta a mecânica de salvaguarda. Salvaguarda é uma habilidade de palavra-chave que protege suas criaturas anulando as mágicas e habilidades de seus oponentes que as tenham como alvo, a menos que o oponente pague um custo.

Aerialista da Cachoeira
{3}{U}
Criatura — Gênio Mago
3/1
Voar
Salvaguarda {2} *(Toda vez que esta criatura se tornar alvo de uma mágica ou habilidade que um oponente controla, anule-a, a menos que aquele jogador pague {2}.)*

As regras oficiais para a habilidade salvaguarda são as seguintes:

702.21. Salvaguarda

702.21a. Salvaguarda é uma habilidade desencadeada. “Salvaguarda [custo]” significa “Toda vez que esta permanente se tornar alvo de uma mágica ou habilidade que um oponente controla, anule aquela mágica ou habilidade, a menos que aquele jogador pague [custo].”

- Se um jogador conjurar uma mágica que tenha como alvo múltiplas permanentes com salvaguarda que um oponente controla, cada uma daquelas habilidades salvaguarda será desencadeada. Se aquele jogador não pagar todas, a mágica será anulada.
- Salvaguarda é uma habilidade perene e aparecerá em coleções futuras.

Nova ação de palavra-chave: Aprender

Novo subtipo: Lição

Já estamos aprendendo um monte de lições! Aprender é uma ação de palavra-chave que permite que você “descarte um card e compre um card” ou “coloque um card de Lição de fora do jogo em sua mão”.

Pausa no Estudo
{1}{W}
Mágica Instantânea
Vire até duas criaturas alvo.
Aprender. *(Você pode revelar um card de Lição seu de fora do jogo e colocá-lo em sua mão, ou descartar um card para comprar um card.)*

As regras oficiais para aprender são as seguintes:

701.45. Aprender

701.45a. “Aprender” significa “Você pode descartar um card. Se fizer isso, compre um card. Se você não descartou um card, você pode revelar um card de Lição que você possua de fora do jogo e colocá-lo em sua mão.”

- Se um card for trazido para o jogo de fora, ele permanecerá no jogo até que este termine ou seu dono deixe o jogo, o que acontecer primeiro.
- Se você trazer para o jogo um card de fora em um torneio Construído (ou em um jogo Construído com regras de torneio), você só poderá selecionar um card que esteja em sua reserva. Em jogos Construídos informais, o card vem de sua coleção.
- Se você trazer para o jogo um card de fora em um evento de Deck Selado ou Booster Draft, você só poderá selecionar um card que esteja no conjunto de cards que usou para construiu seu deck.
- As regras oficiais de Commander não incluem reservas, mas, se você as estiver usando assim mesmo ou permitindo que os jogadores peguem cards de suas coleções, os cards que você traz de fora do jogo não podem compartilhar um nome com nenhum card em seu deck inicial.
- Se recebe a instrução de aprender, você pode não fazer nada. Descartar um card e colocar um card de Lição em sua mão são ambos opcionais.
- Lição é um novo subtipo de mágica encontrado em alguns cards de mágica instantânea e de feitiço desta coleção. O subtipo Lição não tem nenhuma regra especial associada a ele.
- Embora você possa querer incluir Lições em sua reserva se estiver jogando com cards que instruem a aprender, os cards de Lição podem ser incluídos em seu deck principal como mágicas instantâneas ou feitiços.

Nova habilidade de palavra-chave: Demonstrar

Está na hora de pôr em prática todo o conhecimento que você tanto se esforçou para adquirir e ensinar aos outros ao mesmo tempo. Demonstrar é uma habilidade de palavra-chave encontrada em cinco cards nos produtos de Commander de *Strixhaven*. Os cards com demonstrar permitem que você copie a mágica quando a conjura, mas também permitem que um oponente copie a mesma mágica.

Técnica de Escavação

{3}{W}

Feitiço

Demonstrar *(Quando você conjura esta mágica, você pode copiá-la. Se fizer isso, escolha um oponente para copiá-la também. Os jogadores podem escolher novos alvos para as próprias cópias.)*

Destrua a permanente não de terreno alvo. Seu controlador cria duas fichas de Tesouro.

Eis as regras oficiais para a habilidade demonstrar:

702.143. Demonstrar

702.143a. Demonstrar é uma habilidade desencadeada. “Demonstrar” significa “Quando você conjura esta mágica, você pode copiá-la e pode escolher novos alvos para a cópia. Se você copiar a mágica, escolha um oponente. Aquele jogador copia a mágica e pode escolher novos alvos para a cópia.”

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

Ciclo: Mágicas de “Maestria”

Agora que estudamos, aprendemos e demonstramos nosso conhecimento, podemos alcançar a verdadeira Maestria! Especificamente, o ciclo de mágicas com Maestria no nome na coleção principal de *Strixhaven*. Essas mágicas permitem que você pague um custo alternativo mais barato por uma mágica, mas concedem uma vantagem a um oponente caso você faça isso.

Maestria Funesta

{3} {B}

Mágica Instantânea

Você pode pagar {1} {B} em vez de pagar o custo de mana desta mágica.

Se o custo de {1} {B} foi pago, um oponente compra um card.

Exile a criatura ou o planeswalker alvo.

- O valor de mana (antigo custo de mana convertido; ver “Valor de Mana”, abaixo) de uma mágica na pilha é determinado pelo custo de mana, e não por qualquer custo alternativo usado para pagar por ela. Por exemplo, o valor de mana de Maestria Funesta é sempre 4.
- Se você escolher pagar um custo alternativo, não poderá pagar nenhum outro custo alternativo. Por exemplo, se um efeito permitir que você conjure uma mágica de “Maestria” “sem pagar seu custo de mana”, você não poderá escolher pagar também o custo alternativo.
- Se um efeito aumentar ou diminuir o custo de mágicas que você conjurar, aquele aumento ou diminuição de custo será aplicado ao custo alternativo que você escolher pagar. Nesse caso, o custo ainda foi pago para fins do efeito, mesmo que você tenha pago mais ou menos que o estipulado quando a mágica foi conjurada.
- Se você copiar uma mágica de “Maestria” e o custo alternativo tiver sido pago, a cópia será resolvida como se o custo tivesse sido pago.
- Em um jogo com vários participantes, você escolhe qual oponente realiza a ação prescrita conforme a mágica é resolvida.

Ciclo: Terrenos duplos de “Liame”

Strixhaven completa o ciclo de versáteis terrenos duplos introduzidos em *Sombras em Innistrad*. Cada um pode ser virado para gerar uma de duas cores de mana e pode entrar no campo de batalha desvirado, dependendo dos outros cards de terreno você tenha em sua mão.

Liame da Pirogeada

Terreno

Conforme Liame da Pirogeada entra no campo de batalha, você pode revelar um card de Ilha ou Montanha de sua mão. Se não fizer isso, Liame da Pirogeada entrará no campo de batalha virado.

{T}: Adicione {U} ou {R}.

- Você pode revelar qualquer card de terreno com qualquer um dos subtipos adequados, ou com ambos. Não precisa ser um card de terreno básico. Por exemplo, você pode revelar Fjord Volátil, da coleção *Kaldheim*, para satisfazer a habilidade de Liame da Pirogeada.
- O próprio “Liame” não tem nenhum subtipo de terreno. Você não pode revelar um para satisfazer a habilidade de outro.
- Se um card de terreno com um subtipo adequado estiver entrando no campo de batalha vindo da sua mão ao mesmo tempo em que um daqueles terrenos, você poderá revelar o outro terreno para fazer com que o “Liame” entre no campo de batalha desvirado.
- Se um efeito instruir você a colocar um desses terrenos no campo de batalha virado, o terreno ainda entrará no campo de batalha virado, mesmo que você revele um card de terreno de sua mão.

Novo termo: Valor de Mana

Strixhaven introduz um novo termo de regras, o *valor de mana*. Nos cards e nas regras, onde antes você encontrava a expressão “custo de mana convertido”, agora você encontrará “valor de mana”. Ambas as expressões têm a mesma definição. Estamos aposentando o termo antigo e substituindo-o por uma alternativa mais curta e mais... simpática?

Socorrista de Pilarcípicio

{4} {W}

Criatura — Espírito Clérigo

2/2

Voar

Quando Socorrista de Pilarcípicio entrar no campo de batalha, devolva o card de criatura alvo com valor de mana igual ou inferior a 3 de seu cemitério para sua mão.

- O valor de mana é a quantidade de mana encontrada no custo de mana de um card, independentemente da cor. Por exemplo, um card com custo de mana {5} {R} {R} tem valor de mana 7.
- Se um card tiver {X} em seu custo de mana, X é considerado 0 quando se determina o valor de mana de um card, a menos que se trate de uma mágica na pilha. Nesse caso, X tem o valor escolhido para ele conforme a mágica foi conjurada.

Mecânica que retorna: cards dupla face modais

Os cards dupla face modais foram introduzidos na coleção *Renascer de Zendikar*, retornaram em *Kaldheim* e estão de volta com as surpresas obrigatórias. Os cards dupla face modais proporcionam grande flexibilidade, pois você pode jogar uma face ou outra dependendo da situação. As coleções anteriores incluíram cards dupla face modais que tinham somente faces com permanentes. Alguns cards dupla face modais de *Strixhaven* têm uma mágica instantânea ou um feitiço no verso.

Blex, Peste Irritante

{2} {G}

Criatura Lendária — Peste

3/2

As outras Pestes, Morcegos, Insetos, Cobras e Aranhas que você controla recebem +1/+1.

Quando Blex, Peste Irritante, morre, você ganha 4 pontos de vida.

////

Busca por Blex

{2} {B} {B}

Feitiço

Olhe os cinco cards do topo de seu grimório. Coloque qualquer número deles em sua mão e o restante em seu cemitério. Você perde 3 pontos de vida para cada card colocado em sua mão dessa forma.

Jogando com os cards dupla face modais

- Para determinar se é válido jogar um card dupla face modal, considere apenas as características do lado que você estiver jogando e ignore as características do outro lado. Por exemplo, se um efeito impedir que você conjure mágicas de criatura, você não poderá conjurar Blex, Peste Irritante, mas ainda poderá conjurar Busca por Blex.
- Se um efeito permitir que você jogue um card dupla face modal específico, você pode conjurá-lo como uma mágica ou jogá-lo como um terreno conforme determinado pelo lado que você escolher jogar. Se um efeito permitir que você conjure (em vez de “jogar”) um card dupla face modal específico, você não poderá jogá-lo como um terreno.
- Se um efeito permitir que você jogue um terreno ou conjure uma mágica dentre um grupo de cards, você pode conjurar ou jogar um card dupla face modal com qualquer lado que satisfaça o critério do efeito. Por exemplo, se um efeito lhe permite conjurar mágicas de feitiço de seu cemitério, você pode conjurar Busca por Blex, mas não Blex, Peste Irritante. (Relaxa, Blex. Tua hora vai chegar.)
- Se um efeito permite que você coloque um card com características específicas no campo de batalha, mas não diz que você deve jogá-lo ou conjurá-lo, você considera apenas as características da face frontal de um card dupla face modal para determinar sua elegibilidade. Se o card é elegível, ele entra no campo de batalha com a face voltada para cima. Por exemplo, se um efeito permitir que você coloque um card de criatura de seu cemitério no campo de batalha, você poderá colocar Blex, Peste Irritante, no campo de batalha. (Pronto, Blex. Tá feliz?) Todavia, um efeito que permita que você devolva um card de feitiço de seu cemitério para sua mão não permitirá que você devolva Busca por Blex para sua mão, pois aquele card só tem as características de sua face frontal enquanto está no cemitério.
- O valor de mana de um card dupla face modal é baseado nas características da face que está sendo considerada. Na pilha ou no campo de batalha, considere a face que esteja voltada para cima. Em todas as outras zonas, considere apenas a face frontal. Isso difere de como o valor de mana de um card dupla face que se transforma é determinado.

- Um card dupla face modal não pode ser transformado nem colocado no campo de batalha transformado. Ignore quaisquer instruções para transformar um card dupla face modal ou colocá-lo no campo de batalha transformado.

Informações gerais sobre os cards dupla face

- Cada lado de um card dupla face tem seu próprio conjunto de características: nome, tipos, subtipos, habilidades e assim por diante. Enquanto um card dupla face estiver na pilha ou no campo de batalha, considere apenas as características do lado que estiver voltado para cima. O outro conjunto de características é ignorado.
- Enquanto um card dupla face não está na pilha nem no campo de batalha, considere apenas as características da face. Por exemplo, o card acima só tem as características de Blex, Peste Irritante, no cemitério, mesmo que tenha sido conjurado como Busca por Blex antes de ir para o cemitério.
- Se um efeito coloca um card dupla face no campo de batalha, mas a face frontal dele não pode ser colocada no campo de batalha, ele não entra no campo de batalha. Por exemplo, se um efeito exilar um card dupla face modal cuja face frontal seja uma mágica instantânea e devolvê-lo ao campo de batalha, o card permanecerá no exílio porque uma mágica instantânea não pode ser colocada no campo de batalha. (*Strixhaven* não tem nenhum card dupla face modal cuja face frontal seja uma mágica instantânea ou um feitiço.)
- Se um efeito instruir um jogador a escolher o nome de um card, o nome de qualquer lado pode ser escolhido. Se aquele efeito ou uma habilidade vinculada se referir a uma mágica com o nome escolhido sendo conjurada e/ou a um terreno com o nome escolhido sendo jogado, ele só considera o nome escolhido, e não o outro nome.
- Na variante Commander, a identidade de cor de um card dupla face modal é determinada pelos custos de mana e símbolos de mana nos textos de regras da face e do reverso combinados. Se a face e/ou o reverso tiver um indicador de cor ou tipo de terreno básico, esses também serão considerados.
- A face e/ou o reverso de um card dupla face podem incluir uma explicação do que há na outra face. O texto explicativo não tem efeito no jogo.
- Cada card dupla face têm um ícone no canto superior esquerdo de cada face. Para os cards dupla face modais desta coleção, esses ícones são um triângulo preto simples na face frontal e um triângulo duplo no reverso.

Usando cards substitutos

- É importante que os cards de seu deck sejam indistinguíveis uns dos outros. Para fazer isso com os cards dupla face, você pode usar os cards substitutos que vêm nos boosters de *Strixhaven*. Um card substituto pode substituir um card dupla face nas zonas ocultas ou toda vez que sua identidade estiver oculta (como no exílio, se ele tiver sido exilado com a face voltada para baixo). Usar cards substitutos é opcional, mas em torneios os jogadores com cards dupla face precisam usar cards substitutos ou protetores de card opacos (ou ambos).
- É necessário que você tenha consigo o card dupla face que cada card substituto está representando. O card dupla face deve ser mantido separado do restante do seu deck e de sua reserva.
- Você só pode incluir um card substituto num deck para representar um card dupla face.
- Você precisa anotar claramente no card substituto o nome do card dupla face que ele representa. O nome de ao menos um dos lados precisa estar escrito no card substituto; qualquer outra informação visível na face ou no reverso do card também pode ser anotada. Informações que não estejam disponíveis no card não podem ser anotadas no card substituto.
- Durante o jogo, um card substituto é considerado como sendo efetivamente o card dupla face que ele representa.

- Se um card substituto entrar numa zona pública (campo de batalha, cemitério, pilha ou exílio, a menos que seja exilado com a face voltada para baixo), use o card dupla face e coloque o card substituto de lado. Se o card dupla face for colocado numa zona oculta (mão ou grimório), use o card substituto novamente.
- Se um card dupla face for exilado com a face voltada para baixo ou colocado no campo de batalha com a face voltada para baixo, mantenha sua identidade oculta usando o card substituto com sua face voltada para baixo ou protetores de card opacos (ou ambos).
- Em algumas coleções mais antigas, os cards substitutos eram listas dos cards dupla face modais ou cards de fusão daquelas coleções. Um card substituto de *Strixhaven* pode ser usado para representar aqueles cards dupla face. As mesmas regras sobre quais informações podem ser escritas em um card substituto se aplicam.

NOTAS SOBRE CARDS ESPECÍFICOS DA COLEÇÃO *STRIXHAVEN*

Alquimista Talentosa

{3}{G}

Criatura — Elfo Druida

2/5

{T}: Adicione um mana de qualquer cor.

{T}: Adicione X mana de uma cor, sendo X a quantidade de pontos de vida que você ganhou neste turno.

- A segunda habilidade de Alquimista Talentosa conta o total de pontos de vida ganho, sem considerar os eventuais pontos de vida perdidos durante aquele turno. Por exemplo, se você perdeu 3 pontos de vida e ganhou 3 pontos de vida anteriormente no turno, você adicionará três manas.

Aluno Exemplar

{W}

Criatura — Humano Mago

0/0

Aluno Exemplar entra no campo de batalha com um marcador +1/+1.

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

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

Amplimante Temerário

{1}{G}

Criatura — Elfo Druida

2/2

{4}{G}: Dobre o poder e a resistência de Amplimante Temerário até o final do turno.

- Se um efeito instrui você a “dobrar” o poder de uma criatura, aquela criatura recebe +X/+0, sendo X seu poder conforme o efeito começa a se aplicar. O mesmo se aplica à resistência.
 - Se o poder de uma criatura for menor que 0 quando for dobrado, a criatura receberá -X/-0, sendo X a diferença entre 0 e o valor de seu poder. Por exemplo, se um efeito tiver dado a Amplimante Temerário -4/-0, de modo a torná-lo uma criatura -2/2, dobrar seu poder e sua resistência lhe dará -2/+2, e ele será uma criatura -4/4.
-

Apreciação Ecológica

{X}{2}{G}

Feitiço

Procure em seu grimório e cemitério até quatro cards de criatura com nomes diferentes e que tenham, cada um, valor de mana igual ou inferior a X e revele-os. Um oponente escolhe dois desses cards. Embaralhe os cards escolhidos em seu grimório e coloque os restantes no campo de batalha. Exile Apreciação Ecológica.

- Se você encontrar e revelar menos de quatro cards, dois deles ainda serão embaralhados em seu grimório. Se você encontrar e revelar um ou dois cards, isso resultará em nenhuma criatura sendo colocada no campo de batalha.
-

Aprendiz de Sapiroforte

{R}{W}

Criatura — Humano Clérigo

2/2

Magifício — Toda vez que você conjura ou copia uma mágica instantânea ou um feitiço, até o final do turno, as criaturas Espírito que você controla ganham “{T}: Esta criatura causa 1 ponto de dano a cada oponente”.

- A habilidade de Aprendiz de Sapiroforte pode dar a suas criaturas Espírito múltiplas ocorrências de “{T}: Esta criatura causa 1 ponto de dano a cada oponente”. Contudo, cada Espírito só pode ativar uma dessas habilidades por vez, e cada habilidade ainda causará apenas 1 ponto de dano.
-

Aproximação do Dragão

{2} {R}

Feitiço

Aproximação do Dragão causa 3 pontos de dano a cada oponente. Você pode exilar Aproximação do Dragão e quatro cards com o nome Aproximação do Dragão de seu cemitério. Se fizer isso, procure em seu grimório um card de criatura Dragão, coloque-o no campo de batalha e depois embaralhe.

Um deck pode conter um número qualquer de cards com o nome Aproximação do Dragão.

- Na maioria dos casos, você precisará exilar cinco cards com o nome Aproximação do Dragão (o que está sendo resolvido na pilha mais quatro de seu cemitério) para procurar um card de Dragão. Contudo, se Aproximação do Dragão for uma cópia, você ainda poderá exilá-la com seus quatro cards com o nome Aproximação do Dragão de seu cemitério para procurar um card de Dragão. Depois, a cópia exilada deixará de existir.
- A última habilidade de Aproximação do Dragão permite que você ignore a regra “quatro de cada”. Ela não permite que você ignore a validade no formato. Por exemplo, durante um evento Limitado de *Strixhaven*, você não pode adicionar Aproximação do Dragão de sua coleção pessoal.

Arcaico Errante

{5}

Criatura — Avatar

4/4

Toda vez que um oponente conjura uma mágica instantânea ou um feitiço, ele pode pagar {2}. Se ele não o fizer, você pode copiar aquela mágica. Você pode escolher novos alvos para a cópia.

////

Explorar a Terravasta

{3}

Feitiço

Cada jogador olha os cinco cards do topo do próprio grimório, e pode revelar um card de terreno e/ou um card de mágica instantânea ou de feitiço dentre eles. Cada jogador coloca os cards que revelou dessa forma na própria mão e o restante no fundo do próprio grimório em ordem aleatória. Cada jogador ganha 3 pontos de vida.

- Explorar a Terravasta recebeu uma atualização em seu texto no Oracle. O texto oficial está listado acima. Em específico, revelar um card de terreno ou um card de mágica instantânea ou de feitiço é opcional. Qualquer jogador que não puder revelar um card ou escolha não revelar simplesmente colocará todos os cards que olhou no fundo do próprio grimório em ordem aleatória. Cada jogador ganha 3 pontos de vida, independentemente de ter revelado ou não um card.
- Para a habilidade desencadeada de Arcaico Errante, o oponente escolhe pagar {2} ou não antes da resolução da mágica dele. Se ele não pagar {2}, sua cópia será resolvida antes da mágica original.
- Enquanto Explorar a Terravasta está sendo resolvido, primeiro o jogador ativo revela os cards que colocará na própria mão. Em seguida, cada outro jogador na ordem dos turnos faz o mesmo, sabendo das escolhas feitas anteriormente.

Augusta, Decana da Ordem

{2} {W}

Criatura Lendária — Humano Clérigo

1/3

As outras criaturas viradas que você controla recebem

+1/+0.

As outras criaturas desviradas que você controla recebem

+0/+1.

Toda vez que você atacar, desvire cada criatura que você controla, depois vire qualquer número de criaturas que você controla.

////

Plargg, Decano do Caos

{1} {R}

Criatura Lendária — Orc Xamã

2/2

{T}, descarte um card: Compre um card.

{4} {R}, {T}: Revele cards do topo de seu grimório até revelar um card não lendário, não de terreno, com valor de mana igual ou inferior a 3. Você pode conjurar aquele card sem pagar seu custo de mana. Coloque todos os cards revelados não conjurados desta forma no fundo de seu grimório em ordem aleatória.

- A despeito da expressão “outras criaturas viradas”, a primeira habilidade de Augusta não verifica se Augusta está virada ou desvirada. O mesmo se aplica à segunda habilidade. Ambas as habilidades se aplicam enquanto Augusta está no campo de batalha.
- A última habilidade de Augusta é desencadeada toda vez que você ataca com criaturas, mesmo que você não ataque com Augusta.
- A última habilidade de Augusta desvira todas as criaturas que você controla, e não apenas as que atacaram neste turno. Então você pode escolher quais criaturas virar, se for o caso.
- Desvirar uma criatura atacante não a remove do combate. Ela ainda está atacando normalmente.
- A segunda habilidade de Plargg, Decano do Caos, permite que você conjure a magia durante a resolução daquela habilidade, ignorando suas restrições normais de tempo.

Caça-magos

{3} {B}

Criatura — Horror

3/4

Toda vez que um oponente conjura ou copia uma magia instantânea ou um feitiço, ele perde 1 ponto de vida.

- A habilidade desencadeada de Caça-magos será resolvida antes da magia que fez com que ela fosse desencadeada.
-

Beledros Murchaflor
{5} {B} {G}
Criatura Lendária — Dragão Ancião
4/4

Voar

No início de cada manutenção, crie uma ficha de criatura Peste preta e verde 1/1 com “Quando esta criatura morre, você ganha 1 ponto de vida”.

Pague 10 pontos de vida: Desvire todos os terrenos que você controla. Ative somente uma vez a cada turno.

- O texto de regras de Beledros Murchaflor em português foi impresso involuntariamente com um erro. Em sua primeira habilidade, onde se lê "No início de sua manutenção", leia-se "No início de cada manutenção". O texto acima é o correto.

Blex, Peste Irritante
{2} {G}
Criatura Lendária — Peste
3/2

As outras Pestes, Morcegos, Insetos, Cobras e Aranhas que você controla recebem +1/+1.

Quando Blex, Peste Irritante, morre, você ganha 4 pontos de vida.

////

Busca por Blex

{2} {B} {B}

Feitiço

Olhe os cinco cards do topo de seu grimório. Coloque qualquer número deles em sua mão e o restante em seu cemitério. Você perde 3 pontos de vida para cada card colocado em sua mão dessa forma.

- Se uma criatura tiver mais de um dos tipos de criatura que Blex verifica, ela pode alimentar seus pesadelos, mas receberá o bônus de +1/+1 uma única vez.
- Enquanto está resolvendo Busca por Blex, você pode colocar qualquer número dos cards em sua mão, mesmo que não tenha pontos de vida suficientes para cobri-los. Presumimos que nesse caso você tenha um plano melhor do que “e aí eu perco o jogo”.

Caça-magos
{3} {B}
Criatura — Horror
3/4

Toda vez que um oponente conjura ou copia uma mágica instantânea ou um feitiço, ele perde 1 ponto de vida.

- A habilidade desencadeada de Caça-magos será resolvida antes da mágica que fez com que ela fosse desencadeada.
-

Caldeirão Pestilento

{2} {B}

Artefato

{T}, descarte um card: Crie uma ficha de criatura Peste preta e verde 1/1 com “Quando esta criatura morre, você ganha 1 ponto de vida”.

{1}, {T}: Cada oponente tritura uma quantidade de cards igual à quantidade de pontos de vida que você ganhou neste turno.

{4}, {T}: Exile quatro cards alvo de um único cemitério. Compre um card.

////

Surto Restaurador

{3} {G} {G}

Feitiço

Devolva até dois cards de criatura, terreno e/ou planeswalker alvo de seu cemitério para sua mão. Cada jogador ganha 4 pontos de vida. Exile Surto Restaurador.

- A segunda habilidade de Caldeirão Pestilento conta o total de pontos de vida ganho, sem considerar os eventuais pontos de vida perdidos durante aquele turno. Por exemplo, se você perdeu 2 pontos de vida e ganhou 2 pontos de vida anteriormente no turno, seus oponentes vão triturar dois cards.
- Você precisa conseguir ter quatro cards em um único cemitério como alvo para ativar a última habilidade de Caldeirão Pestilento.
- Você pode conjurar Surto Restaurador sem nenhum alvo. Se fizer isso, cada jogador ganhará 4 pontos de vida e você exilará Surto Restaurador. Contudo, se você escolher um ou dois cards alvo e nenhum for um alvo válido conforme Surto Restaurador tentar ser resolvido (geralmente por algo tê-los movido em resposta), Surto Restaurador não será resolvido e nenhum de seus efeitos acontecerá. Ninguém ganhará pontos de vida e Surto Restaurador não será exilado.

Caldo Mortífero

{B} {G}

Feitiço

Cada jogador sacrifica uma criatura ou um planeswalker. Se você sacrificou uma permanente dessa forma, você pode devolver outro card de permanente de seu cemitério para sua mão.

- Primeiro, o jogador ativo escolhe qual criatura ou planeswalker sacrificar e, depois, cada outro jogador na ordem dos turnos faz o mesmo sabendo das escolhas feitas anteriormente. Em seguida, todas aquelas permanentes são sacrificadas simultaneamente.
 - Se você conjurar Caldo Mortífero e controlar alguma criatura ou planeswalker conforme ele for resolvido, você precisará sacrificar uma daquelas permanentes.
 - Você escolhe qual card de permanente devolverá para sua mão, se for o caso, conforme Caldo Mortífero é resolvido, depois que as permanentes são sacrificadas.
 - Você não pode devolver o mesmo card de permanente que você sacrificou.
-

Celebrante do Fogaminho

{1}{R}

Criatura — Humano Xamã

2/1

Toda vez que um oponente ativa uma habilidade que não seja uma habilidade de mana, Celebrante do Fogaminho causa 1 ponto de dano àquele jogador.

{1}{R}: Celebrante do Fogaminho recebe +2/+0 até o final do turno.

////

Curtir o Silêncio

{W}{W}

Mágica Instantânea

Seus oponentes não podem conjurar mágicas ou ativar habilidades de lealdade de planeswalkers neste turno.

Exile Curtir o Silêncio.

- Uma habilidade ativada que custa mana para ser ativada não é uma “habilidade de mana”, a menos que ela também gere mana e não tenha alvos.
- As habilidades ativadas usam dois pontos e aparecem no formato “[Custo]: [Efeito]”. Algumas palavras-chave (como equipar) são habilidades ativadas e apresentam um sinal de dois pontos em seu texto explicativo. As habilidades de lealdade dos planeswalkers também são habilidades ativadas.
- Conjurar Curtir o Silêncio em resposta a uma mágica ou habilidade não afetará aquela mágica ou habilidade. Ou seja, ele não é uma contramágica.

Codie, Códice Vocífero

{3}

Criatura Artefato Lendária — Constructo

1/4

Você não pode conjurar mágicas de permanente.

{4}, {T}: Adicione {W}{U}{B}{R}{G}. Quando você conjurar sua próxima mágica neste turno, exile cards do topo de seu grimório até exilar um card de mágica instantânea ou de feitiço com valor de mana inferior. Até o final do turno, você pode conjurar aquele card sem pagar seu custo de mana. Coloque cada outro card exilado dessa forma no fundo de seu grimório em ordem aleatória.

- Uma mágica de permanente é uma mágica de artefato, criatura, encantamento ou planeswalker. Você ainda pode jogar terrenos e conjurar mágicas instantâneas e feitiços. Outros efeitos ainda podem colocar permanentes no campo de batalha.
- Enquanto você controlar Codie (bem, o quanto for possível “controlar” Codie), você pode conjurar qualquer face de um card dupla face modal que tenha uma face que seja uma mágica instantânea ou um feitiço, mesmo que a outra face seja uma permanente.
- A habilidade ativada de Codie é uma habilidade de mana. Ela não pode ser anulada nem respondida, e você pode ativá-la enquanto conjura uma mágica. Se fizer isso, aquela mágica será “a próxima mágica” que você conjurará neste turno.

- A habilidade desencadeada retardada criada pela segunda habilidade de Codie será resolvida antes da mágica que fez com que ela fosse desencadeada. Aquela habilidade será resolvida mesmo que a mágica seja anulada ou não seja resolvida de alguma outra forma.
- Você exila os cards com a face voltada para cima. Todos os jogadores poderão vê-los.
- O último card exilado não é conjurado imediatamente. Você pode conjurá-lo até o final do turno atual. Se você não o conjurar, aquele card permanecerá exilado.
- Se uma mágica é conjurada “sem pagar seu custo de mana”, não é possível escolher conjurá-la por nenhum custo alternativo. Você pode, todavia, pagar custos adicionais. Se o card tem custos adicionais obrigatórios, você precisa pagá-los para conjurar a mágica.
- Se o card tem {X} em seu custo de mana, você precisa escolher 0 como valor de X quando o conjura sem pagar seu custo de mana.
- O valor de mana da mágica que fez com que a habilidade fosse desencadeada só é determinado pelo custo de mana, independentemente do custo total da conjuração da mágica.
- Os tipos e o valor de mana do card dupla face no exílio são determinados pelas características da face frontal. O valor de mana de um card duplo é o valor de mana total de ambas as metades somadas.
- Se você exilar seu grimório inteiro sem exilar um card de mágica instantânea ou de feitiço com valor de mana inferior, você vai misturar os cards exilados em ordem aleatória e eles se tornarão seu grimório novamente, encerrando o efeito. Você não continuará a exilar e embaralhar seu grimório eternamente.

Colônia de Esgurrídeos

{1}{G}

Criatura — Esquilo

2/2

Alcance

Colônia de Esgurrídeos receberá +2/+2 enquanto você controlar oito ou mais terrenos.

- Como o dano permanece marcado em criaturas até ser removido conforme o turno termina, o dano não letal causado a Colônia de Esgurrídeos pode se tornar letal caso o número de terrenos que você controla caia abaixo de oito naquele turno.
- Se o número de terrenos que você controla cair abaixo de oito, Colônia de Esgurrídeos perderá o bônus de +2/+2. Isso pode fazer com que ela morra por conta de um dano que já estava marcado nela.

Comandar a Infinitude

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

Mágica Instantânea

Permute sua mão e seu cemitério.

Exile Comandar a Infinitude.

- Os cards colocados em seu cemitério dessa forma não são descartados. Qualquer habilidade que seja desencadeada quando você descarta um card não será desencadeada.
- Se seu cemitério ou sua mão não tiverem nenhum card, a permuta ainda acontecerá. Se uma daquelas zonas tiver qualquer card, você o moverá para a outra zona.

- Se você tiver cards na mão além do número máximo de cards permitido (geralmente sete) durante a etapa de limpeza de seu turno, você precisará descartar cards até voltar ao número máximo de cards permitido.
-

Comando de Murchaflor

{B}{G}

Feitiço

Escolha dois —

- O jogador alvo tritura três cards. Em seguida, você devolve um card de terreno de seu cemitério para sua mão.
 - Destrua a permanente alvo não de criatura e não de terreno com valor de mana igual ou inferior a 2.
 - A criatura alvo recebe -3/-1 até o final do turno.
 - O oponente alvo perde 2 pontos de vida e você ganha 2 pontos de vida.
- Se você for o alvo do primeiro modo, você poderá devolver qualquer card de terreno para sua mão, inclusive um que você tenha acabado de triturar ou um que já estivesse lá.
 - Se nenhum dos alvos de Comando de Murchaflor for válido conforme ele tentar ser resolvido, ele não fará nada.
 - Se ao menos um alvo ainda for válido conforme Comando de Murchaflor tentar ser resolvido, ele será resolvido e fará tanto quanto puder.
-

Comando de Platinopena

{2}{W}{B}

Feitiço

Escolha dois —

- A criatura alvo recebe +3/+3 e ganha voar até o final do turno.
 - Devolva o card de criatura alvo com valor de mana igual ou inferior a 2 de seu cemitério para o campo de batalha.
 - O jogador alvo compra um card e perde 1 ponto de vida.
 - O oponente alvo sacrifica uma criatura.
- Se nenhum dos alvos de Comando de Platinopena for válido conforme ele tentar ser resolvido, ele não fará nada.
 - Se ao menos um alvo ainda for válido conforme Comando de Platinopena tentar ser resolvido, ele será resolvido e fará tanto quanto puder.
-

Comando de Prismari

{1}{U}{R}

Mágica Instantânea

Escolha dois —

- Comando de Prismari causa 2 pontos de dano a qualquer alvo.
 - O jogador alvo compra dois cards e depois descarta dois cards.
 - O jogador alvo cria uma ficha de Tesouro.
 - Destrua o artefato alvo.
- Se nenhum dos alvos de Comando de Prismari for válido conforme ele tentar ser resolvido, ele não fará nada.
 - Se ao menos um alvo ainda for válido conforme Comando de Prismari tentar ser resolvido, ele será resolvido e fará tanto quanto puder.
-

Comando de Quandrix

{1}{G}{U}

Mágica Instantânea

Escolha dois —

- Devolva a criatura ou o planeswalker alvo para a mão de seu dono.
 - Anule a mágica de artefato ou encantamento alvo.
 - Coloque dois marcadores +1/+1 na criatura alvo.
 - O jogador alvo embaralha até três cards alvo do próprio cemitério no próprio grimório.
- Se nenhum alvo de Comando de Quandrix for válido conforme ele tentar ser resolvido, ele não fará nada.
 - Se ao menos um alvo ainda for válido conforme Comando de Quandrix tentar ser resolvido, ele será resolvido e fará tanto quanto puder.
 - Conforme Comando de Quandrix tentar ser resolvido, se o quarto modo for escolhido e nenhum card alvo for válido, mas o jogador alvo ainda o for, aquele jogador ainda vai embaralhar o próprio grimório.
-

Comando de Sapiroforte

{3}{R}{W}

Mágica Instantânea

Escolha dois —

- Crie uma ficha de criatura Espírito vermelha e branca 3/2.
 - As criaturas que você controla recebem +1/+0 e ganham indestrutível e ímpeto até o final do turno.
 - Comando de Sapiroforte causa 3 pontos de dano a qualquer alvo. O jogador alvo ganha 3 pontos de vida.
 - Sacrifique uma permanente e depois compre dois cards.
- As instruções da mágica são seguidas em ordem. Se você escolher o primeiro e o segundo modos, a ficha de Espírito que Comando de Sapiroforte cria terá +1/+0, indestrutível e ímpeto. Se você escolher o primeiro e o quarto modos, você pode sacrificar a ficha de Espírito que ele cria.

- Se o terceiro modo for escolhido e de alguma forma nenhum alvo for válido conforme Comando de Sapioforte tentar ser resolvido, a mágica não fará nada.

Crescimento Exponencial

{X} {X} {G} {G}

Feitiço

Até o final do turno, dobre o poder da criatura alvo X vezes.

- Se um efeito instrui você a “dobrar” o poder de uma criatura, aquela criatura recebe $+X/+0$, sendo X seu poder conforme o efeito começa a se aplicar. (Esse não é o valor de X que você escolheu quando conjurou a mágica.)
- Crescimento Exponencial dobra o poder de uma criatura sequencialmente, e não todo ao mesmo tempo. Por exemplo, se X for 3 e você tiver uma criatura 2/2 como alvo, você dobrará o poder uma vez para 4, outra vez para 8 e uma terceira vez para 16, tornando-a 16/2 até o final do turno.
- Se o poder de uma criatura for menor que 0 quando for dobrado, a criatura receberá $-X/-0$, sendo X a diferença entre 0 e o valor de seu poder. Por exemplo, se um efeito tiver dado $-7/-0$ a uma criatura 5/5, fazendo com que ela seja $-2/5$, dobrar o poder dela a torna uma criatura $-4/5$.

Cuidar das Pestes

{B} {G}

Mágica Instantânea

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

Crie X fichas de criatura Peste preta e verde 1/1 com

“Quando esta criatura morre, você ganha 1 ponto de vida”, sendo X o poder da criatura sacrificada.

- As cópias de Cuidar das Pestes vão usar o poder da criatura sacrificada para a mágica original para determinar o número de Pestes que cada cópia cria. Como as cópias não foram conjuradas, você não vai sacrificar criaturas adicionais para elas.

Culminância dos Estudos

{X} {U} {R}

Feitiço

Exile os X cards do topo de seu grimório. Para cada card de terreno exilado dessa forma, crie uma ficha de Tesouro. Para cada card azul exilado dessa forma, compre um card. Para cada card vermelho exilado dessa forma, Culminância dos Estudos causa 1 ponto de dano a cada oponente.

- Você exilará todos os X cards do topo de seu grimório antes de realizar qualquer uma das ações listadas.
- Se um card exilado for tanto vermelho quanto azul, Culminância dos Estudos causará 1 ponto de dano a cada oponente e você comprará um card.
- Se múltiplos cards vermelhos forem exilados, todo o dano será causado num único evento.

Curva Serpentina

{3} {U}

Feitiço

Crie uma ficha de criatura Fractal verde e azul 0/0.

Coloque X marcadores +1/+1 nela, sendo X um mais o número total de cards de mágica instantânea e de feitiço que você possui no exílio e em seu cemitério.

- A própria Curva Serpentina ainda não está em seu cemitério quando você determina o valor de X.
- Se você possuir cards com a face voltada para baixo no exílio, eles não contarão para o valor de X, mesmo que você possa olhá-los e saiba que eles são mágicas instantâneas ou feitiços.

Dar Branco

{2} {B}

Feitiço

O jogador alvo descarta dois cards. Depois, exile todos os cards do cemitério daquele jogador.

- Se o jogador alvo tiver um card na mão conforme Dar Branco for resolvido, ele o descartará e os cards no cemitério dele serão exilados. Se a mão dele estiver vazia, você simplesmente exilará os cards do cemitério dele.

Debate Acalorado

{2} {R}

Mágica Instantânea

Esta mágica não pode ser anulada. *(Isto inclui a habilidade salvaguarda.)*

Debate Acalorado causa 4 pontos de dano à criatura ou ao planeswalker alvo.

- Se o alvo de Debate Acalorado não for válido (por exemplo, por ter ganho proteção contra o vermelho em resposta) quando este tentar ser resolvido, Debate Acalorado será removido da pilha e nenhum dano será causado.

Demonstração de Confiança

{1} {W}

Mágica Instantânea

Quando você conjurar esta mágica, copie-a para cada outra mágica instantânea e outro feitiço que você conjurou neste turno. Você pode escolher novos alvos para as cópias.

Coloque um marcador +1/+1 na criatura alvo. Ela ganha vigilância até o final do turno.

- A habilidade desencadeada conta todas as mágicas instantâneas e os feitiços que tenham sido conjurados antes que ela seja resolvida. Se você conjurar mágicas instantâneas em resposta à habilidade, aquelas mágicas serão contadas.

- As habilidades de magifício são desencadeadas uma vez para cada cópia criada conforme a habilidade desencadeada de Demonstração de Confiança é resolvida.
- Se o alvo de Demonstração de Confiança original tiver deixado de ser um alvo válido quando aquela mágica for copiada, inicialmente as cópias ainda terão a mesma criatura como alvo. Se você não escolher novos alvos para as cópias, nenhuma delas será resolvida. Em especial, você não precisa alterar os alvos, principalmente os que sejam criaturas controladas por oponentes, só porque o alvo atual de Demonstração de Confiança não é válido.

Devorador de Aflições Demogodo

{1}{B}{b/g}{G}

Criatura — Demônio

7/6

No início de sua manutenção, sacrifique uma criatura.

Quando você sacrifica Devorador de Aflições

Demogodo, cada oponente descarta um card e você compra um card e ganha 2 pontos de vida.

- A segunda habilidade de Devorador de Aflições Demogodo será desencadeada se você o sacrificar conforme a primeira habilidade dele for resolvida. Ela também será desencadeada se você o sacrificar por qualquer outra razão.

Dia de Neve

{4}{U}{U}

Mágica Instantânea

Vire até duas criaturas alvo. Aquelas criaturas não são desviradas durante a próxima etapa de desvirar de seus controladores.

Compre dois cards e depois descarte um card.

- Se você escolher alvos para Dia de Neve conforma conjurá-lo e nenhum daqueles alvos for válido conforme ele tentar ser resolvido, ele será removido da pilha e não fará nada. Você não comprará nem descartará.
- Você pode escolher criaturas viradas como alvo. Essas criaturas não serão desviradas durante a próxima etapa de desvirar de seus controladores.

Dina, Imbuidora de Almas

{B}{G}

Criatura Lendária — Dríade Druida

1/3

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

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

- A primeira habilidade de Dina só é desencadeada uma vez para cada evento de ganho de pontos de vida, independentemente de quantos pontos de vida foram ganhos.

- Quando a primeira habilidade de Dina é resolvida, cada oponente perde 1 ponto de vida, independentemente de quantos pontos de vida foram ganhos.
- Cada criatura com vínculo com a vida a causar dano de combate causa um evento de ganho de pontos de vida em separado. Por exemplo, se duas criaturas com vínculo com a vida que você controla causam dano de combate ao mesmo tempo, a habilidade “toda vez que você ganha pontos de vida” é desencadeada duas vezes. No entanto, se uma única criatura que você controla com vínculo com a vida causa dano de combate a múltiplas criaturas, jogadores, e/ou planeswalkers ao mesmo tempo (por exemplo, porque ela tem atropelar ou foi bloqueada por mais de uma criatura), a habilidade é desencadeada apenas uma vez.
- X é o poder que a criatura tinha quando estava no campo de batalha, e não o poder que ela tem no cemitério.

Disparar em Ataque

{G}

Mágica Instantânea

A criatura alvo ganha atropelar até o final do turno.

Compre um card.

- Se o alvo deixar de ser válido antes que Disparar em Ataque seja resolvido (por exemplo, por um oponente tê-lo destruído), você não comprará um card.

Disputa Acadêmica

{R}

Mágica Instantânea

A criatura alvo bloqueia neste turno se estiver apta. Você pode fazer com que ela ganhe alcance até o final do turno.

Aprender. (Você pode revelar um card de Lição seu de fora do jogo e colocá-lo em sua mão, ou descartar um card para comprar um card.)

- A criatura bloqueia somente se estiver apta no início da etapa de declaração de bloqueadores. Se, naquele momento, a criatura estiver virada, afetada por uma mágica ou habilidade que diga que ela não pode bloquear ou nenhuma criatura estiver atacando seu controlador nem o planeswalker controlado pelo jogador em questão, ela não bloqueará. Se há um custo associado a fazer a criatura bloquear, o jogador não é forçado a pagar aquele custo. Se o custo não for pago, a criatura não bloqueará.
- O controlador da criatura escolhe qual criatura atacante aquela criatura bloqueia.
- Você escolhe se quer que a criatura ganhe alcance até o final do turno conforme Disputa Acadêmica é resolvida.

Dividir por Zero

{2} {U}

Mágica Instantânea

Devolva a mágica ou permanente alvo com valor de mana igual ou superior a 1 para a mão de seu dono.

Aprender. (Você pode revelar um card de Lição seu de fora do jogo e colocá-lo em sua mão, ou descartar um card para comprar um card.)

- Se um efeito devolver uma cópia de uma magia para a mão de seu dono, a cópia deixará de existir.
-

Duas Habilidade

{G}{U}

Mágica Instantânea

Copie a magia de criatura alvo que você controla, exceto que ela não será lendária se a magia for lendária.

(Uma cópia de uma magia de criatura torna-se uma ficha.)

- Se uma magia de criatura é copiada, ela é colocada no campo de batalha como uma ficha conforme a magia é resolvida, em vez de colocar a cópia da magia no campo de batalha. As regras que se aplicam a uma magia de permanente (que se torna uma permanente) se aplicam à cópia da magia de permanente (que se torna uma ficha).
 - A ficha que uma cópia de uma magia se torna ao ser resolvida não conta como tendo sido “criada”.
-

Duelo de Magos

{2}{G}

Feitiço

Esta magia custa {2} a menos para ser conjurada se você conjurou outra magia instantânea ou outro feitiço neste turno.

A criatura alvo que você controla recebe +1/+2 até o final do turno. Em seguida, ela luta com a criatura alvo que você não controla. *(Cada uma causa dano igual ao seu poder à outra.)*

- Para determinar o custo total de uma magia, comece com o custo de mana ou o custo alternativo a pagar, adicione os eventuais aumentos de custo e depois aplique as reduções de custo (como a de Duelo de Magos). O valor de mana de Duelo de Magos é sempre 3, independentemente de qual tenha sido o custo total.
 - Você não pode conjurar Duelo de Magos a menos que escolha uma criatura que você controla e uma que você não controla como alvos.
 - Se a criatura que você controla não for um alvo válido conforme Duelo de Magos tentar ser resolvido, aquela criatura não receberá +1/+2. Se aquela criatura for um alvo válido, mas a que você não controla não for, sua criatura ainda receberá +1/+2. Em ambos os casos não haverá luta e nenhuma criatura causará nem sofrerá dano.
-

Efígie Fumegante

{3}{R}

Criatura — Espírito

4/3

Toda vez que um ou mais cards deixarem seu cemitério, Efígie Fumegante causará 1 ponto de dano a cada oponente.

- Se múltiplos cards deixarem seu cemitério ao mesmo tempo, esta habilidade só será desencadeada uma vez e causará apenas 1 ponto de dano.

Elite da Guarda Dragônica

{1}{G}

Criatura — Humano Druida

2/2

Magifício — Toda vez que você conjurar ou copiar uma mágica instantânea ou um feitiço, coloque um marcador +1/+1 em Elite da Guarda Dragônica.

{4}{G}{G}: Duplica o número de marcadores +1/+1 em Elite da Guarda Dragônica.

- Para dobrar o número de marcadores +1/+1 em uma permanente, coloque nela um número de marcadores +1/+1 igual ao que ela já tem. Os outros cards que interagem com a colocação de marcadores também vão interagir com este efeito normalmente.

Encontro Secreto

{1}{W}{W}

Feitiço

Você e o oponente alvo compram, cada um, três cards.

- Se um oponente for um alvo não válido conforme Encontro Secreto tentar ser resolvido, nenhum jogador comprará nenhum card.
- Este card foi impresso involuntariamente com o nome errado. Este documento contém o nome correto.

Enquadrar

{1}{g/u}

Mágica Instantânea

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

- Enquadrar sobrescreve todos os efeitos anteriores que tenham definido valores específicos para o poder e a resistência da criatura alvo. Esse efeito será sobrescrito por quaisquer outros efeitos que definam valores específicos para o poder e a resistência da criatura que comecem a se aplicar depois que Enquadrar for resolvido.
- Quaisquer efeitos que modifiquem o poder e/ou a resistência de uma criatura sem determinar valores específicos (ou seja, efeitos que não afetem o poder e/ou a resistência básicos) serão aplicados depois que o poder e a resistência básicos tenham sido definidos, independentemente da ordem de criação daqueles efeitos. O mesmo vale para marcadores que alterem seu poder e sua resistência.

Ensinamentos dos Arcaicos

{2}{U}

Feitiço — Lição

Se um oponente tiver mais cards na mão que você, compre dois cards. Se um oponente tiver pelo menos quatro cards a mais na mão que você, em vez disso, compre três cards.

- O número de cards na mão de cada jogador é determinado conforme Ensinamentos dos Arcaicos é resolvido.
-

Enterrar em Livros

{4} {U}

Mágica Instantânea

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

Coloque a criatura alvo no grimório do seu dono na segunda posição.

- Se o controlador da criatura alvo não tiver nenhum card restante no cemitério quando Enterrar em Livros for resolvido, aquela criatura se torna o card no topo daquele grimório.
-

Escultora de Torrentes

{2} {U} {U}

Criatura — Tritão Mago

2/2

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

Quando Escultora de Torrentes entrar no campo de batalha, exile um card de mágica instantânea ou de feitiço do seu cemitério. Coloque um número de marcadores +1/+1 em Escultora de Torrentes igual à metade do valor de mana daquele card, arredondado para cima.

////

Sonata do Lança-chamas

{1} {R}

Feitiço

Descarte um card e depois compre um card. Quando você descarta um card de mágica instantânea ou de feitiço dessa forma, Sonata do Lança-chamas causa dano igual ao valor de mana daquele card à criatura ou ao planeswalker alvo que você não controla.

- Você escolhe qual card de mágica instantânea ou de feitiço exilar conforme a habilidade de entrada no campo de batalha de Escultora de Torrentes é resolvida. Você precisa exilar um card se possível.
 - Sonata do Lança-chamas vai para a pilha sem nenhum alvo. Enquanto ela está sendo resolvida, você descarta um card e depois compra um card. Quando você descarta um card de mágica instantânea ou de feitiço dessa forma, a habilidade desencadeada reflexiva é desencadeada e você escolhe um alvo ao qual atribuir dano. Isso é diferente de efeitos que dizem “Se fizer isso...”, pois os jogadores podem responder à habilidade desencadeada sabendo quantos pontos de dano seriam causados.
 - Se você não tiver nenhum card na mão conforme Sonata do Lança-chamas for resolvida, você não vai conseguir descartar um card, mas vai comprar um card. Nenhum dano será causado.
-

Esquadrão Malévolo

{2}{W}{B}

Criatura — Humano Bruxo

0/0

Toque mortífero

Esquadrão Malévolo entra no campo de batalha com dois marcadores +1/+1.

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

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

Estádio de Strixhaven

{3}

Artefato

{T}: Adicione {C}. Coloque um marcador de ponto em

Estádio de Strixhaven.

Toda vez que uma criatura causar dano de combate a você, remova um marcador de ponto de Estádio de Strixhaven.

Toda vez que uma criatura que você controla causar dano de combate a um oponente, coloque um marcador de ponto em Estádio de Strixhaven. Depois, se houver dez ou mais marcadores de ponto nele, remova todos e aquele jogador perde o jogo.

- A expressão “aquele jogador” refere-se ao oponente que sofreu dano.
 - Se múltiplas criaturas causarem dano de combate a você ou a um oponente ao mesmo tempo, a habilidade adequada de Estádio de Strixhaven será desencadeada aquele número de vezes. Você pode colocar aquelas habilidades na pilha em qualquer ordem. A última habilidade colocada na pilha será a primeira a ser resolvida.
 - Em um jogo com vários participantes, se as criaturas que você controla causarem dano de combate a múltiplos oponentes ao mesmo tempo, a última habilidade será desencadeada múltiplas vezes. Contudo, como os marcadores são removidos, é difícil (mas não impossível) fazer com que múltiplos jogadores percam o jogo com essa habilidade na mesma fase de combate.
 - A verificação dos dez ou mais marcadores de ponto só acontece conforme a última habilidade está sendo resolvida. Em especial, se você adicionar o décimo marcador de ponto de alguma outra forma, ninguém perderá o jogo... ainda.
-

Estalar de Poder
{X}{X}{X}{R}{R}
Feitiço

Estalar de Poder causa cinco vezes X pontos de dano a até X alvos.

- Se você escolher 1 como valor de X, Estalar de Poder custará {3}{R}{R} para ser conjurado e causará 5 pontos de dano a um único alvo. Se você escolher 2 como valor de X, ele custará {6}{R}{R} para ser conjurado e causará 10 pontos de dano a cada um de até dois alvos, e assim por diante.

Estrige do Sonho
{2}{U}
Criatura — Ave Ilusão
3/2

Voar

Quando Estrige do Sonho se tornar alvo de uma mágica, sacrifique-a.

Quando Estrige do Sonho morrer, aprenda. *(Você pode revelar um card de Lição seu de fora do jogo e colocá-lo em sua mão, ou descartar um card para comprar um card.)*

- Se Estrige do Sonho se tornar alvo de uma mágica, ela será sacrificada antes que a mágica tente ser resolvida. Se ela for o único alvo daquela mágica, a mágica será removida da pilha em vez de ser resolvida, e nenhuma de suas instruções será realizada.

Expressionista Elemental
{u/r}{u/r}{u/r}{u/r}
Criatura — Orc Mago
4/4

Magifício — Toda vez que você conjurar ou copiar uma mágica instantânea ou um feitiço, escolha a criatura alvo que você controla. Até o final do turno, ela ganha “Se esta criatura deixaria o campo de batalha, exile-a em vez de colocá-la em qualquer outro lugar” e “Quando esta criatura for colocada no exílio, crie uma ficha de criatura Elemental azul e vermelha 4/4”. *(Cada ocorrência daquela habilidade é desencadeada separadamente.)*

- Expressionista Elemental recebeu uma atualização no texto do Oráculo. O texto oficial é o que consta acima. Em específico, a segunda habilidade concedida à criatura alvo não verifica se o controlador da criatura é o jogador a exilá-la. Se a criatura for colocada no exílio por qualquer motivo, aquela habilidade será desencadeada.
- Se você tiver uma ficha de criatura como alvo da habilidade de Expressionista Elemental e aquela ficha deixar o campo de batalha, ela ainda será exilada (muito brevemente) antes de deixar de existir, e você ainda criará uma ficha de Elemental.
- Se a habilidade de magifício for desencadeada e resolvida mais de uma vez com a mesma criatura como alvo, aquela criatura terá múltiplas ocorrências de cada uma das duas habilidades desencadeadas que a habilidade de magifício lhe concede. Cada ocorrência da segunda habilidade será desencadeada

separadamente e você criará uma ficha de Elemental para cada uma delas. (Múltiplas ocorrências da primeira habilidade concedida são redundantes.)

Extus, Soberano Oriq

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

Criatura Lendária — Humano Bruxo

2/4

Golpe duplo

Magifício — Toda vez que você conjurar ou copiar uma magia instantânea ou um feitiço, devolva o card de criatura não lendária alvo de seu cemitério para sua mão.

////

Despertar o Avatar do Sangue

{6}{B}{R}

Feitiço

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

Cada oponente sacrifica uma criatura. Crie uma ficha de criatura Avatar preta e vermelha 3/6 com ímpeto e “Toda vez que esta criatura ataca, ela causa 3 pontos de dano a cada oponente”.

- Devolver um card de criatura não lendária não é opcional. Se houver ao menos um em seu cemitério, você precisa escolhê-lo como alvo da habilidade de magifício.
- A primeira habilidade de Despertar o Avatar do Sangue não pode reduzir seu custo a menos de {B}{R}. No entanto, você pode sacrificar qualquer número de criaturas, mesmo que não reduzam mais o custo.
- Inclua quaisquer custos adicionais para conjurar Despertar o Avatar do Sangue antes de aplicar a própria redução de custo dele. Por exemplo, se Extus for seu comandante e um custo adicional de {6} se aplicar pela “taxa de comandante”, você pode conjurar Despertar o Avatar do Sangue sacrificando quatro criaturas e pagando {4}{B}{R}.
- Conforme Despertar o Avatar do Sangue é resolvido, primeiro o oponente seguinte na ordem dos turnos (ou, se for o turno de um oponente, o oponente de quem for o turno) escolhe uma criatura que ele controla e, em seguida, cada oponente na ordem dos turnos faz o mesmo sabendo das escolhas feitas anteriormente. Depois, todas as criaturas escolhidas são sacrificadas ao mesmo tempo.
- O Avatar do Sangue será despertado mesmo que nenhum jogador tenha criaturas para sacrificar quando a magia for resolvida.

Familiar do Petriconecator

{W}

Criatura — Espírito Cão

1/1

Toda vez que um ou mais cards forem colocados no exílio durante o seu turno, coloque um marcador +1/+1 em Familiar do Petriconecator. Esta habilidade é desencadeada apenas uma vez a cada turno.

- Se múltiplos cards forem colocados no exílio como parte do mesmo evento em seu turno, a habilidade desencadeada só será desencadeada uma vez.

Fênix de Busca

{3}{R}

Criatura — Fênix

2/2

Voar, ímpeto

Quando Fênix de Busca entrar no campo de batalha, se você a conjurou, aprenda. *(Você pode revelar um card de Lição seu de fora do jogo e colocá-lo em sua mão, ou descartar um card para comprar um card.)*

Enquanto Fênix de Busca estiver em seu cemitério, se você for aprender, em vez disso, você pode devolver Fênix de Busca ao campo de batalha.

- Fênix de Busca precisa estar em seu cemitério no momento em que você recebe a instrução de aprender se você quiser usar a última habilidade para devolvê-la ao campo de batalha.
- Se Fênix de Busca de alguma forma morrer com sua habilidade desencadeada na pilha, você poderá devolvê-la ao campo de batalha com aquela habilidade desencadeada.

Fim do Semestre

{3}{W}

Mágica Instantânea

Exile qualquer número de criaturas e/ou planeswalkers alvo que você controle. No início da próxima etapa final, devolva cada um deles ao campo de batalha sob o controle de seus donos. Cada um deles entra no campo de batalha com um marcador +1/+1 adicional se for uma criatura e com um marcador de lealdade adicional se for um planeswalker.

- Use as características de cada permanente conforme ela retorna ao campo de batalha para determinar se ela deveria entrar com um marcador +1/+1 adicional, um marcador de lealdade adicional ou, em casos de veras incomuns, ambos. Em especial, se você exilar uma criatura que era uma criatura por um efeito de alteração de tipo, ela entrará como uma permanente não de criatura e não receberá nenhum marcador +1/+1 adicional pelo efeito de Fim do Semestre.

Flamipintora Efrite

{3}{R}

Criatura — Efrite Xamã

1/4

Golpe duplo

Toda vez que Flamipintora Efrite causa dano de combate a um jogador, você pode conjurar o card de mágica instantânea ou de feitiço alvo do seu cemitério sem pagar seu custo de mana. Se aquela mágica seria colocada no seu cemitério, em vez disso, exile-a.

- A habilidade desencadeada de Flamipintora Efrite permite que você conjure a mágica imediatamente, ignorando as restrições de tempo. Ela não permite que você escolha conjurá-la posteriormente.
- Se uma mágica é conjurada “sem pagar seu custo de mana”, não é possível escolher conjurá-la por nenhum custo alternativo. Você pode, todavia, pagar custos adicionais. Se a mágica tem custos adicionais obrigatórios, eles precisam ser pagos para que a mágica seja conjurada.
- 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.

Gavinhas Devoradoras

{1}{G}

Feitiço

A criatura alvo que você controla causa dano igual ao seu poder à criatura ou ao planeswalker alvo que você não controla. Quando a permanente que você não controla morre neste turno, você ganha 2 pontos de vida.

- Gavinhas Devoradoras cria uma habilidade desencadeada retardada que é desencadeada toda vez que a criatura ou o planeswalker alvo que você não controla morre neste turno, mesmo que a criatura/planeswalker não tenha morrido em decorrência do dano causado pela resolução de Gavinhas Devoradoras.

General da Idade do Sangue

{1}{R}

Criatura — Espírito Guerreiro

2/2

{T}: Os Espíritos atacantes recebem +1/+0 até o final do turno.

- A habilidade ativada de General da Idade do Sangue só afeta Espíritos que estejam atacando conforme ela é resolvida. Se você a ativa quando não há Espíritos atacando, ela não tem efeito, mesmo que você ataque com um ou mais Espíritos posteriormente no turno.
- Depois que a habilidade ativada é resolvida, os Espíritos que recebem o bônus de +1/+0 continuam com ele até o final do turno, mesmo depois de deixarem de atacar ou se deixarem de ser Espíritos.

Glifiandeiro Altruísta

{2}{W}

Criatura — Humano Clérigo

2/3

Exile Glifiandeiro Altruísta: As criaturas que você controla ganham indestrutível até o final do turno.

////

Vaidade Mortífera

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

Feitiço

Escolha uma criatura ou um planeswalker e depois destrua todas as outras criaturas e planeswalkers.

- Você só pode ativar a habilidade de Glifiandeiro Altruísta se Glifiandeiro Altruísta estiver no campo de batalha. Somente criaturas que você controle conforme aquela habilidade for resolvida ganharão indestrutível. As criaturas que passarem para o seu controle mais tarde no turno não serão afetadas.
- Conforme Vaidade Mortífera é resolvida, você escolhe qual criatura ou planeswalker você está salvando. Depois que a escolha for feita, não haverá janela para que os jogadores respondam antes que o restante das criaturas e planeswalkers seja destruído.
- Você pode escolher qualquer criatura ou planeswalker, até mesmo sob o controle de um oponente.
- Você precisa escolher uma criatura ou um planeswalker se houver um no campo de batalha.
- Como Vaidade Mortífera não tem a permanente que você escolhe salvar como alvo, você pode escolher criaturas com resistência a magia ou proteção contra o preto.

Groff do Mangue

{1}{G}

Criatura — Planta Cão

5/4

Como custo adicional para conjurar esta mágica, sacrifique uma criatura ou pague {3}.

- Você precisa sacrificar exatamente uma criatura ou pagar {3} extras para conjurar esta mágica; você não pode conjurá-la sem pagar um desses custos, nem pode pagar um deles múltiplas vezes.
- Os jogadores só podem responder a Groff do Mangue após ele ser conjurado e todos os seus custos serem pagos. Ninguém pode tentar destruir a criatura que você sacrifica para impedir que você conjure esta mágica nem fazer com que ela custe mais mana.

Hélice de Éter

{3}{G}{U}

Feitiço

Devolva a permanente alvo para a mão de seu dono.

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

- Você precisa escolher dois alvos válidos para conjurar Hélice de Éter. Se não há cards de permanente em seu cemitério nem permanentes no campo de batalha, você não pode começar a conjurá-la.
- Se somente um alvo ainda for válido conforme Hélice de Éter tentar ser resolvida, ela ainda será resolvida e realizará a ação adequada no alvo restante.

Historiador das Lâminas

{r/w}{r/w}{r/w}{r/w}

Criatura — Humano Clérigo

2/3

As criaturas atacantes que você controla têm golpe duplo.

- Se Historiador das Lâminas deixar o campo de batalha depois que o dano de combate de iniciativa tenha sido causado, mas antes do dano de combate regular (por exemplo, por ele ter atacado e sido destruído por

dano de combate de iniciativa), as criaturas atacantes que você controla perderão golpe duplo. Uma criatura sem golpe duplo não causará dano de combate regular se já tiver causado dano de combate de iniciativa naquele turno.

Hofri Forjafantasma

{3}{R}{W}

Criatura Lendária — Anão Clérigo

4/5

Os Espíritos que você controla recebem +1/+1 e têm atropelar e ímpeto.

Toda vez que outra criatura não ficha que você controla morrer, exile-a. Se fizer isso, crie uma ficha que é uma cópia daquela criatura, exceto que ela é um Espírito além de seus outros tipos e tem “Quando esta criatura deixar o campo de batalha, devolva o card exilado ao seu cemitério.”

- A última habilidade de Hofri Forjafantasma é vinculada à habilidade que ele concede à ficha de Espírito. Se um efeito de substituição fizer com que você crie mais de uma ficha de Espírito com esse efeito, todas terão essa habilidade, e o card exilado será devolvido ao cemitério se qualquer delas deixar o campo de batalha.
- Se outra criatura entrar no campo de batalha como cópia da ficha de Espírito ou outro efeito criar uma cópia da ficha de Espírito, ela terá a habilidade desencadeada concedida por Hofri, mas não estará vinculada à habilidade de Hofri e não devolverá o card ao cemitério quando deixar o campo de batalha.
- Cada ficha de Espírito que você cria está vinculada apenas ao card que você exilou durante a resolução da habilidade que criou aquela ficha. Quando ela deixar o campo de batalha, você só devolverá aquele mesmo card para o cemitério, e não qualquer outro card exilado por Hofri.
- Se você não puder exilar o card (por exemplo, porque ele foi movido por outro efeito antes da habilidade desencadeada começar a ser resolvida), você não criará uma ficha.
- A cópia usa os valores copiáveis da criatura em sua última existência no campo de batalha, e não em sua existência no cemitério antes de ser exilada.
- A ficha copia exatamente o que estava impresso na criatura original e mais nada (a menos que a criatura estivesse copiando outra coisa; ver abaixo). Ela não copia informações como se a criatura estava virada ou desvirada, se tinha ou não marcadores, Auras ou Equipamentos anexados ou efeitos que não sejam de cópia que tivessem alterado seu poder, sua resistência, seus tipos, sua cor e assim por diante.
- Se a criatura copiada estava copiando outra coisa, a ficha entra no campo de batalha como o que quer que a criatura tenha copiado.
- Todas as habilidades de entrada no campo de batalha da criatura copiada serão desencadeadas quando a ficha entrar no campo de batalha. Qualquer habilidade do tipo “conforme [esta criatura] entra no campo de batalha” ou “[esta criatura] entra no campo de batalha com” da criatura também funcionará.

Humilhar

{W}{B}

Feitiço

O oponente alvo revela a própria mão. Você escolhe um card não de terreno da mão dele. Aquele jogador descarta aquele card. Coloque um marcador +1/+1 em uma criatura que você controla.

- Você pode conjurar Humilhar mesmo que não controle nenhuma criatura.
- Você escolhe em qual criatura colocar o marcador +1/+1 conforme Humilhar está sendo resolvido, depois que a mão tiver sido revelada.

Ígnea Sorridente

{2} {R}

Criatura — Elemental

2/2

{R}, devolva Ígnea Sorridente para a mão de seu dono:

Adicione {C} {C} {R}. Ative somente como um feitiço.

- Embora a habilidade de Ígnea Sorridente tenha uma restrição de tempo, ela ainda é uma habilidade de mana. Ela não usa a pilha e não pode ser respondida.
- Se você a conjurar normalmente durante sua fase principal, ela entrará no campo de batalha e você receberá prioridade. Se nenhuma habilidade for desencadeada pela entrada no campo de batalha, você poderá ativar a habilidade dela imediatamente, antes que qualquer outro jogador tenha a chance de removê-la do campo de batalha.

Iluminar a História

{2} {R} {R}

Feitiço — Lição

Descarte qualquer número de cards e depois compre uma quantidade correspondente de cards. Depois, se houver sete ou mais cards em seu cemitério, crie uma ficha de criatura Espírito vermelha e branca 3/2.

- Você pode escolher não descartar nenhum card conforme Iluminar a História for resolvido. Naquele caso, você não comprará nenhum card, mas ainda poderá criar um Espírito.
- Iluminar a História permanecerá na pilha até terminar de ser resolvido, e não contará a si mesmo como um dos cards em seu cemitério.

Inspetora Rigorosa

{1} {W}

Criatura — Espírito Clérigo

1/3

Voar

Toda vez que a entrada de uma permanente no campo de batalha desencadear uma habilidade desencadeada, anule aquela habilidade, a menos que seu controlador pague {2}.

- Uma habilidade desencadeada usa as expressões “quando”, “toda vez que” ou “em/no/na”. Elas costumam ser escritas na seguinte estrutura: “[Condição de desencadeamento], [efeito]”.
- Os efeitos que modificam como uma criatura entra no campo de batalha não são habilidades desencadeadas e não são afetados pela habilidade de Inspetora Rigorosa. Isso inclui (mas não se limita a) efeitos que fazem com que uma permanente entre no campo de batalha como cópia de outra permanente, efeitos que fazem

com que uma permanente entre no campo de batalha com marcadores e efeitos que fazem com que um permanente entre no campo de batalha virada.

- As habilidades que se desencadeiam quando outra coisa desencadeia uma habilidade vão sempre para a pilha depois da habilidade que as desencadearam. Por exemplo, a habilidade de Inspetora Rigorosa será sempre resolvida antes da habilidade desencadeada que a desencadeou. Isso é uma alteração em relação às regras anteriores.

Interceptação de Mascotes

{3} {R}

Feitiço

Esta mágica custa {3} a menos para ser conjurada se tiver como alvo uma ficha de criatura.

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

Desvire aquela criatura. Ele recebe +2/+0 e ganha ímpeto até o final do turno.

- Para determinar o custo total de uma mágica, comece com o custo de mana ou o custo alternativo a pagar, adicione os eventuais aumentos de custo e depois aplique as reduções de custo (como a de Interceptação de Mascotes). O valor de mana de Interceptação de Mascotes é sempre 4, independentemente de qual tenha sido o custo total.

Invocação da Linha de Força

{5} {G}

Feitiço

Crie uma ficha de criatura Fractal verde e azul 0/0.

Coloque X marcadores +1/+1 nela, sendo X o número de terrenos que você controla.

- O número de terrenos que você controla é contado conforme Invocação da Linha de Força é resolvida.

Iteração Expressiva

{U} {R}

Feitiço

Olhe os três cards do topo de seu grimório. Coloque um deles em sua mão, coloque um deles no fundo de seu grimório e exile um deles. Você pode jogar o card exilado neste turno.

- Os cards exilados são sempre exilados com a face voltada para cima, a menos que o contrário seja especificado no efeito que os exilou.
 - Se você escolher jogar o card exilado neste turno, você ainda precisará pagar todos os custos e seguir todas as restrições de tempo exigidas por aquele card. Se ele for um terreno, você não poderá jogá-lo a menos que ainda tenha uma jogada de terreno disponível.
 - Se você não jogar o card exilado, ele permanecerá no exílio. Ele não fica disponível para conjuração em turnos futuros.
-

Jadzi, Oráculo de Arcávios

{6} {U} {U}

Criatura Lendária — Humano Mago

5/5

Descarte um card: Devolva Jadzi, Oráculo de Arcávios, para a mão de seu dono.

Magifício — Toda vez que você conjurar ou copiar uma mágica instantânea ou um feitiço, revele o card do topo de seu grimório. Se for um card não de terreno, você poderá conjurá-lo pagando {1} em vez de pagar seu custo de mana. Se for um card de terreno, coloque-o no campo de batalha.

////

Jornada ao Oráculo

{2} {G} {G}

Feitiço

Você pode colocar qualquer número de cards de terreno de sua mão no campo de batalha. Depois, se você controlar oito ou mais terrenos, você poderá descartar um card. Se fizer isso, devolva Jornada ao Oráculo para a mão de seu dono.

- Colocar um terreno no campo de batalha de sua mão não conta como jogar um terreno naquele turno e não usa as restrições normais de tempo.
 - Você pode escolher não conjurar um card não de terreno revelado pela habilidade desencadeada de Jadzi. Se você não o conjurar, ele permanecerá no topo de seu grimório.
 - Se estiver conjurando o card que revelou com a habilidade de Jadzi, você ignorará as restrições normais de tempo.
 - Se você revelar um card dupla face modal com a habilidade desencadeada de Jadzi e nenhuma das faces for um terreno, você poderá conjurar qualquer face pagando {1} em vez do custo de mana. Se só o reverso for um terreno, você poderá conjurar a face frontal. Se ambas as faces forem terrenos, você colocará o card no campo de batalha com a face voltada para cima.
 - Se você conjurar uma mágica com {X} no custo de mana usando a habilidade de magifício de Jadzi, você precisará escolher 0 como valor de X.
 - Como a habilidade de magifício fornece um custo alternativo de {1} para a mágica, você não pode pagar nenhum outro custo alternativo aplicável. No entanto, você pode pagar custos adicionais e precisa pagar todos os custos adicionais obrigatórios.
 - Você só pode ativar a habilidade ativada de Jadzi enquanto ela estiver no campo de batalha. Se Jadzi não estiver mais no campo de batalha conforme a habilidade for resolvida, a habilidade não a devolverá para sua mão de nenhuma outra zona.
-

Kasmina, Sábia dos Enigmas
{1}{G}{U}
Planeswalker Lendário — Kasmina
2

Cada outro planeswalker que você controla tem as habilidades de lealdade de Kasmina, Sábia dos Enigmas.

+2: Use vidência 1.

–X: Crie uma ficha de criatura Fractal verde e azul 0/0.

Coloque X marcadores +1/+1 nela.

–8: Procure em seu grimório um card de magia instantânea ou de feitiço que compartilhe uma cor com este planeswalker, exile aquele card e, depois, embaralhe. Você pode conjurar aquele card sem pagar seu custo de mana.

- Cada outro planeswalker que você controla ganha as habilidades de lealdade de Kasmina além de suas próprias. Para cada planeswalker que você controla, você ainda pode ativar apenas uma das habilidades de lealdade dele por turno.
- Quando ativa a última habilidade de lealdade de Kasmina em outro planeswalker, você procura em seu grimório um card que compartilhe uma cor com aquele planeswalker, e não com Kasmina. Você não pode procurar um card incolor mesmo que o planeswalker seja incolor.

Kianne, Decana da Substância
{2}{G}
Criatura Lendária — Elfo Druida
2/2

{T}: Exile o card do topo de seu grimório. Se for um card de terreno, coloque-o em sua mão. Caso contrário, coloque um marcador de estudo nele.

{4}{G}: Crie uma ficha de criatura Fractal verde e azul 0/0. Coloque um marcador +1/+1 nele para cada valor de mana diferente entre os cards não de terreno com marcadores de estudo que você possui no exílio.

////

Imbraham, Decano da Teoria
{2}{U}{U}
Criatura Lendária — Ave Mago
3/3

Voar

{X}{U}{U}, {T}: Exile os X cards do topo de seu grimório e coloque um marcador de estudo em cada um deles. Depois, você pode colocar um card seu com um marcador de estudo no exílio em sua mão.

- Os cards são exilados com a face voltada para cima, a menos que um efeito determine o contrário.
- Os cards exilados com marcadores de estudo permanecem com os marcadores de estudo, mesmo que Kianne ou Imbraham deixe o campo de batalha.
- As segundas habilidades de Kianne e Imbraham verificam todos os cards que você possui no exílio com marcadores de estudo, mesmo que tenham sido exilados por uma permanente diferente, como outra Kianne ou outro Imbraham.

- Você pode escolher 0 como valor de X conforme ativa a última habilidade de Imbrahim. Se fizer isso, você não exilará nenhum card de seu grimório. No entanto, você ainda pode colocar em sua mão um card previamente exilado com um marcador de estudo.

Killian, Duelista do Nanquim

{W} {B}

Criatura Lendária — Humano Bruxo

2/2

Vínculo com a vida

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

As mágicas que você conjura com uma criatura como alvo custam {2} a menos para serem conjuradas.

- Killian, Duelista do Nanquim, não pode reduzir os requisitos de mana colorido do custo de mana de uma mágica.
- Killian pode reduzir custos alternativos. Por exemplo, se você escolhesse pagar o custo alternativo de {1} {B} por Maestria Funesta enquanto tivesse uma criatura como alvo, aquele custo seria reduzido a {B}.
- Se uma mágica tiver custos adicionais, aplique os aumentos antes de aplicar as reduções de custo.

Lança da Mortalidade

{2} {B} {G}

Mágica Instantânea

Esta mágica custa {2} a menos para ser conjurada se você tiver ganho pontos de vida neste turno.

Destrua a permanente alvo não de terreno.

- Para determinar o custo total de uma mágica, comece com o custo de mana ou o custo alternativo a pagar, adicione os eventuais aumentos de custo e depois aplique as reduções de custo (como a de Lança da Mortalidade). O valor de mana de Lança da Mortalidade é sempre 4, independentemente de qual tenha sido o custo total de sua conjuração.

Leitor de Pó Fervoroso

{4} {R}

Criatura — Minotauro Xamã

3/4

Toda vez que Leitor de Pó Fervoroso ataca, você pode colocar um card de mágica instantânea ou de feitiço de seu cemitério no fundo do seu grimório. Se fizer isso, exile os dois cards do topo de seu grimório. Você pode jogar aqueles cards neste turno.

- Os cards exilados pela habilidade de Leitor de Pó Fervoroso são exilados com a face voltada para cima.
- Você pode jogar aqueles cards naquele turno mesmo que Leitor de Pó Fervoroso deixe o campo de batalha ou outro jogador ganhe o controle dele.
- Jogar os cards exilados com Leitor de Pó Fervoroso segue as regras normais para jogar aqueles cards. Você precisa pagar os custos, se houver, e respeitar todas as regras de tempo. Por exemplo, se um dos cards for

um card de criatura, você só poderá conjurar aquele card pagando o custo de mana durante sua fase principal enquanto a pilha estiver vazia.

- A menos que um efeito permita que você jogue terrenos adicionais naquele turno, você só poder jogar cards de terreno exilados com Leitor de Pó Fervoroso se você ainda não tiver jogado um terreno naquele turno. Na maioria dos casos, se exilar dois cards de terreno, você não conseguirá jogar ambos.
- Todos os cards exilados com Leitor de Pó Fervoroso que você não jogar permanecerão exilados. Você não poderá jogá-los em turnos posteriores, mesmo que a habilidade de Leitor de Pó Fervoroso seja desencadeada novamente.

Maestria Fervente

{3} {R} {R}

Feitiço

Você pode pagar {2} {R} {R} em vez de pagar o custo de mana desta mágica.

Se o custo de {2} {R} {R} foi pago, um oponente descarta qualquer número de cards e depois compra a mesma quantidade de cards.

Procure em seu grimório até três cards, coloque-os em sua mão, embaralhe e depois descarte três cards aleatoriamente.

- Se o custo de {2} {R} {R} tiver sido pago, o oponente escolhe quantos e quais cards descartar conforme Maestria Fervente for resolvida. Ele não pode escolher não descartar nenhum card.

Maga dos Espetáculos

{1} {U} {R}

Criatura — Ave Xamã

2/2

Voar

As mágicas instantâneas e os feitiços que você conjura com valor de mana igual ou superior a 5 custam {1} a menos para serem conjuradas.

- A segunda habilidade de Maga dos Espetáculos não pode reduzir os requisitos de mana colorido de uma mágica que você conjure.
 - A segunda habilidade de Maga dos Espetáculos só verifica o valor de mana de uma mágica, e não o custo que você está pagando para conjurá-la. Por exemplo, se você controlar duas Magas dos Espetáculos e conjurar um feitiço com custo de mana {4} {U}, o custo será reduzido a {2} {U}.
 - Se houver um {X} no custo de mana da mágica, use o valor escolhido para X para determinar o valor de mana. Por exemplo, se você conjurar um feitiço com custo de mana {X} {U} e escolher 4 como X, o valor de mana é 5.
-

Magilçador de Elite

{2} {W}

Criatura — Humano Clérigo

3/1

Voar

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

- Jogar o card exilado segue todas as restrições normais de tempo.
- Se o card exilado for um card dupla face modal e o reverso for um terreno, seu dono poderá jogá-lo como um terreno. (Observe que se a face frontal também for um terreno, você não poderia tê-la exilado, pra começo de conversa.)

Magma Opus

{6} {U} {R}

Mágica Instantânea

Magma Opus causa 4 pontos de dano distribuídos à sua escolha entre qualquer número de alvos. Vire duas permanentes alvo. Crie uma ficha de criatura Elemental azul e vermelha 4/4. Compre dois cards.

{u/r} {u/r}, descarte Magma Opus: Crie uma ficha de Tesouro.

- Você escolhe todos os alvos para Magma Opus conforme conjura a mágica. Isso inclui até quatro alvos para o primeiro efeito e duas permanentes alvo para o segundo efeito.
- Você também escolhe como os 4 pontos de dano serão divididos pelo primeiro grupo de alvos conforme você conjura Magma Opus. Você precisa atribuir ao menos 1 ponto de dano a cada alvo.
- Você precisa escolher duas permanentes alvo diferentes para o segundo efeito. Você pode escolher permanentes que já estejam viradas.
- A mesma permanente pode ser escolhida como alvo para cada uma das duas ocorrências de “alvo”. Ou seja, você pode fazer com que Magma Opus cause dano a uma criatura ou planeswalker e depois virá-la. (Pra nós é meio difícil imaginar por que você faria uma coisa dessas, mas a obra-prima é sua, né...)
- Se de alguma forma nenhum dos alvos de Magma Opus for válido conforme ela tentar ser resolvida, nenhum de seus efeitos acontecerá. Você não criará uma ficha de Elemental nem comprará dois cards.

Mentora Petriconectada

{1} {R} {W}

Criatura — Espírito Conselheiro

3/3

Toda vez que um ou mais cards deixarem seu cemitério, use vidência 1.

- Se múltiplos cards deixarem seu cemitério como parte do mesmo evento, a habilidade de Mentora Petriconectada só será desencadeada uma vez.

Mila, Companheira Engenhosa

{1}{W}{W}

Criatura Lendária — Raposa

2/3

Toda vez que um oponente atacar um ou mais planeswalkers que você controla, coloque um marcador de lealdade em cada planeswalker que você controla. Toda vez que uma permanente que você controla se torna alvo de uma mágica ou habilidade que um oponente controla, você pode comprar um card.

////

Lukka, Vinculador Errático

{4}{R}{R}

Planeswalker Lendário — Lukka

5

+1: Você pode descartar um card. Se fizer isso, compre um card. Se um card de criatura foi descartado desta forma, em vez disso, compre dois cards.
-2: Devolva o card de criatura alvo de seu cemitério para o campo de batalha. Ele ganha ímpeto. Exile-o no início da sua próxima manutenção.
-7: Você recebe um emblema com “Toda vez que uma criatura entra no campo de batalha sob seu controle, ela causa dano igual ao seu poder a qualquer alvo”.

- Quando a primeira habilidade de Mila for resolvida, você colocará um marcador de lealdade em todos os planeswalkers que você controla, mesmo os que não estejam sendo atacados.
- A primeira habilidade de Mila só é desencadeada uma vez, independentemente de quantas criaturas estejam atacando ou quantos planeswalkers estejam sendo atacados.
- A segunda habilidade de Mila será resolvida antes da mágica ou habilidade que fez com que ela fosse desencadeada.

Momento de Eureka

{2}{G}{U}

Mágica Instantânea

Compre dois cards. Você pode colocar um card de terreno de sua mão no campo de batalha.

- Colocar um card de terreno de sua mão no campo de batalha não é o mesmo que jogar um terreno. Você pode fazer isso mesmo que já tenha jogado um terreno em seu turno, ou mesmo que esteja conjurando Momento de Eureka no turno de um oponente.
-

Múltipla Escolha

{X} {U}

Feitiço

Se X for 1, use vidência 1 e depois compre um card.

Se X for 2, você pode escolher um jogador. Ele devolve uma criatura que ele controla para a mão de seu dono.

Se X for 3, crie uma ficha de criatura Elemental azul e vermelha 4/4.

Se X for igual ou superior a 4, faça todos acima.

- Múltipla Escolha não tem nenhum alvo.
 - Os efeitos que aumentam ou diminuem custos se aplicam depois que você escolhe o valor de X, e não terão impacto nos resultados da mágica.
 - Você pode escolher 0 como valor de X conforme conjura Múltipla Escolha, mas ela não terá efeito quando for resolvida.
 - Se um efeito permitir que você conjure Múltipla Escolha sem pagar seu custo de mana, você precisará escolher 0 como valor de X. Nada de colar na prova.
-

Musa do Maelstrom

{1} {U} {u/r} {R}

Criatura — Gênio Mago

2/4

Voar

Toda vez que Musa do Maelstrom ataca, a próxima mágica instantânea ou feitiço que você conjurar neste turno custará {X} a menos para ser conjurada, sendo X o poder de Musa do Maelstrom conforme esta habilidade é resolvida.

- Para determinar o custo total de uma mágica, comece com o custo de mana ou o custo alternativo que vai pagar, adicione os eventuais aumentos de custo e depois aplique as reduções de custo (como a da habilidade desencadeada de Musa do Maelstrom). O valor de mana da mágica só é determinado pelo seu custo de mana, independentemente do custo total da conjuração.
 - A redução de custo de Musa do Maelstrom só pode reduzir o mana genérico no custo total de uma mágica. Ela não pode reduzir os requisitos de mana colorido.
-

O Biblioplexo

Terreno

{T}: Adicione {C}.

{2}, {T}: Olhe o card do topo de seu grimório. Se for um card de mágica instantânea ou de feitiço, você poderá revelá-lo e colocá-lo em sua mão. Se não colocar o card em sua mão, você poderá colocá-lo em seu cemitério.

Ative somente se você tiver exatamente zero ou sete cards na mão.

- Se você não escolher revelar o card nem o colocar em seu cemitério, ele permanecerá no topo de seu grimório.

- Embora você precise ter exatamente zero ou sete cards na mão para ativar a última habilidade, não importa quantos cards você tem na mão conforme a habilidade é resolvida.

Orador Trovejante

{1}{W}

Criatura — Kor Mago

2/2

Vigilância

Toda vez que Orador Trovejante ataca, ele ganha voar até o final do turno se você controla uma criatura com voar. O mesmo vale para iniciativa, golpe duplo, toque mortífero, indestrutível, vínculo com a vida, ameaçar e atropelar.

- Se você controlar uma criatura com uma das habilidades listadas na última frase, Orador Trovejante ganhará aquela habilidade, e não voar.
- Verifique as criaturas que você controla conforme a habilidade desencadeada é resolvida para determinar quais habilidades Orador Trovejante ganha. Depois que Orador Trovejante ganha uma habilidade, não importa o que acontece com as outras criaturas que você controla com aquela habilidade.

Orientação da Mentora

{2}{U}

Feitiço

Quando você conjurar esta mágica, copie-a se você controlar um planeswalker, Clérigo, Druida, Xamã, Bruxo ou Mago.

Use vidência 1 e depois compre um card.

- A habilidade desencadeada será desencadeada quando você conjurar Orientação da Mentora, independentemente de quais permanentes você controlar. Conforme aquela habilidade tentar ser resolvida, ela verificará se você controla ao menos uma permanente com o tipo ou subtipos listados. Se você fizer isso, Orientação da Mentora será copiada uma vez, e não uma vez para cada uma daquelas permanentes. Se você não controlar uma permanente qualificada naquele momento, a habilidade desencadeada não será resolvida e você não copiará Orientação da Mentora.

Pergaminista Radiante

{2}{R}{W}

Criatura — Anão Clérigo

2/4

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

No início de sua manutenção, exile um card de mágica instantânea ou de feitiço de seu cemitério aleatoriamente.

Você pode conjurá-lo neste turno. Se uma mágica conjurada desta forma seria colocada em seu cemitério, em vez disso, exile-a.

- Você ainda paga o custo de mana quando conjura o card exilado e precisa seguir as regras normais de tempo para aquele card.

- Se uma mágica instantânea ou um feitiço que você controla com vínculo com a vida causar dano a você, você ganhará e perderá aquela quantidade de pontos de vida simultaneamente. Nesse caso, seu total de pontos de vida não será alterado. (Todavia, você ainda pode ganhar pontos de vida se a mágica causar dano a outras permanentes e/ou jogadores.)
 - Algumas mágicas instantâneas e feitiços instruem outras coisas a causarem dano, em vez delas mesmas causarem o dano. Nesses casos, você não ganhará pontos de vida por aquele dano (a menos que as outras coisas também tenham vínculo com a vida). Em especial, uma mágica que instrui uma criatura que você controla a lutar não fará com que você ganhe pontos de vida.
-

Perscrutar o Proibido

{1} {B}

Mágica Instantânea

Como custo adicional para conjurar esta mágica, você pode sacrificar uma ou mais criaturas. Quando fizer isto, copie esta mágica para cada criatura sacrificada desta forma.

Você compra um card e perde 1 ponto de vida.

- Se você sacrificar uma criatura com magifício para conjurar Perscrutar o Proibido, a habilidade da criatura não será desencadeada.
 - Se você copiar Perscrutar o Proibido múltiplas vezes, cada habilidade de magifício de uma criatura que você controla será desencadeada aquele número de vezes.
-

Pesquisadora do Sangue

{1} {B} {G}

Criatura — Vampiro Druida

2/2

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

Toda vez que você ganhar pontos de vida, coloque um marcador +1/+1 em Pesquisadora do Sangue.

- Se você ganha pontos de vida ao mesmo tempo em que Pesquisadora do Sangue sofre dano letal, ela morre antes que sua habilidade possa colocar um marcador +1/+1 nela.
 - Uma habilidade que é desencadeada “toda vez que você ganha pontos de vida” é desencadeada uma única vez para cada evento de ganho de pontos de vida, independentemente da quantidade ganha.
 - Cada criatura com vínculo com a vida a causar dano de combate causa um evento de ganho de pontos de vida em separado. Por exemplo, se duas criaturas com vínculo com a vida que você controla causam dano de combate ao mesmo tempo, a habilidade “toda vez que você ganha pontos de vida” é desencadeada duas vezes. No entanto, se uma única criatura que você controla com vínculo com a vida causa dano de combate a múltiplas criaturas, jogadores, e/ou planeswalkers ao mesmo tempo (por exemplo, porque ela temnotas atropelar ou foi bloqueada por mais de uma criatura), a habilidade é desencadeada apenas uma vez.
 - Se você ganha uma quantidade de pontos de vida “para cada” alguma coisa, aqueles pontos de vida são ganhos como um único evento, portanto a habilidade é desencadeada apenas uma vez.
-

Pesquisa Prática

{3} {U} {R}

Mágica Instantânea

Compre quatro cards. Depois, descarte dois cards, a menos que você descarte um card de mágica instantânea ou de feitiço.

- Conforme Pesquisa Prática é resolvida, você pode descartar um card de mágica instantânea ou de feitiço ou descartar dois cards, cada um dos quais pode ou não ser um card de mágica instantânea ou de feitiço.

Poção Fortificante

{G}

Mágica Instantânea

Você ganha 2 pontos de vida. A criatura alvo recebe +X/+X até o final do turno, sendo X a quantidade de pontos de vida que você ganhou neste turno.

- Poção Fortificante conta o total de pontos de vida ganho, sem considerar os eventuais pontos de vida perdidos durante aquele turno. Por exemplo, se você perdeu 2 pontos de vida e ganhou 3 pontos de vida anteriormente no turno, você ganhará mais 2 pontos de vida de Poção Fortificante e a criatura alvo receberá +5/+5.

Poeta Arrogante

{1} {B}

Criatura — Humano Bruxo

2/1

Toda vez que Poeta Arrogante ataca, você pode pagar 2 pontos de vida. Se fizer isso, ele ganhará voar até o final do turno.

- Você escolhe pagar 2 pontos de vida ou não conforme a habilidade é resolvida. Depois que você faz essa escolha, ninguém pode responder antes que Poeta Arrogante ganhe voar.

Professora Ônix

{4} {B} {B}

Planeswalker Lendário — Liliana

5

Magifício — Toda vez que você conjura uma mágica instantânea ou um feitiço, cada oponente perde 2 pontos de vida e você ganha 2 pontos de vida.

+1: Você perde 1 ponto de vida. Olhe os três cards do topo de seu grimório. Coloque um deles em sua mão e o restante em seu cemitério.

-3: Cada oponente sacrifica uma criatura com o maior poder dentre as criaturas que aquele jogador controla.

-8: Cada oponente pode descartar um card. Se não fizer isso, ele perde 3 pontos de vida. Repita esse processo mais seis vezes.

- Para a segunda habilidade de lealdade de Professora Ônix, se um oponente tiver múltiplas criaturas com o maior poder, aquele jogador escolherá qual delas sacrificar. O oponente seguinte na ordem dos turnos escolhe qual criatura sacrificar e, depois, cada outro jogador na ordem dos turnos faz o mesmo sabendo das escolhas feitas anteriormente. Depois, todas as criaturas escolhidas são sacrificadas ao mesmo tempo.
- Para a última habilidade de lealdade de Professora Ônix, “esse processo” é o seguinte: Primeiro, o oponente seguinte na ordem dos turnos pode escolher um card na própria mão sem revelá-lo e, em seguida, cada outro oponente na ordem dos turnos faz o mesmo. Depois, todos os cards escolhidos são revelados e descartados simultaneamente e cada oponente que não descartou um card (seja por escolha própria ou por ter a mão vazia) perde 3 pontos de vida. Tudo isso ocorrerá sete vezes, com uma perda máxima de pontos de vida de 21 para cada oponente.
- Se a professora Ônix lhe parece familiar, provavelmente é porque você já viu esse tipo de planeswalker antes.

Proporção Áurea

{1}{G}{U}

Feitiço

Compre um card para cada poder diferente entre as criaturas que você controla.

- As criaturas têm poderes diferentes se seus poderes não forem iguais. Por exemplo, se você tiver uma criatura com poder 2, duas criaturas com poder 1 e uma criatura com poder -1, você comprará três cards conforme Proporção Áurea for resolvida.

Pugilista Amplificador

{1}{G}{G}

Criatura — Trol Druida

3/3

Atropelar

Enquanto você controlar oito ou mais terrenos, Pugilista

Amplificador receberá +5/+5.

////

Equação Ecoante

{3}{U}{U}

Feitiço

Escolha uma criatura alvo que você controla. Cada outra criatura que você controla se torna uma cópia dela até o final do turno, exceto que aquelas criaturas não serão lendárias se a criatura escolhida for lendária.

- Como o dano permanece marcado em criaturas até ser removido conforme o turno termina, o dano não letal causado a Pugilista Amplificador pode se tornar letal caso o número de terrenos que você controla caia abaixo de oito naquele turno.
- Equação Ecoante copia os valores impressos da criatura alvo. Ela não copiará nenhum marcador daquela criatura nem quaisquer efeitos que tenham alterado seu poder, resistência, tipos, cor e assim por diante, e tornar uma criatura uma cópia não remove nenhum dos marcadores que ela já possua. Em especial, Equação Ecoante não copiará nenhum efeito de alteração de tipo que esteja fazendo com que aquele alvo seja uma criatura. Por exemplo, se você escolher um terreno que tenha se tornado uma criatura, todas as suas outras criaturas se tornarão terrenos não criatura até o final do turno.

- Se a criatura escolhida estiver copiando outra coisa, as outras criaturas que você controla se tornarão cópias do que quer que a criatura escolhida esteja copiando.
- Se a criatura alvo for uma ficha, as outras criaturas que você controla vão copiar as características originais daquela ficha conforme definidas pelo efeito que criou a ficha. As criaturas que não sejam fichas não se tornam fichas neste caso. De modo similar, se a criatura alvo for uma criatura não ficha, as fichas de criatura que você controla não deixarão de ser fichas.
- Equação Ecoante só afeta criaturas que você controla no momento em que ela é resolvida. As criaturas que passarem ao seu controle mais tarde no turno não serão cópias da criatura escolhida.

Quebra de Contenção

{2} {G}

Feitiço — Lição

Destrua o artefato ou encantamento alvo. Se seu valor de mana for igual ou inferior a 2, crie uma ficha de criatura Peste preta e verde 1/1 com “Quando esta criatura morre, você ganha 1 ponto de vida”.

- Se Quebra de Contenção for resolvida e o artefato alvo tiver um valor de mana igual ou inferior a 2, mas não for destruído (por exemplo, por ter indestrutível), você ainda criará uma Peste.
- Se o artefato ou encantamento não for um alvo válido conforme Quebra de Contenção tentar ser resolvida, ela não será resolvida e nenhum de seus efeitos acontecerá. Você não criará uma Peste.

Quintorius, Historiador de Campo

{3} {R} {W}

Criatura Lendária — Elefante Clérigo

2/4

Os Espíritos que você controla recebem +1/+0.

Toda vez que um ou mais cards deixarem seu cemitério, crie uma ficha de criatura Espírito vermelha e branca 3/2.

- Se dois ou mais cards deixarem sem cemitério num único evento, a última habilidade de Quintorius será desencadeada uma vez. Se eles deixarem seu cemitério em eventos distintos, a habilidade será desencadeada uma vez para cada evento.

Renascimento Apressado

{B} {G}

Mágica Instantânea

Escolha a criatura alvo. Quando aquela criatura morrer neste turno, procure em seu grimório um card de criatura com valor de mana inferior, coloque-o no campo de batalha virado e depois embaralhe.

- Se você escolher uma criatura ou procurar um card de criatura com {X} no custo de mana, X é considerado 0.

Ritual da Ceifa

{2} {B} {G}

Feitiço

Destrua todas as permanentes não de terreno com valor de mana igual ou inferior a 2. Adicione {B} ou {G} para cada permanente destruída desta forma.

- Você pode escolher adicionar {B} ou {G} para cada permanente destruída. Você não precisa se limitar a uma cor.
-

Rootha, Artista Instável

{1} {U} {R}

Criatura Lendária — Orc Xamã

1/4

{2}, devolva Rootha, Artista Instável, para a mão de seu dono: Copie a mágica instantânea ou o feitiço alvo que você controla. Você pode escolher novos alvos para a cópia.

- A habilidade de Rootha, Artista Instável, precisa de um alvo para ser ativada. Você não pode ativá-la sem um alvo para devolver Rootha para sua mão.
-

Rowan, Estudiosa das Centelhas

{2} {R}

Planeswalker Lendário — Rowan

2

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

+1: Rowan, Estudiosa das Centelhas, causa 1 ponto de dano a cada oponente. Se você comprou três ou mais cards neste turno, em vez disso, ela causa 3 pontos de dano a cada oponente.

-4: Você recebe um emblema com “Toda vez que você conjura uma mágica instantânea ou um feitiço, você pode pagar {2}. Se fizer isso, copie aquela mágica. Você pode escolher novos alvos para a cópia.”.

////

Will, Estudioso da Geada

{4} {U}

Planeswalker Lendário — Will

4

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

+1: Até uma criatura alvo tem poder e resistência básicos 0/2 até seu próximo turno.

-3: Compre dois cards.

-7: Exile até cinco permanentes alvo. Para cada permanente exilada dessa forma, seu controlador cria uma ficha de criatura Elemental azul e vermelha 4/4.

- As primeiras habilidades de ambas as faces não podem reduzir os requisitos de mana colorido das mágicas que você conjura.

- Para determinar o custo total de uma mágica, comece com o custo de mana ou o custo alternativo que vai pagar, adicione os eventuais aumentos de custo e depois aplique as reduções de custo (como a da habilidade desencadeada de Rowan ou Will). O valor de mana da mágica só é determinado pelo seu custo de mana, independentemente do custo total da conjuração.
- Para o emblema de Rowan, você pode pagar {2} uma única vez. Você não pode pagar mais para copiar a mágica mais de uma vez.
- Para a primeira habilidade de lealdade de Will, quaisquer efeitos que modifiquem o poder e/ou a resistência de uma criatura sem determinar valores específicos (ou seja, efeitos que não afetem o poder e/ou a resistência básicos) se aplicarão depois que o poder e a resistência básicos tenham sido definidos, independentemente da ordem de criação daqueles efeitos. O mesmo vale para marcadores que alterem seu poder e sua resistência.

Sábida da Simetria

{U}

Criatura — Humano Mago

0/2

Voar

Magifício — Toda vez que você conjura ou copia uma mágica instantânea ou um feitiço, a criatura alvo que você controla tem poder básico 2 até o final do turno.

- A habilidade desencadeada de Sábida da Simetria sobrescreve todos os efeitos anteriores que tenham definido valores específicos para o poder da criatura alvo. Esse efeito será sobrescrito por quaisquer outros efeitos que definam um valor específico para seu poder e comecem a se aplicar depois que a habilidade for resolvida.
- Quaisquer efeitos que modifiquem o poder de uma criatura sem determinar um valor específico (ou seja, efeitos que não afetem o poder básico) serão aplicados depois que o poder básico for definido, independentemente da ordem de criação daqueles efeitos. O mesmo vale para marcadores que modifiquem seu poder.

Sábio das Manifestações

{g/u} {g/u} {g/u} {g/u}

Criatura — Humano Mago

2/2

Quando Sábio das Manifestações entrar no campo de batalha, crie uma ficha de criatura Fractal verde e azul 0/0. Coloque X marcadores +1/+1 nela, sendo X o número de cards em sua mão.

- X é o número de cards em sua mão conforme a habilidade desencadeada de Sábio das Manifestações é resolvida.

Sequência Emergente

{1}{G}

Feitiço

Procure um card de terreno básico em seu grimório, coloque-o no campo de batalha virado e depois embaralhe. Aquele terreno se torna uma criatura Fractal verde e azul 0/0 que ainda é um terreno. Coloque um marcador +1/+1 nele para cada terreno que entrou no campo de batalha sob seu controle neste turno.

- O terreno não será uma criatura conforme entrar no campo de batalha, a menos que algum outro efeito o esteja transformando em uma. As habilidades desencadeadas toda vez que uma criatura entra no campo de batalha não serão desencadeadas.
 - A última frase da habilidade de Sequência Emergente conta o terreno que ela colocou no campo de batalha.
-

Ser Reprovado

{1}{B}

Mágica Instantânea

A criatura alvo recebe -X/-X até o final do turno, sendo X 7 menos o número de cards na mão do controlador daquela criatura.

- O valor de X é determinado conforme Ser Reprovado é resolvido.
 - Se o controlador da criatura alvo tiver sete ou mais cards na mão quando Ser Reprovado for resolvido, a criatura receberá -0/-0. Esse efeito jamais aumentará o poder e a resistência de uma criatura.
-

Shadrix Platinopena

{3}{W}{B}

Criatura Lendária — Dragão Ancião

2/5

Voar, golpe duplo

No início do combate no seu turno, você pode escolher dois. Cada modo precisa ter como alvo um jogador diferente.

- O jogador alvo cria uma ficha de criatura Nanquíneo branca e preta 2/1 com voar.
 - O jogador alvo compra um card e perde 1 ponto de vida.
 - O jogador alvo coloca um marcador +1/+1 em cada criatura que ele controla.
- Você pode escolher exatamente zero modos ou dois modos. Você não pode escolher um único modo. Se você escolher dois modos, você escolhe os modos e os jogadores alvo conforme coloca a habilidade desencadeada na pilha.
 - Você pode ter um jogador como alvo do terceiro modo mesmo que ele não controle nenhuma criatura.
-

Shaile, Decana da Radiância

{1}{W}

Criatura Lendária — Ave Clérigo

1/1

Voar, vigilância

{T}: Coloque um marcador +1/+1 em cada criatura que entrou no campo de batalha sob seu controle neste turno.

////

Embrose, Decano da Sombra

{2}{B}{B}

Criatura Lendária — Humano Bruxo

4/4

{T}: Coloque um marcador +1/+1 em outra criatura alvo e depois Embrose, Decano da Sombra, causa 2 pontos de dano àquela criatura.

Toda vez que uma criatura que você controla com um marcador +1/+1 morrer, compre um card.

- Se uma criatura entrar no campo de batalha sob seu controle neste turno, mas for controlada por um jogador diferente quando a habilidade ativada de Shaile for resolvida, ela ainda receberá um marcador +1/+1.

Silenciadora de Platinopena

{W}{B}

Criatura — Humano Clérigo

3/2

Conforme Silenciadora de Platinopena entrar no campo de batalha, escolha um nome de card não de terreno.

Toda vez que um oponente conjura uma magia com o nome escolhido, ele perde 3 pontos de vida e você compra um card.

- A segunda habilidade desencadeada de Silenciadora de Platinopena é resolvida antes da magia que fez com que ela fosse desencadeada.

Simetrista Mestre

{2}{G}{G}

Criatura — Rinoceronte Druida

4/4

Alcance

Toda vez que uma criatura que você controla com poder igual à sua resistência ataca, ela ganha atropelar até o final do turno.

- A habilidade desencadeada de Simetrista Mestre só verifica o poder e a resistência de uma criatura quando ela ataca. Depois que a habilidade for desencadeada, alterar o poder ou a resistência da criatura não a impedirá de ganhar atropelar nem removerá atropelar dela.
-

Suspensão Acadêmica

{1}{W}

Feitiço — Lição

Escolha um —

- Escolha um nome de card não de terreno. Os oponentes não podem conjurar mágicas com o nome escolhido até seu próximo turno.
 - Escolha a permanente alvo não de terreno. Até seu próximo turno, ela não pode atacar nem bloquear e as habilidades ativadas dela não podem ser ativadas.
- Para o primeiro modo, ninguém pode conjurar mágicas entre o momento em que o nome de um card é escolhido e o momento em que o efeito de Suspensão Acadêmica começa a se aplicar.
 - Suspensão Acadêmica é um feitiço, mas em alguns casos pode ser conjurada em resposta a outras mágicas. As mágicas com o nome escolhido que de alguma forma já estejam na pilha quando Suspensão Acadêmica for resolvida não serão afetadas.
 - Embora não seja possível conjurar mágicas com o nome escolhido, ainda é possível colocar um card com aquele nome no campo de batalha por outro efeito (se for um card de permanente).
 - Você pode nomear qualquer face de um card dupla face modal, mas não ambas, e você pode nomear qualquer metade de um card duplo, mas não ambas. Os oponentes ainda podem conjurar a metade que você não nomeou.
 - Se seu alvo for uma permanente não de criatura com o segundo modo e, posteriormente, ela se tornar uma criatura, aquela criatura ainda não conseguirá atacar nem bloquear até seu próximo turno.
 - As habilidades ativadas possuem um sinal de dois pontos. Geralmente, elas seguem a estrutura “[Custo]: [Efeito]”. Algumas habilidades de palavra-chave (como equipar) são habilidades ativadas e apresentam um sinal de dois pontos em seu texto explicativo. Habilidades desencadeadas (que começam com “quando”, “toda vez que” ou “em/no/na”) não são afetadas.
-

Tanazir Quandrix

{3}{G}{U}

Criatura Lendária — Dragão Ancião

4/4

Voar, atropelar

Quando Tanazir Quandrix entrar no campo de batalha, dobre o número de marcadores +1/+1 na criatura alvo que você controla.

Toda vez que Tanazir Quandrix ataca, você pode fazer com que o poder e a resistência básicos das outras criaturas que você controla se tornem iguais ao poder e à resistência de Tanazir Quandrix até o final do turno.

- Para dobrar o número de marcadores +1/+1 em uma permanente, coloque nela um número de marcadores +1/+1 igual ao que ela já tem. Os outros cards que interagem com a colocação de marcadores também vão interagir com este efeito normalmente.
- Conforme a última habilidade é resolvida, o poder e a resistência básicos das outras criaturas que você controla são definidos com os valores atuais de poder e resistência de Tanazir Quandrix, e não com o poder e a resistência básicos de Tanazir Quandrix. Se o poder e a resistência de Tanazir Quandrix se alterarem posteriormente no turno, as outras criaturas que você controla não serão afetadas.

- A última habilidade de Tanazir Quandrix sobrescreve todos os efeitos anteriores que determinam valores específicos para o poder e a resistência básicos da criatura. Esse efeito será sobrescrito por quaisquer outros efeitos que definam valores específicos para o poder e a resistência da criatura que comecem a se aplicar depois que a habilidade for resolvida.
 - Quaisquer efeitos que modifiquem o poder e/ou a resistência de uma criatura sem determinar valores específicos (ou seja, efeitos que não afetem o poder e/ou a resistência básicos) serão aplicados depois que o poder e a resistência básicos tenham sido definidos, independentemente da ordem de criação daqueles efeitos. O mesmo vale para marcadores que alterem seu poder e sua resistência.
-

Tempestade Pigmentar

{3} {R} {R}

Feitiço

Tempestade Pigmentar causa 5 pontos de dano à criatura alvo. O dano excedente será causado, em vez disso, ao controlador daquela criatura.

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

Tentado pelo Oriq

{1} {U} {U}

Feitiço

Para cada oponente, ganhe o controle de até uma criatura ou um planeswalker alvo que aquele jogador controla com valor de mana igual ou inferior a 3.

- O efeito de mudança de controle de Tentado pelo Oriq dura indefinidamente.
 - A menos que ela tenha ímpeto, você não conseguirá atacar com uma criatura nem ativar habilidades que tenham {T} no custo no turno em que você ganha o controle dela.
-

Teórico da Conspiração

{1} {R}

Criatura — Humano Xamã

2/2

Toda vez que Teórico da Conspiração ataca, você pode pagar {1} e descartar um card. Se fizer isso, compre um card.

Toda vez que você descarta um ou mais cards não de terreno, você pode exilar um deles de seu cemitério. Se fizer isso, você poderá conjurá-lo neste turno.

- Enquanto está resolvendo a habilidade de Teórico da Conspiração, você não pode pagar {1} e descartar um card múltiplas vezes para comprar mais cards.
- O card exilado pela segunda habilidade é exilado com a face voltada para cima. Sua conjuração segue as regras normais daquele card. Você deve pagar seus custos e respeitar todas as regras de restrições de tempo. Por exemplo, se for um card de criatura, você só poderá conjurá-lo durante sua fase principal enquanto a pilha estiver vazia. Na maioria dos casos, se você exilar um card não de mágica instantânea durante o turno de um oponente, você não conseguirá conjurá-lo naquele turno.

Teste de Talentos

{1} {U}

Mágica Instantânea

Anule a mágica instantânea ou o feitiço alvo. Procure um número qualquer de cards com o mesmo nome daquela mágica no cemitério, na mão e no grimório de seu controlador e exile-os. Aquele jogador embaralha e, em seguida, compra um card para cada card exilado da própria mão desta forma.

- Anular uma mágica normalmente coloca aquele card no cemitério, de modo que aquele card estará no cemitério para você encontrar e exilar.
- Se o reverso de um card dupla face modal for anulado, você não conseguirá exilar nenhum card, inclusive o que você anulou, porque aqueles cards têm as características da face frontal (inclusive o nome) quando estão no cemitério, na mão e no grimório.

Traça-vorme

{7} {G}

Criatura — Vorme

7/7

Atropelar

Quando Traça-vorme entra no campo de batalha, você ganha 3 pontos de vida e compra um card.

{2} {G}: Coloque Traça-vorme do seu cemitério em seu grimório como o terceiro card a partir do topo.

- Se Traça-vorme for removida de seu cemitério em resposta a sua última habilidade, ela não será colocada em seu grimório.
- Se você tiver um ou nenhum card restante em seu grimório quando a última habilidade de Traça-vorme for resolvida, ela será colocada no fundo de seu grimório.

Transformação Imprevisível

{1}{U}

Feitiço — Lição

Até o final do turno, a permanente não de terreno alvo perde todas as habilidades e se torna uma criatura Sapo azul com poder e resistência básicos 1/1 ou uma criatura Polvo azul com poder e resistência básicos 4/4, à sua *escolha.

- Você escolhe Sapo ou Polvo conforme Transformação Imprevisível está sendo resolvida, e não quando a conjura.

Trapaceira Gélida

{2}{U}

Criatura — Ave Mago

2/2

Voar

Quando Trapaceira Gélida entrar no campo de batalha, vire a criatura alvo que um oponente controla. Aquela criatura não desvira durante a próxima etapa de desvirar de seu controlador.

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

Túnel de Acesso

Terreno

{T}: Adicione {C}.

{3}, {T}: A criatura alvo com poder igual ou inferior a 3 não pode ser bloqueada neste turno.

- Depois que uma criatura com poder igual ou inferior a 3 é bloqueada, a segunda habilidade de Túnel de Acesso não faz com que ela seja desbloqueada.
 - Se o poder da criatura alvo for maior que 3 conforme a segunda habilidade de Túnel de Acesso tentar ser resolvida, a habilidade não será resolvida. No entanto, se em vez disso o poder da criatura se tornar maior do que 3 após a resolução da habilidade, ela não poderá ser bloqueada naquele turno.
-

Uvilda, Decana da Perfeição

{2} {U}

Criatura Lendária — Gênio Mago

2/2

{T}: Você pode exilar um card de mágica instantânea ou de feitiço da sua mão e colocar três marcadores de aprimoramento nele. Ele ganha “No início de sua manutenção, se este card estiver exilado, remova um marcador de aprimoramento dele” e “Quando o último marcador de aprimoramento for removido deste card, se ele estiver exilado, você poderá conjurá-lo. Ele custa {4} a menos para ser conjurado desta forma”.

////

Nassari, Decano da Expressão

{3} {R} {R}

Criatura Lendária — Efrite Xamã

4/4

No início de sua manutenção, exile o card do topo do grimório de cada oponente. Até o final do turno, você pode conjurar mágicas dentre esses cards exilados e pode gastar mana como se fosse de qualquer cor para conjurar essas mágicas.

Toda vez que você conjurar uma mágica do exílio, coloque um marcador +1/+1 em Nassari, Decano da Expressão.

- Depois de remover o último marcador de aprimoramento, conjurar a mágica é opcional. As permissões de tempo baseadas no tipo do card são ignoradas. Se um efeito o proibir de conjurar um card ou se você escolher não o conjurar, ele vai permanecer exilado sem marcadores de aprimoramento e você não vai conseguir conjurar ele posteriormente.
 - A redução de custo concedida por Uvilda, Decana da Perfeição, não reduzirá nenhum requisito de mana colorido no custo da mágica.
 - Para determinar o custo total de uma mágica, comece com o custo de mana ou o custo alternativo a pagar, adicione os eventuais aumentos de custo e depois aplique as reduções de custo (como a de Uvilda, Decana da Perfeição). O valor de mana da mágica só é determinado pelo seu custo de mana, independentemente do custo total da conjuração.
 - Você exila cards com Nassari, Decano da Expressão, com a face voltada para cima. A conjuração daquelas mágicas segue as restrições normais de tempo para mágicas.
 - Todos os cards exilados com a habilidade de Nassari que você não tenha conjurado permanecerão exilados. Você não conseguirá conjurar aqueles cards num futuro turno, embora a habilidade de Nassari lhe dê outro grupo de cards dos quais escolher a cada vez em que for resolvida.
 - A última habilidade de Nassari é desencadeada quando você conjura qualquer mágica do exílio, e não apenas os cards que foram exilados com a primeira habilidade de Nassari.
-

Valentin, Decano da Veia

{B}

Criatura Lendária — Vampiro Bruxo

1/1

Ameaçar, vínculo com a vida

Se uma criatura não ficha que um oponente controla for morrer, em vez disso, exile-a. Quando faz isso, você pode pagar {2}. Se o fizer, crie uma ficha de criatura Peste preta e verde 1/1 com “Quando esta criatura morre, você ganha 1 ponto de vida”.

////

Lisette, Decana da Raiz

{2} {G} {G}

Criatura Lendária — Humano Druida

4/4

Toda vez que você ganha pontos de vida, você pode pagar {1}. Se fizer isso, coloque um marcador +1/+1 em cada criatura que você controla. Aquelas criaturas ganham atropelar até o final do turno.

- Se uma criatura não ficha que um oponente controla morreria e tanto Valentin quanto outro efeito estiverem tentando exilá-la, aquele oponente escolhe qual efeito se aplicará. Se o efeito de Valentin acabar não se aplicando por causa dessa escolha, a habilidade desencadeada que permite que você pague {2} não será desencadeada, mesmo que o card de criatura vá para o exílio.
- Se você ganhar pontos de vida ao mesmo tempo em que uma criatura que você controla sofre dano letal, ela morre antes que a habilidade de Lisette possa colocar um marcador +1/+1 nela mesma.
- Uma habilidade que é desencadeada “toda vez que você ganha pontos de vida” é desencadeada uma única vez para cada evento de ganho de pontos de vida, independentemente da quantidade de pontos de vida ganha.
- Você só pode pagar {1} uma vez para cada evento de ganho de pontos de vida.
- Cada criatura com vínculo com a vida a causar dano de combate causa um evento de ganho de pontos de vida em separado. Por exemplo, se duas criaturas com vínculo com a vida que você controla causam dano de combate ao mesmo tempo, a habilidade “toda vez que você ganha pontos de vida” é desencadeada duas vezes. No entanto, se uma única criatura que você controla com vínculo com a vida causa dano de combate a múltiplas criaturas, jogadores, e/ou planeswalkers ao mesmo tempo (por exemplo, porque ela tem atropelar ou foi bloqueada por mais de uma criatura), a habilidade é desencadeada apenas uma vez.
- Se você ganha uma quantidade de pontos de vida “para cada” alguma coisa, aqueles pontos de vida são ganhos como um único evento, portanto a habilidade é desencadeada apenas uma vez.

Velômaco Sapiroforte

{5} {R} {W}

Criatura Lendária — Dragão Ancião

5/5

Voar, vigilância, ímpeto

Toda vez que Velômaco Sapiroforte atacar, olhe os sete cards do topo de seu grimório. Você pode conjurar uma mágica instantânea ou um feitiço com valor de mana igual ou inferior ao poder de Velômaco Sapiroforte dentre eles sem pagar seu custo de mana. Coloque o restante no fundo de seu grimório em ordem aleatória.

- Quando a habilidade desencadeada de Velômaco Sapioforte é resolvida, ela permite que você conjure uma mágica imediatamente, ignorando as restrições de tempo. Ela não impede que você conjure a mágica posteriormente no turno.
- Se você escolhe não conjurar uma mágica dessa forma, todos os cards são colocados no fundo do grimório em ordem aleatória.
- Se você estiver conjurando uma mágica com {X} no custo sem pagar seu custo de mana, você precisa escolher 0 como valor de X.

NOTAS DE CARDS ESPECÍFICOS DO ARQUIVO MÍSTICO DE *STRIXHAVEN*

Aproximação do Segundo Sol

{6} {W}

Feitiço

Se esta mágica foi conjurada da sua mão e você já conjurou outra mágica com o nome Aproximação do Segundo Sol neste jogo, você vence o jogo. Caso contrário, coloque Aproximação do Segundo Sol no grimório de seu dono como o sétimo card a partir do topo e ganhe 7 pontos de vida.

- Um card que mude de zona é considerado um novo objeto, de modo que conjurar a mesma Aproximação do Segundo Sol num turno posterior é “outra mágica” com o nome Aproximação do Segundo Sol.
- Se você tiver menos de seis cards em seu grimório, você colocará Aproximação do Segundo Sol no fundo de seu grimório. Caso contrário, você levantará os seis cards do topo de seu grimório sem olhar para eles e colocará Aproximação do Segundo Sol sob eles.
- A segunda Aproximação do Segundo Sol que você conjura precisa ser conjurada da sua mão, mas a primeira pode ter sido conjurada de qualquer lugar.
- Uma cópia de uma mágica não é conjurada, de modo que não contará como a primeira nem a segunda Aproximação do Segundo Sol.
- Conforme sua segunda Aproximação do Segundo Sol é resolvida, ela verifica se a primeira Aproximação do Segundo Sol foi conjurada, e não se ela foi resolvida. Se sua primeira Aproximação do Segundo Sol tiver sido anulada, você ainda vencerá o jogo conforme sua segunda Aproximação do Segundo Sol for resolvida.
- Aproximação do Segundo Sol não tem nenhum efeito até ser resolvida. Se a segunda Aproximação do Segundo Sol que você conjurar for anulada, você não vencerá o jogo.

Canal

{G} {G}

Feitiço

Até o final do turno, a qualquer momento em que você poderia ativar uma habilidade de mana, você poderá pagar 1 ponto de vida. Se fizer isso, adicione {C}.

- Quando seu total de pontos de vida é 0, você não pode mais pagar pontos de vida, mesmo que de alguma forma ainda não tenha perdido o jogo.

Comando Primário

{3} {G} {G}

Feitiço

Escolha dois —

- O jogador alvo ganha 7 pontos de vida.
- Coloque a permanente não de criatura alvo no topo do grimório de seu dono.
- O jogador alvo embaralha o próprio cemitério no próprio grimório.
- Procure em seu grimório um card de criatura, revele-o, coloque-o em sua mão e depois embaralhe.

- Os modos de Comando Primário são executados na ordem listada. Se você colocar uma permanente no topo do grimório de seu dono e fizer com que aquele jogador embaralhe o próprio cemitério no próprio grimório, aquele card será embaralhado.
- Comando Primário não será colocado em seu cemitério até depois de ter terminado de ser resolvido, o que significa que ele não será embaralhado em seu grimório como parte do próprio efeito se você for o alvo do terceiro modo.
- Se Comando Primário for conjurado com dois alvos e um daqueles alvos não for válido conforme ele tentar ser resolvido, ele será resolvido e fará tudo que puder com os alvos que ainda sejam válidos.

Cultivar

{2} {G}

Feitiço

Procure até dois cards de terreno básico em seu grimório, revele-os e coloque um deles no campo de batalha virado e o outro na sua mão. Depois, embaralhe.

- Se você escolher encontrar apenas um card de terreno básico, você o colocará no campo de batalha virado.

Descentelhar

{W} {B}

Mágica Instantânea

Exile a permanente alvo com valor de mana igual ou superior a 4.

- Se uma permanente tem {X} em seu custo de mana, X é considerado 0.
-

Desejo da Mente

{4} {U} {U}

Feitiço

Embaralhe seu grimório. Depois, exile o card do topo de seu grimório. Até o final do turno, você pode jogar aquele card sem pagar seu custo de mana.

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

- Cada cópia que você crie por conta da habilidade desencadeada rajada fará com que suas habilidades de magifício sejam desencadeadas.
- Embora cada cópia de Desejo da Mente instrua você a embaralhar seu grimório e exilar um único card, é comum os jogadores concordarem com o atalho de embaralhar uma única vez antes de exilar a quantidade adequada de cards. Esse atalho só deve ser usado se nada acontecer entre as resoluções das cópias para alterar a ordem do grimório.
- Os cards são exilados com a face voltada para cima.
- Todos os cards exilados com Desejo da Mente que não sejam jogados naquele turno permanecerão exilados. Eles não estarão disponíveis para serem jogados em futuros turnos.
- As cópias serão colocadas diretamente na pilha. Elas não serão conjuradas e não serão contadas por outras mágicas com rajada conjuradas posteriormente no turno.
- As mágicas conjuradas de zonas que não sejam a mão de um jogador e as mágicas que foram anuladas são contadas pela habilidade rajada.
- Uma cópia de uma mágica pode ser anulada como qualquer outra mágica, mas precisa ser anulada individualmente. Anular uma mágica com rajada não afetará 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.

Distorção Caótica

{2} {R}

Mágica Instantânea

O dono da permanente alvo a embaralha no próprio grimório e depois revela o card do topo do próprio grimório. Se for um card de permanente, ele o coloca no campo de batalha.

- O dono de uma ficha é o jogador sob o controle do qual a ficha foi criada. Se a ficha for embaralhada no grimório de um jogador dessa forma, aquele jogador embaralha antes de revelar o card do topo do próprio grimório.
- Se a permanente não for um alvo válido no momento em que Distorção Caótica tentar ser resolvida, Distorção Caótica não será resolvida e nenhum de seus efeitos acontecerá. Nenhum grimório será embaralhado e nenhum card será revelado.
- Um card de permanente é um card com um ou mais dos seguintes tipos de card: artefato, criatura, encantamento, terreno ou planeswalker.
- Se o card revelado for um card de permanente, mas não entrar no campo de batalha (por exemplo, por ser uma Aura sem nada para encantar), ele permanecerá no topo daquele grimório.

- Se o card revelado não for um card de permanente, ele permanecerá no topo daquele grimório.
-

Distorção Temporal

{3}{U}{U}

Feitiço

O jogador alvo joga um turno extra após este turno.

- Se múltiplos efeitos de “turno extra” forem resolvidos no mesmo turno, os turnos são jogados na ordem inversa da de resolução dos efeitos.
-

Efemerar

{W}

Mágica Instantânea

Exile a criatura alvo que você controla, depois, devolva-a ao campo de batalha sob o controle de seu dono.

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.*)

- Depois que a criatura exilada retorna, ela é considerada um novo objeto sem relação com o objeto que era antes. As Auras anexadas à criatura exilada serão colocadas nos cemitérios de seus donos. Os Equipamentos anexados à criatura exilada serão soltos e permanecerão no campo de batalha. Todos os marcadores na criatura exilada deixarão de existir.
 - Se uma ficha é exilada desta forma, ela deixa de existir e não volta ao campo de batalha.
 - Conjurar o card novamente devido à habilidade desencadeada retardada de rebote é opcional. Se você escolher não conjurar Efemerar ou não puder fazê-lo (por não haver alvos válidos disponíveis, por exemplo), o card permanecerá exilado. Você não terá outra chance de conjurá-lo em um turno futuro. Se você conjurar o card, ele será colocado normalmente no cemitério de seu dono depois que for resolvido.
 - Se uma mágica com rebote que você conjura de sua mão for anulada ou não for resolvida (provavelmente por seus alvos terem deixado de ser válidos), nenhum de seus efeitos acontecerá, inclusive o rebote. A mágica será colocada no cemitério de seu dono e você não a conjurará novamente em seu próximo turno.
-

Eletrolisar

{1}{U}{R}

Mágica Instantânea

Eletrolisar causa 2 pontos de dano distribuídos a sua escolha entre um ou dois alvos.

Compre um card.

- Você divide o dano conforme conjura Eletrolisar, não quando ele é resolvido. É necessário atribuir ao menos 1 ponto de dano a cada alvo. Em outras palavras, conforme conjura Eletrolisar, 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 Eletrolisar tem duas criaturas como alvo e uma deixa de ser um alvo válido, o alvo restante sofre 1 ponto de dano, e não 2. Você ainda comprará um card.

- Se nenhum dos alvos escolhidos for válido conforme Eletrolisar tentar ser resolvido, ele não será resolvido e nenhum de seus efeitos acontecerá. Nenhum dano será causado e você não comprará um card.
-

Espadas em Arados

{W}

Mágica Instantânea

Exile a criatura alvo. Seu controlador ganha uma quantidade de pontos de vida igual ao seu poder.

- A quantidade de pontos de vida ganha é igual ao poder da criatura em sua última existência no campo de batalha.
 - Se o poder da criatura for negativo, seu controlador não perderá nem ganhará pontos de vida.
-

Espiral de Crescimento

{G}{U}

Mágica Instantânea

Compre um card. Você pode colocar um card de terreno de sua mão no campo de batalha.

- O efeito de Espiral de Crescimento não conta como jogar um terreno. Ele pode colocar um card de terreno no campo de batalha mesmo que não seja o seu turno e mesmo que você já tenha jogado seu terreno naquele turno.
-

Estratagema de Tezzeret

{3}{u/p}

Feitiço

({u/p} pode ser pago com {U} ou 2 pontos de vida.)

Compre dois cards e depois 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.)*

- Um card com símbolos de mana phyrexiano no custo de mana é de cada cor que aparece naquele custo de mana, independentemente de como aquele custo tenha sido pago.
 - Para calcular o valor de mana de um card com símbolos de mana phyrexiano no custo, conte cada símbolo de mana phyrexiano como 1. Estratagema de Tezzeret sempre terá valor de mana 4.
 - Conforme você conjura uma mágica com um ou mais símbolos de mana phyrexiano no custo, você pode escolher como pagar por cada símbolo de mana phyrexiano no mesmo momento em que você escolheria modos ou um valor para X.
 - Se estiver com 1 ou menos pontos de vida, você não poderá pagar 2 pontos de vida.
 - Phyrexiano não é uma cor de mana. Os jogadores não podem adicionar mana phyrexiano.
-

Frisson das Possibilidades

{1}{R}

Mágica Instantânea

Como custo adicional para conjurar esta mágica, descarte um card.

Compre dois cards.

- Você precisa descartar exatamente um card para conjurar Frisson das Possibilidades; você não pode conjurá-lo sem descartar um card, e você não pode descartar cards adicionais.
-

Gambito Divino

{W}{W}

Feitiço

Exile o artefato, a criatura ou o encantamento alvo que um oponente controla. Aquele jogador pode colocar no campo de batalha um card de permanente da mão dele.

- Um card de permanente é um card com um ou mais dos seguintes tipos de card: artefato, criatura, encantamento, terreno ou planeswalker.
 - Se o artefato, criatura ou encantamento alvo não for um alvo válido quando Gambito Divino tentar ser resolvido, Gambito Divino não será resolvido e nenhum de seus efeitos acontecerá. Nenhum jogador colocará nenhum card no campo de batalha.
 - Se o jogador escolher colocar um card dupla face modal no campo de batalha, ele entrará no campo de batalha com a face voltada para cima. Ele só pode fazer isso se a face frontal do card for um card de permanente.
-

Garra Krosana

{2}{G}

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.*)

Destrua o artefato ou encantamento alvo.

- Os jogadores ainda recebem prioridade enquanto um card com fração de segundo está na pilha.
- Fração de segundo não impede que jogadores ativem habilidades de mana.
- Fração de segundo não impede o desencadeamento de habilidades desencadeadas. 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.
- Fração de Segundo não impede que habilidades desencadeadas como a do emblema criado por Rowan, Estudiosa das Centelhas, copiem mágicas.
- Fração de segundo não impede que jogadores realizem ações especiais. Em especial, 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.
- Conjurando 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.
-

Gavinhas da Agonia

{2} {B} {B}

Feitiço

O jogador alvo perde 2 pontos de vida e você ganha 2 pontos de vida.

Rajada (*Quando você conjurar esta mágica, faça uma cópia dela para cada mágica conjurada antes dela neste turno. Você pode escolher novos alvos para as cópias.*)

- Cada cópia que você crie por conta de rajada fará com que suas habilidades de magifício sejam desencadeadas.
 - As cópias serão colocadas diretamente na pilha. Elas não serão conjuradas e não serão contadas por outras mágicas com rajada conjuradas posteriormente no turno.
 - As mágicas conjuradas de zonas que não sejam a mão de um jogador e as mágicas que foram anuladas são contadas pela habilidade rajada.
 - Uma cópia de uma mágica pode ser anulada como qualquer outra mágica, mas precisa ser anulada individualmente. Anular uma mágica com rajada não afetará 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.
 - Você pode escolher novos alvos para qualquer uma das cópias. Você pode escolher alvos diferentes para cada cópia.
-

Golpe Desafiador

{W}

Mágica Instantânea

A criatura alvo recebe +1/+0 até o final do turno.

Compre um card.

- Se a criatura alvo não for um alvo válido no momento em que Golpe Desafiador tentar ser resolvida, a mágica não será resolvida. Você não comprará um card.
-

Hélice de Raios

{R} {W}

Mágica Instantânea

Hélice de Raios causa 3 pontos de dano a qualquer alvo e você ganha 3 pontos de vida.

- Se o alvo escolhido não for válido conforme Hélice de Raios tentar ser resolvida, ela não será resolvida e nenhum de seus efeitos acontecerá. Você não ganhará 3 pontos de vida.
-

Maestria de Mizzix

{3} {R}

Feitiço

Exile o card de mágica instantânea ou de feitiço alvo de seu cemitério. Para cada card exilado desta forma, copie-o. Você pode conjurar a cópia sem pagar seu custo de mana. Exile Maestria de Mizzix.

Sobrecarga {5} {R} {R} {R} (*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”.*)

- Copiar os cards não faz com que as habilidades de magifício sejam desencadeadas, muito embora conjurá-las faça.
- Se Maestria de Mizzix exilou múltiplos cards, você pode conjurar as cópias em qualquer ordem. A última cópia que você conjurar será a primeira a ser resolvida.
- Se você não conjurar uma das cópias (por exemplo, por não haver alvos válidos disponíveis, ou por você não querer conjurar mesmo), a cópia deixará de existir.
- Maestria de Mizzix ainda está na pilha conforme ela é resolvida. Se você pagar o custo de sobrecarga, Maestria de Mizzix não será exilada pela primeira parte do efeito nem copiada.
- As cópias são criadas e conjuradas durante a resolução de Maestria de Mizzix. Você não pode esperar para conjurá-las posteriormente no turno. As restrições de tempo baseadas no tipo da cópia são ignoradas. As outras restrições (como “Conjure [este nome] apenas durante o combate) não são.
- Se conjurar uma mágica “sem pagar seu custo de mana”, você não poderá pagar custos alternativos. Você pode, entretanto, pagar custos adicionais, como custos de reforçar. Se o card tiver custos adicionais obrigatórios, você deverá pagá-los.
- Se a cópia tiver um {X} em seu custo de mana, você precisará escolher 0 como valor de X.
- Os cards permanecem exilados independentemente do que aconteça com as cópias.

Metralha

{1} {R}

Feitiço

Metralha causa 1 ponto de dano a qualquer alvo.

Rajada (*Quando você conjurar esta mágica, faça uma cópia dela para cada mágica conjurada antes dela neste turno. Você pode escolher novos alvos para as cópias.*)

- Cada cópia que você crie por conta de rajada fará com que suas habilidades de magifício sejam desencadeadas.
- As cópias serão colocadas diretamente na pilha. Elas não serão conjuradas e não serão contadas por outras mágicas com rajada conjuradas posteriormente no turno.
- As mágicas conjuradas de zonas que não sejam a mão de um jogador e as mágicas que foram anuladas ou não foram resolvidas são contadas pela habilidade rajada.
- Uma cópia de uma mágica pode ser anulada como qualquer outra mágica, mas precisa ser anulada individualmente. Anular uma mágica com rajada não afetará 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.
 - Você pode escolher novos alvos para qualquer uma das cópias. Você pode escolher alvos diferentes para cada cópia.
-

Negação Vorticosa

{2} {U}

Mágica Instantânea

Para cada mágica ou habilidade que seus oponentes controlam, anule-a a menos que seu controlador pague {4}.

- Das habilidades, somente as ativadas e desencadeadas usam a pilha. As habilidades ativadas são escritas na seguinte forma “[Custo]: [Efeito]”. Uma habilidade desencadeada usa as expressões “quando”, “toda vez que” ou “em/no/na”. Elas costumam ser escritas na seguinte estrutura: “[Condição de desencadeamento], [efeito]”. Algumas habilidades de palavra-chave são habilidades ativadas e têm dois pontos no texto explicativo, e algumas habilidades de palavra-chave são habilidades desencadeadas e têm “quando”, “toda vez que” ou “em/no/na” no texto explicativo.
 - Conforme Negação Vorticosa é resolvida, primeiro o oponente de quem for o turno (ou, se for o seu turno, o próximo oponente na ordem dos turnos) escolhe por quais mágicas e/ou habilidades pagar e, em seguida, paga aquela quantidade de mana. Depois, cada oponente, na ordem dos turnos, faz o mesmo. Depois, todas as mágicas e habilidades pelas quais não se pagou são anuladas ao mesmo tempo.
-

Ordem Natural

{2} {G} {G}

Feitiço

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

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

- Sacrificar uma criatura verde é parte do custo de Ordem Natural. Você não pode sacrificar mais criaturas para procurar mais cards de criatura, e você não pode conjurar Ordem Natural se não controlar nenhuma criatura verde.
 - Os jogadores só podem responder a esta mágica após ela ser conjurada e todos os seus custos serem pagos. Ninguém pode tentar destruir a criatura que você sacrificará para impedir que você conjure esta mágica nem fazer com que você sacrifique uma criatura ou terreno diferente.
 - Se um efeito copiar Ordem Natural enquanto ela estiver na pilha, você não sacrificará outra criatura.
-

Pesquisa Compulsiva

{2} {U}

Feitiço

O jogador alvo compra três cards. Depois, aquele jogador descarta dois cards, a menos que descarte um card de terreno.

- O jogador alvo pode descartar um card de terreno ou dois cards, que podem ou não ser terrenos. O jogador pode descartar um terreno e outro card ou descartar dois terrenos se quiser.

Pilhagem Infiel

{R}

Feitiço

Compre dois cards e depois descarte dois cards.

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

- Você compra dois cards e descarta dois cards enquanto Pilhagem Infiel está sendo resolvida. Nada pode acontecer entre uma coisa e outra, e nenhum jogador pode escolher realizar nenhuma ação.

Planejamento Estratégico

{1} {U}

Feitiço

Olhe os três cards do topo de seu grimório. Coloque um deles em sua mão e o restante em seu cemitério.

- Se houver menos de três cards em seu grimório, você olha todos eles, coloca um em sua mão e coloca o restante em seu cemitério.

Presente de Propriedades

{1} {W}

Feitiço

Se um oponente controla mais terrenos que você, procure até três cards de Planície em seu grimório, revele-os, e coloque-os em sua mão e depois embaralhe.

- Presente de Propriedades não faz nada se todos os seus oponentes tiverem o mesmo número de cards ou tiverem menos cards que você.
- Você pode encontrar cards de terreno não básico se eles tiverem o tipo de terreno Planície.

Proteção de Teferi

{2} {W}

Mágica Instantânea

Até seu próximo turno, seu total de pontos de vida não pode ser alterado e você ganha proteção contra tudo.

Todas as permanentes que você controla saem de fase. *(Enquanto estão fora de fase, elas são tratadas como se não existissem. Elas entram de fase antes de você desvirar durante sua etapa de desvirar.)*

Exile Proteção de Teferi.

----- As decisões de regras a seguir se concentram na palavra-chave “proteção contra tudo” -----

- Se um jogador tiver proteção contra tudo, isso significa três coisas: 1) Todo dano que seria causado àquele jogador é prevenido. 2) Auras não podem ser anexadas àquele jogador. 3) Aquele jogador não pode ser alvo de mágicas nem habilidades.
- Nada além dos eventos especificados é prevenido e tudo mais é válido. Um efeito que não tenha você como alvo ainda pode fazer com que você descarte cards, por exemplo. Criaturas ainda podem atacar você enquanto você tiver proteção contra tudo, muito embora o dano de combate que elas causariam a você vá ser prevenido.
- Ganhar proteção contra tudo faz com que uma mágica ou habilidade na pilha tenha um alvo não válido se ela tiver você como alvo. Conforme uma mágica ou habilidade tenta ser resolvida, se nenhum alvo for válido, aquela mágica ou habilidade não será resolvida e nenhum de seus efeitos acontecerá, inclusive efeitos sem relação com os alvos. Se ao menos um alvo ainda for válido, a mágica ou habilidade fará o máximo que puder com os alvos válidos restantes e seus outros efeitos ainda acontecerão.

----- As decisões de regras a seguir se concentram no que significa se seu total de pontos de vida não puder ser alterado -----

- As mágicas e as habilidades que normalmente fariam com que você ganhasse ou perdesse pontos de vida ainda serão resolvidas enquanto seu total de pontos de vida não puder ser alterado, mas o ganho ou a perda de pontos de vida não terá efeito.
- A proteção contra tudo geralmente prevenirá dano que seria causado a você, mas alguns danos não podem ser prevenidos. Nesse caso, como seu total de pontos de vida não pode ser alterado, aquele dano ainda terá quaisquer outros efeitos (como os de vínculo com a vida ou infectar) que possa ter além de fazer com que você perca aquela quantidade de pontos de vida, e os efeitos e os desencadeamentos verificam que o dano foi causado mesmo que seu total de pontos de vida não tenha sido alterado.
- Você não pode pagar um custo que inclua o pagamento de qualquer quantidade de pontos de vida diferente de 0.
- Se um custo incluir fazer com que você ganhe pontos de vida (como faz o custo alternativo do Envigorar de um oponente), aquele custo não poderá ser pago.
- Os efeitos que substituiriam seu ganho de pontos de vida por algum outro evento não conseguirão se aplicar porque é impossível você ganhar pontos de vida. O mesmo vale para efeitos que substituem sua perda de pontos de vida por outro evento.
- Os efeitos que substituem um evento por um ganho de pontos de vida (como o de Palavras de Adoração) ou uma perda de pontos de vida se aplicarão e substituirão o evento inicial por... nada.
- Se um efeito estabeleceria um valor específico para seus pontos de vida diferente de seu total de pontos de vida atual, aquela parte do efeito não fará nada.
- Se um efeito faria com que você permutasse seu total de pontos de vida com outro jogador, a permuta não acontecerá. Nenhum total de pontos de vida se altera.

----- As decisões de regras a seguir se concentram na palavra-chave “alternância” (entrar em fase/sair 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.
- Todos os efeitos de uso único que estejam esperando “até que [isso] deixe o campo de batalha”, como o de Luz Banidora, não ocorrerão quando uma permanente sair de fase.

- Todos os efeitos contínuos que durem “enquanto [determinada condição for satisfeita]”, como o de Mathas, Buscador de Demônios, 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.
- Todas as Aura e os Equipamentos que saem de fase quando são anexados a uma permanente que está saindo de fase entram em fase com aquela permanente e permanecem anexados a ela.
- Todas as Aura e os Equipamentos sob seu controle que estejam anexados a uma permanente que não esteja saindo de fase entram em fase anexados àquela permanente, caso ainda possam ser anexados àquela permanente. Caso contrário, eles entram em fase soltos. Uma Aura que entre em fase solta será colocada no cemitério de seu dono como ação baseada no estado. O mesmo vale para Auras anexadas a jogadores.
- As permanentes que saíam 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.
- Se uma ficha sair de fase, ela entrará em fase conforme sua próxima etapa de desvirar começar.
- Uma permanente que saia de fase faz com que uma mágica ou habilidade na pilha tenha um alvo não válido se tiver aquela permanente como alvo. Conforme uma mágica ou habilidade tenta ser resolvida, se nenhum alvo for válido, aquela mágica ou habilidade não será resolvida e nenhum de seus efeitos acontecerá, inclusive efeitos sem relação com os alvos. Se ao menos um alvo ainda for válido, a mágica ou habilidade fará o máximo que puder com os alvos válidos restantes e seus outros efeitos ainda acontecerão.
- Se sua etapa de desvirar de alguma forma for pulada conforme seu próximo turno começar, suas permanentes fora de fase não entrarão em fase até sua próxima etapa de desvirar, mas você não terá mais proteção contra tudo e seu total de pontos de vida poderá ser alterado novamente.
- Quaisquer criaturas que entrem em fase sob seu controle conforme sua próxima etapa de desvirar começar estarão aptas a atacar e pagar custos de $\{T\}$ durante aquele turno.
- Se você ganhar o controle de uma permanente de outro jogador e ela sair de fase, se a duração do efeito de mudança de controle expirar antes que a permanente entre em fase, aquela permanente entrará em fase sob o controle daquele outro jogador conforme sua próxima etapa de desvirar começar. Se você deixar o jogo antes de sua próxima etapa de desvirar, ela entra em fase conforme começa a próxima etapa de desvirar depois do momento em que seu turno teria começado.

Raiva de Urza

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

Mágica Instantânea

Reforçar $\{8\}\{R\}$ (*Você pode pagar um custo adicional de $\{8\}\{R\}$ ao conjurar esta mágica.*)

Esta mágica não pode ser anulada.

Raiva de Urza causa 3 pontos de dano a qualquer alvo.

Se esta mágica foi reforçada, em vez disso, ela causa 10 pontos de dano àquela permanente ou àquele jogador e o dano não pode ser prevenido.

- Uma mágica ou habilidade que anule mágicas ainda pode ter Raiva de Urza como alvo. Quando a mágica ou a habilidade for resolvida, Raiva de Urza não será anulada, mas quaisquer efeitos adicionais que a mágica tiver ainda acontecerão.
- Se o alvo de Raiva de Urza deixar de ser válido, a mágica não será resolvida e será colocada no cemitério de seu dono sem qualquer efeito. Isso ocorre mesmo que o dano não possa ser prevenido e a mágica não possa ser anulada.

Reivindicar o Primogênito

{R}

Feitiço

Ganhe o controle da criatura alvo com valor de mana igual ou inferior a 3 até o final do turno. Desvire aquela criatura. Ela ganha ímpeto até o final do turno.

- Reivindicar o Primogênito pode ter como alvo qualquer criatura com valor de mana igual ou inferior a 3, mesmo uma que esteja desvirada ou uma que você já controle.
- Se uma criatura no campo de batalha tem {X} em seu custo de mana, X é considerado 0.
- Ganhar o controle de uma criatura não faz com que você ganhe o controle de nenhuma Aura nem Equipamento anexado a ela.

Remorso Agonizante

{1}{B}

Feitiço

O oponente alvo revela a própria mão. Você escolhe um card não de terreno da mão dele ou um card do cemitério dele. Exile aquele card. Você perde 1 ponto de vida.

- Se você escolher um card do cemitério dele, este pode ser um card de terreno.
- Você precisa escolher um card para exilar se estiver apto. Por exemplo, se não houver cards não de terreno na mão do oponente, você precisará exilar um card do cemitério dele.
- Nenhum jogador pode realizar ações entre o momento em que você escolhe um card e o momento em que ele é exilado.
- Se não houver cards não de terreno na mão do oponente alvo e nenhum card no cemitério dele, você só perderá 1 ponto de vida.

Resistir à Tempestade

{1}{G}

Mágica Instantânea

Você ganha 3 pontos de vida.

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

- Cada cópia que você crie por conta de rajada fará com que suas habilidades de magifício sejam desencadeadas.
- As cópias serão colocadas diretamente na pilha. Elas não serão conjuradas e não serão contadas por outras mágicas com rajada conjuradas posteriormente no turno.
- As mágicas conjuradas de zonas que não sejam a mão de um jogador e as mágicas que foram anuladas são contadas pela habilidade rajada.

- Uma cópia de uma mágica pode ser anulada como qualquer outra mágica, mas precisa ser anulada individualmente. Anular uma mágica com rajada não afetará 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.
-

Ritos da Vila

{B}

Mágica Instantânea

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

Compre dois cards.

- Você deve sacrificar exatamente uma criatura para conjurar esta mágica. Você não pode conjurá-la sem sacrificar uma criatura, nem sacrificar criaturas adicionais.
-

Sumir

{1} {B}

Mágica Instantânea

Destrua a criatura ou o planeswalker alvo com valor de mana igual ou inferior a 3.

- Se uma criatura ou um planeswalker no campo de batalha tem {X} em seu custo de mana, X é considerado 0.
 - O valor de mana de uma ficha que não seja cópia de outro objeto é 0. Uma ficha que seja cópia de outro objeto tem o mesmo custo de mana que o objeto.
-

Tempestade Cerebral

{U}

Mágica Instantânea

Compre três cards. Depois, coloque dois cards de sua mão no topo do seu grimório em qualquer ordem.

- Você compra três cards e coloca dois de volta enquanto a habilidade de Tempestade Cerebral está sendo resolvida. Nada pode acontecer entre uma coisa e outra, e nenhum jogador pode escolher realizar nenhuma ação.
-

Tutor Demoníaco

{1} {B}

Feitiço

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

- Você não revela o card que você encontrou. Se seu oponente lhe perguntar que card você encontrou, ele quer tapear você. Avise que não é uma boa ideia. Agora os *demônios* estão do seu lado.
-

Vingança Crescente

{R} {R}

Mágica Instantânea

Copie a mágica instantânea ou o feitiço alvo que você controla. Se esta mágica tiver sido conjurada de um cemitério, em vez disso, copie aquela mágica duas vezes.

Você pode escolher novos alvos para as cópias.

Recapitular {3} {R} {R} (*Você pode conjurar este card de seu cemitério pagando seu custo de recapitular.*

Depois, exile-o.)

- Se você copiar a mágica duas vezes, cada habilidade de magifício de uma criatura que você controla será desencadeada duas vezes.
- Vingança Crescente pode ter (e copiar) qualquer mágica instantânea ou feitiço que você controle como alvo, não apenas uma com alvos.
- Quando Vingança Crescente é resolvida, ela cria uma ou duas cópias de uma mágica. Você controla cada uma das cópias. As cópias são criadas na pilha. Portanto, elas não são conjuradas. As habilidades que são desencadeadas quando um jogador conjura uma mágica não serão desencadeadas. Em seguida, as cópias são resolvidas como mágicas normais, depois que os jogadores tiverem a oportunidade de conjurar mágicas e ativar habilidades.
- Cada cópia terá os mesmos alvos que a mágica que está copiando, a menos que você escolha novos alvos. Você pode alterar qualquer número de alvos, incluindo todos ou nenhum deles. Se, para um dos alvos, você não puder escolher um novo alvo válido, ele permanecerá inalterado (mesmo que o alvo atual não seja válido). Se houver duas cópias, você poderá alterar os alvos de cada uma com alvos válidos diferentes.
- Se a mágica que Vingança Crescente está copiando for modal (ou seja, se ela disser “Escolha um —” ou algo assim), as cópias também terão os mesmos modos. Você não pode escolher modos diferentes.
- Se a mágica copiada por Vingança Crescente tiver um X cujo valor foi determinado quando ela foi conjurada (como faz Zênite do Sol Azul), a cópia terá o mesmo valor de X.
- Não é possível escolher pagar nenhum custo adicional para as cópias. Entretanto, os efeitos baseados em custos adicionais que foram pagos para a mágica original serão copiados como se aqueles mesmos custos também fossem pagos para as cópias. Por exemplo, se você sacrificar uma criatura 3/3 para conjurar Arremessar e depois copiá-la com Vingança Crescente, as cópias de Arremessar também causarão 3 pontos de dano ao seu alvo.

Vontade dos Deuses

{W}

Mágica Instantânea

A criatura alvo que você controla ganha proteção contra a cor de sua escolha até o final do turno. (*Ela não pode ser bloqueada, ser alvo, sofrer dano, ser encantada nem equipada por nada daquela cor.*)

Use vidência 1.

- Você escolhe a cor conforme Vontade dos Deuses é resolvida. Depois que a cor é escolhida, é tarde demais para os jogadores responderem.
- Você não pode escolher “artefato” ou “incolor” conforme Vontade dos Deuses solicitar que você escolha uma cor pois não são cores.

- Se a criatura alvo não é um alvo válido no momento em que Vontade dos Deuses tenta ser resolvida, a mágica não é resolvida. Você não usa vidência 1.
- Se a criatura alvo ganhar proteção contra o branco de Vontade dos Deuses, Vontade dos Deuses terminará de ser resolvida normalmente. Você usará vidência 1.

Zênite do Sol Azul
{X}{U}{U}{U}
Mágica Instantânea
O jogador alvo compra X cards. Embaralhe Zênite do Sol Azul no grimório de seu dono.

- Se esta mágica não for resolvida, nenhum de seus efeitos acontecerá. Em especial, ela irá para o cemitério em vez de ir para o grimório de seu dono.
- Como precisa seguir as instruções da mágica em ordem, você não conseguirá comprar o mesmo Zênite do Sol Azul que você conjurou.

NOTAS SOBRE CARDS ESPECÍFICOS DE COMMANDER DE *STRIXHAVEN*

Alibou, Antiga Testemunha
{3}{R}{W}
Criatura Artefato Lendária — Golem
4/5
As outras criaturas artefato que você controla têm ímpeto.
Toda vez que uma ou mais criaturas artefato que você controla atacam, Alibou, Antiga Testemunha, causa X pontos de dano a qualquer alvo e você usa vidência X, sendo X o número de artefatos virados que você controla.

- Se Alibou deixa o campo de batalha, as criaturas artefato que você controla perdem ímpeto. Se não estão sob seu controle desde o início do turno e não têm ímpeto de outra forma, elas não podem atacar naquele turno. Se elas já atacaram, perder ímpeto não as removerá do combate e elas permanecerão atacando.
 - Você escolhe um alvo conforme a habilidade desencadeada de Alibou é colocada na pilha. Se aquele alvo não for válido conforme aquela habilidade desencadeada tentar ser resolvida, ela não será resolvida e você não usará vidência.
 - Se você não controlar nenhum artefato virado quando a habilidade desencadeada for resolvida (por exemplo, por ter sido destruído ou ter vigilância), nenhum dano será causado e você não usará vidência.
-

Amplificador Guardião

{2}{G}

Criatura — Trol Mago

2/2

Lampejo

As criaturas comandantes que vocẽ controla recebem

+2/+2.

Os comandantes que vocẽ controla tẽm resistẽncia a magia.

- Esses efeitos se aplicam a quaisquer comandantes que vocẽ controle, e não somente ao seu prõprio comandante.
- Ser um comandante não ẽ uma caracterĩstica copiãvel; esses efeitos não se aplicam a cõpias do comandante do jogador.

Arconte Guardião

{4}{W}{W}

Criatura — Arconte

5/5

Voar

Conforme Arconte Guardião entra no campo de batalha, escolha um oponente secretamente.

Revele o jogador que vocẽ escolheu: Vocẽ e a permanente alvo que vocẽ controla ganham proteção contra o jogador escolhido atẽ o final do turno. Ative uma ũnica vez.

- Em jogos com dois jogadores, o jogador escolhido não serã lã muito secreto.
 - Hã vãrias formas de escolher um oponente em segredo. Talvez a forma mais popular seja escrever o nome do jogador escolhido em um pedaço de papel guardado pelo Arconte Guardião.
 - Se controlar mais de um Arconte Guardião, vocẽ poderã escolher um oponente diferente para cada um. Tenha o cuidado de anotar qual oponente foi escolhido para cada Arconte Guardião.
 - Se Arconte Guardião deixa o campo de batalha e retorna, ele ẽ considerado um novo objeto. Vocẽ pode escolher um novo oponente e pode ativar sua ũltima habilidade novamente.
 - Caso não tenha escolhido um oponente quando Arconte Guardião entrou no campo de batalha, vocẽ não poderã pagar o custo para ativar a ũltima habilidade dele. Isso geralmente acontece por vocẽ ter ganho o controle do Arconte Guardião de outro jogador ou por uma criatura que jã estava no campo de batalha ter se tornado uma cõpia de Arconte Guardião.
 - Proteção contra um jogador significa o seguinte: (1) Nem vocẽ, nem a permanente alvo podem ser alvo de mágicas ou habilidades controladas pelo jogador escolhido. (2) Nem vocẽ nem a permanente alvo podem ser encantados ou equipados por nenhuma Aura ou Equipamento controlados pelos jogadores escolhidos. (Certo, e Fortificações tambẽm, se a permanente alvo for um terreno.) (3) Se a permanente alvo for uma criatura, ela não pode ser bloqueada por criaturas controladas pelo jogador escolhido. (4) Todo dano que seria causado a vocẽ ou à permanente alvo por fontes controladas pelo jogador escolhido ẽ prevenido. O mesmo vale para fontes que o jogador escolhido possui e não tenham controladores.
-

Arnês Fractal

{X} {2} {G}

Artefato — Equipamento

Quando Arnês Fractal entrar no campo de batalha, crie uma ficha de criatura Fractal verde e azul 0/0. Coloque X marcadores +1/+1 nela e anexe Arnês Fractal a ela.

Toda vez que a criatura equipada atacar, dobre o número de marcadores +1/+1 nela.

Equipar {2}

- Para dobrar o número de marcadores +1/+1 em uma permanente, coloque nela um número de marcadores +1/+1 igual ao que ela já tem. Os outros cards que interagem com a colocação de marcadores também vão interagir com este efeito normalmente.
- Se você colocar Arnês Fractal no campo de batalha sem conjurá-lo, ou se você escolher 0 como valor de X, a ficha que você criar será 0/0. A menos que outra coisa esteja aumentando sua resistência, aquela ficha entrará no campo de batalha e morrerá antes que você possa realizar qualquer ação.

Artista Performática Radiante

{3} {R} {R}

Criatura — Humano Mago

2/2

Lampejo

Quando Artista Performática Radiante entrar no campo de batalha, se você a conjurou da sua mão, escolha uma mágica ou habilidade alvo que tenha como alvo uma única permanente ou um único jogador. Copie aquela mágica ou habilidade para cada outra permanente/jogador que a mágica ou habilidade possa ter como alvo. Cada cópia terá como alvo uma permanente/jogador diferente.

- Você copia a mágica ou habilidade para todas as permanentes ou jogadores que ela poderia ter como alvo. Ou seja, você não pode escolher entre permanentes ou jogadores e então fazer cópias com base nisso.
 - Você pode escolher uma mágica ou habilidade com múltiplos alvos contanto que todos aqueles alvos sejam a mesma permanente ou o mesmo jogador.
 - Você controla todas as cópias, e você escolherá qual cópia tem como alvo cada permanente ou jogador. Por exemplo, se a mágica original disser “Destrua a criatura alvo”, você escolherá a ordem em que cada criatura alvo de uma cópia é destruída. Lembre-se de que a mágica ou habilidade original será resolvida depois de todas as cópias.
 - Cada cópia que você crie fará com que suas habilidades de magifício sejam desencadeadas.
-

Bis Flamejante

{4} {R}

Feitiço

Descarte um card e depois compre um card. Quando você descarta um card não de terreno dessa forma, Bis Flamejante causa uma quantidade de dano igual ao valor de mana daquele card à criatura ou ao planeswalker alvo. Rajada (*Quando você conjurar esta mágica, faça uma cópia dela para cada mágica conjurada antes dela neste turno.*)

- Cada cópia que você crie por conta de rajada fará com que suas habilidades de magifício sejam desencadeadas.
- As cópias serão resolvidas uma de cada vez. Conforme cada cópia for resolvida, se você descartou um card não de terreno, a habilidade desencadeada reflexiva será desencadeada e você escolherá um alvo ao qual causar dano. Aquela habilidade será resolvida antes que você cuide da próxima cópia de Bis Flamejante.
- Se você não tiver nenhum card na mão conforme Bis Flamejante for resolvido, você não conseguirá descartar um card, mas comprará um card. Nenhum dano será causado.

Braceletes do Mago de Batalha

{2} {R}

Artefato — Equipamento

A criatura equipada tem ímpeto.

Toda vez que uma habilidade da criatura equipada é ativada, se não for uma habilidade de mana, você pode pagar {1}. Se fizer isso, copie aquela habilidade. Você pode escolher novos alvos para a cópia.

Equipar {2}

- As habilidades ativadas possuem um sinal de dois pontos. Geralmente, elas seguem a estrutura “[Custo]: [Efeito]”. Algumas habilidades de palavra-chave (como vanglória) são habilidades ativadas e apresentam um sinal de dois pontos em seu texto explicativo. Uma habilidade de mana ativada é uma que gera mana conforme é resolvida, não uma que custa mana para ser ativada.
- Copiar habilidades não faz com que habilidades de magifício sejam desencadeadas.
- A cópia terá os mesmos alvos que a habilidade que está copiando, a menos que você escolha alvos novos. Você pode alterar qualquer número de alvos, incluindo todos ou nenhum deles. Se, para um dos alvos, você não puder escolher um novo alvo válido, ele permanecerá inalterado (mesmo que o alvo atual não seja válido).
- Se a habilidade for modal (ou seja, tiver uma lista de modos), a cópia terá o(s) mesmo(s) modo(s). Você não pode escolher novos modos.
- Se a habilidade tiver {X} no custo de ativação, a cópia usará o mesmo valor de X.

Breena, a Demagoga

{1}{W}{B}

Criatura Lendária — Ave Bruxo

1/3

Voar

Toda vez que um jogador ataca um de seus oponentes, se aquele oponente tiver mais pontos de vida que outro de seus oponentes, aquele jogador atacante compra um card e você coloca dois marcadores +1/+1 em uma criatura que você controla.

- Se o jogador atacante for um de seus oponentes e tiver menos pontos de vida que o jogador sendo atacado, a condição é satisfeita.
 - A habilidade desencadeada de Breena será desencadeada mesmo que você não controle nenhuma criatura.
 - Você escolhe em qual criatura colocar marcadores +1/+1 conforme a habilidade está sendo resolvida. Depois que você faz a escolha, nenhum jogador pode realizar nenhuma ação até que os marcadores sejam colocados.
-

Canalizador Radiezza

{5}{G}

Criatura — Ent Druida

4/6

Alcance

As mágicas de criatura que você conjura custam {X} a menos para serem conjuradas, sendo X a quantidade de pontos de vida que você ganhou neste turno.

{T}: Você ganha 2 pontos de vida.

- A segunda habilidade de Canalizador Radiezza conta o total de pontos de vida ganho, sem considerar os eventuais pontos de vida perdidos durante aquele turno. Por exemplo, se você perdeu 3 pontos de vida e ganhou 4 pontos de vida anteriormente no turno, as mágicas de criatura que você conjurar custarão {4} a menos.
 - Para determinar o custo total de uma mágica, comece com o custo de mana ou o custo alternativo que vai pagar, adicione os eventuais aumentos de custo e depois aplique as reduções de custo (como a de Canalizador Radiezza). O valor de mana da mágica só é determinado pelo seu custo de mana, independentemente do custo total da conjuração.
 - A redução de custo da segunda habilidade só pode reduzir o mana genérico no custo total de uma mágica. Ela não pode reduzir os requisitos de mana colorido.
-

Conjuradora de Sangue do Charco

{4}{B}

Criatura — Vampiro Bruxo

3/5

Voar

{1}{B}, {T}: Em vez de pagar o custo de mana da próxima mágica que você conjurar neste turno, você pode pagar uma quantidade de pontos de vida igual ao valor de mana da mágica.

- Se você conjurar uma mágica por outro custo do tipo “em vez de pagar seu custo de mana”, você não poderá escolher conjurá-la por nenhum custo alternativo. Você pode, todavia, pagar custos adicionais. Se o card tem custos adicionais obrigatórios, como os de Intervenção Dragônica, eles precisam ser pagos para conjurar o card.
- Se a próxima mágica que você conjurar tiver {X} no custo de mana, você precisará escolher 0 como valor de X se pagar pontos de vida em vez do custo de mana.
- A habilidade de Conjuradora de Sangue do Charco afeta a próxima mágica que você conjura depois que a habilidade é resolvida. Se você conjurar qualquer mágica em resposta à habilidade, aquela mágica será conjurada normalmente.
- Mesmo depois que a habilidade é resolvida, você pode escolher não pagar pontos de vida, em vez de pagar o custo de mana da próxima mágica que você conjurar naquele turno. No entanto, se fizer isso, você não terá a oportunidade de pagar pontos de vida por nenhuma outra mágica que você conjure naquele turno (a menos que você ative a habilidade novamente).

Contrato Tentador

{4}

Artefato

No início de sua manutenção, cada oponente pode criar uma ficha de Tesouro. Para cada oponente que fizer isso, você cria uma ficha de Tesouro.

- Cada oponente na ordem dos turnos decide criar ou não a ficha de Tesouro. Cada um saberá das decisões dos jogadores anteriores. Aquelas fichas de Tesouro são todas criadas ao mesmo tempo. Em seguida, você cria todas as suas fichas de Tesouro ao mesmo tempo.

Conventículo das Bruxas Venais

{2} {B}

Criatura — Vampiro Bruxo

3/3

Ameaçar

Toda vez que você ganha pontos de vida, você pode pagar {B}. Se fizer isso, devolva o card de criatura alvo de seu cemitério para sua mão.

- Uma habilidade que é desencadeada “toda vez que você ganha pontos de vida” é desencadeada uma única vez para cada evento de ganho de pontos de vida, independentemente da quantidade de pontos de vida ganha.
- Você só pode pagar {B} uma vez para cada evento de ganho de pontos de vida.
- Cada criatura com vínculo com a vida a causar dano de combate causa um evento de ganho de pontos de vida em separado. Por exemplo, se duas criaturas com vínculo com a vida que você controla causam dano de combate ao mesmo tempo, a habilidade “toda vez que você ganha pontos de vida” é desencadeada duas vezes. No entanto, se uma única criatura que você controla com vínculo com a vida causa dano de combate a múltiplas criaturas, jogadores, e/ou planeswalkers ao mesmo tempo (por exemplo, porque ela tem atropelar ou foi bloqueada por mais de uma criatura), a habilidade é desencadeada apenas uma vez.
- Se você ganha uma quantidade de pontos de vida “para cada” alguma coisa, aqueles pontos de vida são ganhos como um único evento, portanto a habilidade é desencadeada apenas uma vez.

Engenheira do Sítio de Escavação

{2}{W}

Criatura — Anão Artesão

3/3

Toda vez que você conjura uma mágica de artefato, você pode pagar {2}. Se fizer isso, crie uma ficha de criatura artefato Constructo incolor 0/0 com “Esta criatura recebe +1/+1 para cada artefato que você controla”.

- A ficha é criada antes que a mágica de artefato que desencadeou sua criação seja resolvida. Felizmente a ficha conta a si mesma, de modo que será ao menos 1/1.

Esfinge Ofuscante

{3}{U}{U}

Criatura — Esfinge

4/5

Voar

Toda vez que Esfinge Ofuscante causa dano de combate a um jogador, aquele jogador exila cards do topo do próprio grimório até exilar um card de mágica instantânea ou de feitiço. Você pode conjurar aquele card sem pagar seu custo de mana. Depois, aquele jogador coloca os cards exilados que não foram conjurados dessa forma no fundo do próprio grimório em ordem aleatória.

- A habilidade desencadeada de Esfinge Ofuscante permite que você conjure o card exilado durante a resolução da habilidade. Ela não permite que você espere para conjurar o card posteriormente.
- Você pode escolher não conjurar o card de mágica instantânea ou de feitiço que você exilou. Nesse caso, ele será colocado no fundo do grimório juntamente com o restante dos cards exilados.
- Se o card de mágica instantânea ou de feitiço tiver um {X} em seu custo de mana, você precisará escolher 0 como valor de {X}.

Esix, Flor Fractal

{4}{G}{U}

Criatura Lendária — Fractal

4/4

Voar

Na primeira vez em que você criaria uma ou mais fichas durante cada um de seus turnos, você pode, em vez disso, escolher uma criatura que não seja Esix, Flor Fractal, e criar aquela quantidade de fichas que sejam cópias daquela criatura.

- Esse efeito se aplica antes de qualquer coisa que modifique a forma como aquelas fichas entram no campo de batalha.
- Esse efeito pode se aplicar a qualquer ficha, e não apenas a fichas de criatura. Por exemplo, você pode substituir a criação de uma ficha de Tesouro pela criação de uma cópia da criatura escolhida.

- Se você escolher uma criatura lendária, as cópias também serão lendárias. Se isso resultar em você controlar mais de uma permanente lendária com o mesmo nome, você colocará cada uma delas, exceto uma, no cemitério de seu dono.
- Se você escolher não aplicar o efeito de substituição, você não terá a chance de aplicá-lo novamente até seu próximo turno.
- Se você criar uma ou mais fichas durante seu turno, e depois Esix passar ao seu controle, o efeito de substituição não se aplicará a nenhuma ficha que você crie no restante do turno. Você precisará esperar até seu próximo turno.

Espelho Amaldiçoado

{2} {R}

Artefato

{T}: Adicione {R}.

Conforme Espelho Amaldiçoado entra no campo de batalha, você pode fazer com que ele se torne uma cópia de qualquer criatura no campo de batalha até o final do turno, com a exceção de ter ímpeto.

- Todas as habilidades de entrada no campo de batalha da criatura copiada serão desencadeadas quando Espelho Amaldiçoado entrar no campo de batalha. Quaisquer habilidades da criatura copiada do tipo “Conforme [esta criatura] entra no campo de batalha” ou “[Esta criatura] entra no campo de batalha com” também funcionarão.
- Enquanto está copiando outra criatura, Espelho Amaldiçoado não tem “{T}: Adicione {R}” (a menos que a criatura copiada também tenha aquela habilidade).
- Se outra coisa se tornar cópia de Espelho Amaldiçoado enquanto Espelho Amaldiçoado for uma cópia de uma criatura, a duração do efeito não será copiada. A nova cópia ainda será uma criatura (com ímpeto) depois que Espelho Amaldiçoado deixar de ser uma cópia no final do turno.
- Espelho Amaldiçoado copia exatamente o que está impresso na criatura original (a não ser que a criatura seja uma ficha ou esteja copiando outra coisa; veja abaixo). Ela não copia informações como se a criatura está virada ou desvirada, se tem ou não marcadores, se tem Auras ou Equipamentos anexados, ou efeitos que não sejam de cópia que tenham alterado seus tipos, cor, poder, resistência e assim por diante.
- Se a criatura copiada tem {X} em seu custo de mana, X é considerado 0.
- Se a criatura copiada estiver copiando alguma outra coisa, então Espelho Amaldiçoado entrará no campo de batalha como cópia do que quer que a criatura escolhida esteja copiando.
- Se a criatura copiada for uma ficha, Espelho Amaldiçoado copiará as características originais daquela ficha como descritas pelo efeito que criou a ficha. Copiar uma ficha não faz com que Espelho Amaldiçoado se torne uma ficha. De modo similar, se o próprio Espelho Amaldiçoado for uma ficha, copiar uma permanente não fará com que ele deixe de ser uma ficha.
- Se, de alguma forma, Espelho Amaldiçoado entrar no campo de batalha ao mesmo tempo que outra criatura, ele não poderá ser uma cópia daquela criatura. Você só pode escolher uma criatura que já esteja no campo de batalha.

Estudo Pungente

{4} {B}

Mágica Instantânea

Você compra X cards e perde X pontos de vida, sendo X o valor de mana de um comandante seu no campo de batalha ou na zona de comando.

- Se seu comandante estiver sob o controle de outro jogador conforme Estudo Pungente for resolvido, ele ainda estará no campo de batalha e ainda será usado para determinar o valor de X.
 - Se você possuir múltiplos comandantes no campo de batalha e/ou na zona de comando, você escolherá um deles conforme Estudo Pungente for resolvido para determinar o valor de X.
-

Experimento de Revitalização

{4} {B} {G}

Feitiço

Para cada tipo de permanente, devolva de seu cemitério para o campo de batalha até um card daquele tipo. Você perde 3 pontos de vida para cada card devolvido dessa forma. Exile Experimento de Revitalização.

- Os tipos de permanente são artefato, criatura, encantamento, terreno e planeswalker. Coisas como “lendário” e “da neve” são supertipos, e não tipos.
 - Os cards que você devolve são escolhidos conforme Experimento de Revitalização é resolvido. Nenhum jogador pode responder a essas escolhas.
-

Felisa, Presa de Platinopena

{2} {W} {B}

Criatura Lendária — Vampiro Mago

3/2

Voar

Mentor (*Toda vez que esta criatura atacar, coloque um marcador +1/+1 na criatura atacante alvo com poder inferior.*)

Toda vez que uma criatura não ficha que você controla morrer, se ela tinha marcadores, crie X fichas de criatura Nanquino branco e preto 2/1 viradas com voar, sendo X o número de marcadores que a criatura que morreu tinha.

- A última habilidade conta o número de todos os tipos de marcadores, e não apenas dos marcadores +1/+1.
- Mentor compara o poder da criatura com mentor com o da criatura alvo em dois momentos diferentes: uma vez conforme a habilidade desencadeada é colocada na pilha e outra quando a habilidade desencadeada é resolvida. Se você quiser aumentar o poder de uma criatura para que sua habilidade mentor possa ter uma criatura maior como alvo, a última chance será durante o início da etapa de combate.
- Se o poder da criatura alvo não for mais inferior ao da criatura atacante conforme a habilidade for resolvida, mentor não adicionará um marcador +1/+1. Por exemplo, se duas criaturas 3/3 com mentor atacarem e ambas as habilidades mentor tiverem como alvo a mesma criatura 2/2, a primeira habilidade a ser resolvida coloca um marcador +1/+1 na criatura e a segunda não faz nada.

- Se uma criatura com mentor deixar o campo de batalha com mentor na pilha, use seu poder em sua última existência no campo de batalha para determinar se o poder da criatura alvo é inferior.

Fera-do-pântano Florescente

{4} {G}

Criatura — Besta

3/3

Toda vez que Fera-do-pântano Florescente ataca, você ganha 2 pontos de vida. Em seguida, as criaturas que você controla ganham atropelar e recebem +X/+X até o final do turno, sendo X a quantidade de pontos de vida que você ganhou neste turno.

- Essa habilidade conta o total de pontos de vida ganho, sem considerar os eventuais pontos de vida perdidos durante aquele turno. Por exemplo, se você perdeu 3 pontos de vida e ganhou 3 pontos de vida anteriormente no turno, você ganhará mais 2 pontos de vida de Fera-do-pântano Florescente e as criaturas que você controla receberão +5/+5.

Financiador de Bolsas

{3} {W}

Criatura — Humano Conselheiro

3/3

Quando Financiador de Bolsas entra no campo de batalha, cada jogador que controla menos terrenos que o que controla mais procura no próprio grimório um número de cards de terreno básico igual ou inferior à diferença, coloca aqueles cards no campo de batalha virados e, depois, embaralha.

- Por exemplo, se você controlar quatro terrenos, um oponente controlar seis terrenos e outro oponente controlar sete terrenos, você vai procurar em seu grimório até três cards de terreno básico, e o primeiro oponente vai procurar no próprio grimório um card de terreno básico. O segundo oponente não vai procurar nada no próprio grimório.

Guardião de Bronze

{4} {W}

Criatura Artefato — Golem

*/5

Golpe duplo

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

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

O poder de Guardiã de Bronze é igual ao número de artefatos que você controla.

- Depois que uma habilidade salvaguarda é desencadeada, não importa se o artefato perde salvaguarda (por exemplo, por Guardiã de Bronze ter deixado o campo de batalha em resposta) antes da habilidade ser

resolvida. O controlador da magia ou habilidade ainda terá que pagar {2}, caso contrário, a magia ou habilidade será anulada.

- A habilidade que define o poder de Guardião de Bronze se aplica em todas as zonas, e não apenas no campo de batalha.

Gyome, Mestre Cuca

{2} {B} {G}

Criatura Lendária — Trol Bruxo

5/3

Atropelar

No início de sua etapa final, crie um número de fichas de Comida igual ao número de criaturas não ficha que entraram no campo de batalha sob seu controle neste turno.

{1}, sacrifique uma Comida: A criatura alvo ganha indestrutível até o final do turno. Vire-a.

- A segunda habilidade de Gyome, Mestre Cuca, conta todas as criaturas não ficha que entraram no campo de batalha sob seu controle neste turno, mesmo que algumas ou nenhuma daquelas criaturas esteja mais no campo de batalha, não seja mais uma criatura ou não esteja mais sob seu controle.
- A segunda habilidade contará o próprio Gyome no turno em que ele entrar no campo de batalha.
- Você pode ativar a última habilidade mesmo que a criatura já esteja virada.

Ímpeto para a Vitória

{4} {R} {R}

Feitiço

Exile o card de magia instantânea ou de feitiço alvo de seu cemitério. As criaturas que você controla recebem +X/+0 até o final do turno, sendo X o valor de mana daquele card. Toda vez que uma criatura que você controla causar dano de combate a um jogador neste turno, copie o card exilado. Você pode conjurar a cópia sem pagar seu custo de mana.

- Copiar o card não faz com que as habilidades de magifício sejam desencadeadas, muito embora conjurar as cópias faça.
 - Você conjura as cópias conforme a habilidade desencadeada retardada de Ímpeto para a Vitória está sendo resolvida. Ignore todas as restrições de tempo baseadas nos tipos de card das cópias.
 - Se conjurar uma magia “sem pagar seu custo de mana”, você não poderá pagar custos alternativos. Você pode, entretanto, pagar custos adicionais, como custos de reforçar. Se o card tiver custos adicionais obrigatórios, você deverá pagá-los.
 - Se a magia que você conjura tiver um {X} em seu custo de mana, você precisará escolher 0 como valor de X.
-

Infestação de Praga

{X} {X} {G}

Feitiço

Destrua até X artefatos e/ou encantamentos alvo. Crie duas vezes X fichas de criatura Peste preta e verde 1/1 com “Quando esta criatura morre, você ganha 1 ponto de vida”.

- O número de Pestes criado é igual a duas vezes o valor escolhido para X, independentemente de quantos artefatos e encantamentos tenham sido destruídos.
 - Se foram escolhidos artefatos ou encantamentos como alvos e nenhum deles for um alvo válido conforme Infestação de Praga tentar ser resolvida, ela não será resolvida e nenhum de seus efeitos acontecerá. Nenhuma Peste será criada.
-

Instigador Ardiloso

{3} {U}

Criatura — Humano Mago

2/4

{U}, {T}: Até seu próximo turno, a criatura alvo que um oponente controla não pode ser bloqueada. Atice aquela criatura. *(Até seu próximo turno, aquela criatura ataca a cada combate se estiver apta e ataca um jogador que não seja você se estiver apta.)*

- Depois que uma criatura que um oponente controla é bloqueada de forma válida, ativar a habilidade de Instigador Ardiloso não altera nem desfaz o bloqueio.
 - Se uma criatura ataçada não puder atacar por qualquer motivo (como estar virada ou ter passado ao controle daquele jogador naquele turno), ela não atacará. Se houver um custo associado a fazê-la atacar, seu controlador não será forçado a pagar aquele custo, portanto ela também não precisará atacar naquele caso.
 - Se uma criatura ataçada não se enquadrar em nenhuma das exceções acima e puder atacar, ela precisa atacar um jogador que não seja o jogador que a ataçou, se estiver apta. Se a criatura não puder atacar nenhum daqueles jogadores, mas de outra forma puder atacar, ela precisa atacar um planeswalker oponente (controlado por qualquer oponente) ou um jogador que a ataçou.
 - Atacar com uma criatura ataçada não faz com que ela deixe de estar ataçada.
 - Ser ataçada mais de uma vez pelo mesmo jogador é redundante.
 - Se você ataçou uma criatura que você controla, ela precisa atacar e precisa atacar um jogador, não um planeswalker.
 - Se uma criatura que você controla tiver sido ataçada por múltiplos oponentes, ela precisa atacar um de seus oponentes que não a ataçaram. Se uma criatura que você controla tiver sido ataçada por cada um de seus oponentes, você escolhe o oponente que ela atacará.
 - Se você deixar o jogo, quaisquer criaturas que você tenha ataçado permanecerão ataçadas até o momento em que seu turno seguinte teria começado. Elas não deixarão de estar ataçadas imediatamente, nem permanecerão ataçadas indefinidamente.
-

Jardim do Rojo

{2} {G}

Encantamento

Toda vez que você ganha pontos de vida, você pode pagar {2}. Se fizer isso, crie uma ficha de criatura Fungo Besta verde 4/4 com atropelar.

- Uma habilidade que é desencadeada “toda vez que você ganha pontos de vida” é desencadeada uma única vez para cada evento de ganho de pontos de vida, independentemente da quantidade de pontos de vida ganha.
 - Você só pode pagar {2} uma vez para cada evento de ganho de pontos de vida.
 - Cada criatura com vínculo com a vida a causar dano de combate causa um evento de ganho de pontos de vida em separado. Por exemplo, se duas criaturas com vínculo com a vida que você controla causam dano de combate ao mesmo tempo, a habilidade “toda vez que você ganha pontos de vida” é desencadeada duas vezes. No entanto, se uma única criatura que você controla com vínculo com a vida causa dano de combate a múltiplas criaturas, jogadores, e/ou planeswalkers ao mesmo tempo (por exemplo, porque ela tem atropelar ou foi bloqueada por mais de uma criatura), a habilidade é desencadeada apenas uma vez.
 - Se você ganha uma quantidade de pontos de vida “para cada” alguma coisa, aqueles pontos de vida são ganhos como um único evento, portanto a habilidade é desencadeada apenas uma vez.
-

Laelia, a Lâmina Reforjada

{2} {R}

Criatura Lendária — Espírito Guerreiro

2/2

Ímpeto

Toda vez que Laelia, a Lâmina Reforjada, atacar, exile o card do topo de seu grimório. Você pode jogar aquele card neste turno.

Toda vez que uma mágica ou habilidade que você controla exilar um ou mais cards de seu grimório e/ou cemitério, coloque um marcador +1/+1 em Laelia.

- Laelia, a Lâmina Reforjada, recebeu uma atualização no texto do Oráculo. O texto oficial é o que consta acima. Em específico, a segunda habilidade não verifica se é você quem realiza a ação de exilar os cards. Ela só verifica se você controla a mágica ou habilidade que os está exilando.
 - Os cards exilados por Laelia, a Lâmina Reforjada, são exilados com a face voltada para cima.
 - Você precisa seguir as permissões e restrições normais de tempo do card exilado. Se o card for um terreno, você não pode jogá-lo a menos que tenha jogadas de terreno disponíveis.
 - Você ainda paga todos os custos por uma mágica conjurada dessa forma, incluindo custos adicionais. Você também pode pagar custos alternativos se algum estiver disponível.
 - Se você joga um card dessa forma, ele deixa o exílio e se torna um novo objeto. Se ele voltar ao exílio posteriormente no turno, você não poderá jogá-lo novamente.
-

Mapa do Arqueomante

{2} {W}

Artefato

Quando Mapa do Arqueomante entrar no campo de batalha procure em seu grimório até dois cards de Planície básica, revele-os e coloque-os em sua mão.

Depois, embaralhe.

Toda vez que um terreno entra no campo de batalha sob o controle de um oponente, se aquele jogador controla mais terrenos que você, você pode colocar um card de terreno de sua mão no campo de batalha.

- A última habilidade só será desencadeada se aquele oponente controlar mais terrenos que você depois que o terreno entrar no campo de batalha. A habilidade verificará novamente esta condição conforme tentar ser resolvida. Se, ainda assim, aquele oponente não controlar mais terrenos que você naquele momento, a habilidade não será resolvida.

Moedor de Ruínas

{5} {R}

Criatura Artefato — Constructo

7/4

Ameaçar

Quando Moedor de Ruínas morre, cada jogador pode descartar a própria mão e comprar sete cards.

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

- Os jogadores decidem e anunciam na ordem dos turnos se querem descartar a própria mão, a começar com o jogador ativo. Em seguida, todos os jogadores que escolherem descartar a própria mão o fazem e comprar sete cards. Os jogadores mais adiante na ordem dos turnos saberão se os jogadores anteriores decidiram descartar, mas não poderão ver o que eles descartaram para ajudar na própria decisão.

Nanquinoscudo

{3} {W} {B}

Mágica Instantânea

Previna todo o dano de combate que seria causado a você neste turno. Para cada 1 ponto de dano prevenido dessa forma, crie uma ficha de criatura Nanquíneo branca e preta 2/1 com voar.

- Se múltiplos efeitos de prevenção de dano se aplicariam ao dano de combate que seria causado a você, você escolhe a ordem em que esses efeitos de prevenção se aplicam.
-

Nils, Impositor da Disciplina

{2}{W}

Criatura Lendária — Humano Clérigo

2/2

No início de sua etapa final, para cada jogador, coloque um marcador +1/+1 em até uma criatura alvo que aquele jogador controla.

Cada criatura com um marcador ou mais não pode atacar você nem planeswalkers que você controla, a menos que seu controlador pague {X}, sendo X o número de marcadores naquela criatura.

- Para cada jogador, escolher uma criatura alvo que aquele jogador controla é opcional.
- Todos os marcadores em uma criatura são considerados quando se determina o valor de X, e não apenas marcadores +1/+1.
- Seus oponentes podem escolher não pagar para atacar com uma criatura com um ou mais marcadores que ataca “se estiver apta”. Se não houver outro jogador ou planeswalker para atacar, aquela criatura simplesmente não ataca.

Palheta do Elementalista

{3}

Artefato

Toda vez que você conjurar uma magia com {X} no custo de mana, coloque dois marcadores de carga em Palheta do Elementalista.

{T}: Adicione um mana de qualquer cor.

{T}: Adicione {C} para cada marcador de carga em Palheta do Elementalista. Gaste este mana somente em custos que contenham {X}.

- Se você conjurar uma magia com múltiplos símbolos de mana {X} no custo, a primeira habilidade será desencadeada uma única vez.
- O mana adicionado pela última habilidade só pode ser usado para pagar custos com ao menos um {X}, mas pode ser usado para pagar por qualquer parte daquele custo, e não somente pelo {X}. Aquele {X} pode estar no custo total de uma magia, na ativação de uma habilidade ou num custo que você precise pagar conforme uma magia ou habilidade for resolvida.
- O mana adicionado pela última habilidade não precisa ser todo gasto com o mesmo custo.

Plagiadora Ousada

{3}{B}

Criatura — Vampiro Ladino

2/2

Lampejo

Toda vez que um oponente coloca um ou mais marcadores em uma criatura que ele controla, ele coloca o mesmo número e tipo de marcadores em Plagiadora Ousada.

- Seu oponente coloca os marcadores em ambas as permanentes. Assim, se ele também controlar uma Plagiadora Ousada, a habilidade não será desencadeada.
-

Promessa de Lealdade

{4}{W}

Feitiço

Cada jogador coloca um marcador de voto em uma criatura que ele controla e sacrifica o restante. Cada uma daquelas criaturas não pode atacar você nem planeswalkers que você controla enquanto tiver um marcador de voto.

- Cada jogador, inclusive você, precisa colocar um marcador de voto em uma criatura que ele controle se estiver apto. Ninguém pode escolher não colocar e sacrificar todas as próprias criaturas. A criatura na qual você colocou o marcador de voto lembrará da promessa que fez se outro jogador ganhar o controle dela.
 - Se o marcador de voto for removido de uma criatura, ela poderá atacar normalmente.
 - Se o marcador de voto for movido para outra criatura, ele não evitará que a segunda criatura ataque normalmente.
-

Pulso da Essência

{3}{B}

Feitiço

Você ganha 2 pontos de vida. Cada criatura recebe -X/-X até o final do turno, sendo X a quantidade de pontos de vida que você ganhou neste turno.

- Essa habilidade conta o total de pontos de vida ganho, sem considerar os eventuais pontos de vida perdidos durante aquele turno. Por exemplo, se você perdeu 3 pontos de vida e ganhou 3 pontos de vida anteriormente no turno, você ganhará mais 2 pontos de vida de Pulso da Essência e cada criatura receberá -5/-5.
-

Refrão Estimulante

{3}{R}{R}

Feitiço

Adicione {R} para cada card na mão do oponente alvo. Até o final do turno, você não perde esse mana quando as etapas e fases terminam. Exile Refrão Estimulante com três marcadores temporais.

Suspende 3 — {1}{R} *(Em vez de conjurar este card da sua mão, você pode pagar {1}{R} 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.)*

- Você pode exilar um card de sua mão usando suspende a qualquer momento em que poderia conjurar aquele card. Considere o tipo do card, os efeitos que afetem o momento em que você pode conjurá-lo (como lampejo), e os outros efeitos que podem impedir que você o conjure (como a habilidade de Curtir o Silêncio) 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 *suspend* que não tenha custo de mana ou exija um alvo mesmo que nenhum alvo válido esteja disponível naquele momento.

- Exilar um card com *suspend* 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 a primeira habilidade desencadeada de *suspend* (a que remove os marcadores temporais) for anulada, nenhum marcador temporal será removido. A habilidade será desencadeada novamente durante a próxima manutenção do dono do card.
- Quando o último marcador temporal for removido, a segunda habilidade desencadeada de *suspend* será desencadeada. Não importa quando o último marcador temporal tenha sido removido, nem qual efeito o tenha removido.
- Se a segunda habilidade desencadeada de *suspend* (a que permite que você conjure o card) 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. As restrições de tempo baseadas no tipo do card são ignoradas.
- Se você não puder conjurar o card, por exemplo, por não haver alvos válidos disponíveis, ele permanecerá exilado sem marcadores temporais e não estará mais suspenso.

Refrão Inspirador

{4} {U} {U}

Feitiço

Compre dois cards. Exile Refrão Inspirador com três marcadores temporais.

Suspend 3 — {2} {U} (Em vez de conjurar este card da sua mão, você pode pagar {2} {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.)

- Você pode exilar um card de sua mão usando *suspend* a qualquer momento em que poderia conjurar aquele card. Considere o tipo do card, os efeitos que afetem o momento em que você pode conjurá-lo (como lampejo), e os outros efeitos que podem impedir que você o conjure (como a habilidade de Curtir o Silêncio) 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 *suspend* que não tenha custo de mana ou exija um alvo mesmo que nenhum alvo válido esteja disponível naquele momento.
- Exilar um card com *suspend* não é conjurá-lo. Essa ação não usa a pilha e não pode ser respondida.
- Se a primeira habilidade desencadeada de *suspend* (a que remove os marcadores temporais) for anulada, nenhum marcador temporal será removido. A habilidade será desencadeada novamente durante a próxima manutenção do dono do card.
- Quando o último marcador temporal for removido, a segunda habilidade desencadeada de *suspend* será desencadeada. Não importa quando o último marcador temporal tenha sido removido, nem qual efeito o tenha removido.

- Se a segunda habilidade desencadeada de suspender (a que permite que você conjure o card) 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. As restrições de tempo baseadas no tipo do card são ignoradas.
 - Se você não puder conjurar o card por algum motivo, ele permanecerá exilado sem marcadores temporais e não estará mais suspenso.
-

Reinterpretar

{2} {U} {R}

Mágica Instantânea

Anule a mágica alvo. Você pode conjurar uma mágica com valor de mana igual ou inferior sem pagar seu custo de mana.

- Se uma mágica com {X} no custo de mana for anulada dessa forma, {X} terá o valor escolhido conforme a mágica foi conjurada.
 - Isso pode ser usado para conjurar qualquer face de um card dupla face modal, mas somente se a face conjurada tiver um valor de mana igual ou inferior ao da mágica alvo.
 - Se você tiver como alvo uma mágica que não pode ser anulada, como Debate Acalorado, você não anulará a mágica, mas conjurará uma mágica com valor de mana igual ou inferior.
 - Se conjurar uma mágica “sem pagar seu custo de mana”, você não poderá pagar custos alternativos. Você pode, entretanto, pagar custos adicionais, como custos de reforçar. Se o card tiver custos adicionais obrigatórios, você deverá pagá-los.
 - Se a mágica que você conjura tiver um {X} em seu custo de mana, você precisará escolher 0 como valor de X.
-

Retórica Sagaz

{2} {B}

Encantamento

Toda vez que um oponente atacar você e/ou um ou mais planeswalkers que você controla, exile o card do topo do grimório daquele jogador. Você pode jogar aquele card enquanto ele permanecer exilado, e pode gastar mana como se fosse de qualquer cor para conjurá-lo.

- Você precisa seguir as permissões e restrições normais de tempo do card exilado. Se o card for um terreno, você não pode jogá-lo a menos que tenha jogadas de terreno disponíveis.
 - Você ainda paga todos os custos por uma mágica conjurada dessa forma, incluindo custos adicionais. Você também pode pagar custos alternativos se algum estiver disponível.
 - Se você joga um card dessa forma, ele deixa o exílio e se torna um novo objeto. Se ele voltar ao exílio posteriormente no turno, você não poderá jogá-lo novamente.
-

Rionya, Dançarina do Fogo
{3} {R} {R}
Criatura Lendária — Humano Mago
3/4

No início do combate no seu turno, crie X fichas que sejam cópias de outra criatura alvo que você controla, sendo X igual a um mais o número de mágicas instantâneas e feitiços que você conjurou neste turno. Elas ganham ímpeto. Exile-as no início da próxima etapa final.

- A habilidade desencadeada conta todas as mágicas instantâneas e os feitiços que tenham sido conjurados antes que ela seja resolvida. Se você conjurar mágicas instantâneas em resposta à habilidade, aquelas mágicas serão contadas.
- As fichas copiam exatamente o que está escrito na criatura original e mais nada (a menos que a criatura seja uma ficha ou esteja copiando outra coisa; ver abaixo). Elas não copiam informações como se a criatura está virada ou desvirada, se tem ou não marcadores, se tem Auras e/ou Equipamentos anexados, ou efeitos que não sejam de cópia que tenham alterado seu poder, sua resistência, seus tipos, sua cor e assim por diante.
- Se a própria criatura copiada for uma ficha, as fichas criadas por Rionya copiam as características originais da ficha conforme determinadas pelo efeito que a criou.
- Se a criatura copiada está copiando alguma outra coisa, as fichas entram no campo de batalha como o que quer que a criatura esteja copiando.
- Se a criatura copiada tinha {X} em seu custo de mana, X é 0.
- Quaisquer habilidades de entrada no campo de batalha da criatura copiada serão desencadeadas quando as fichas entrarem no campo de batalha. Quaisquer habilidades da criatura copiada do tipo “Conforme [esta criatura] entra no campo de batalha” ou “[Esta criatura] entra no campo de batalha com” também funcionarão.

Rojo Fungidórseo
{7} {G} {G}
Criatura — Fungo Besta
9/7

Esta mágica custa {X} a menos para ser conjurada, sendo X a quantidade de pontos de vida que você ganhou neste turno.

Atropelar

No início de sua etapa final, se você ganhou pontos de vida neste turno, você pode conjurar Rojo Fungidórseo de seu cemitério.

- A habilidade de Rojo Fungidórseo conta o total de pontos de vida ganho, sem considerar os eventuais pontos de vida perdidos durante aquele turno. Por exemplo, se você perdeu 3 pontos de vida e ganhou 4 pontos de vida anteriormente no turno, Rojo Fungidórseo custará {3} {G} {G}.
- Para determinar o custo total de uma mágica, comece com o custo de mana ou o custo alternativo que vai pagar, adicione os eventuais aumentos de custo e depois aplique as reduções de custo (como o da primeira habilidade de Rojo Fungidórseo). O valor de mana de Rojo Fungidórseo é sempre 9, independentemente do custo total de conjuração da mágica.

- A redução de custo só pode reduzir o mana genérico no custo total de uma mágica. Você não pode reduzir o custo de conjuração de Rojo Fungidórseo a menos de $\{G\}\{G\}$.
- Você ainda precisará pagar o custo de conjuração de Rojo Fungidórseo do seu cemitério.
- Você precisa ganhar pontos de vida antes do início da etapa final para que a última habilidade seja desencadeada.

Ruxa, Professor Paciente

$\{2\}\{G\}\{G\}$

Criatura Lendária — Urso Druida

4/4

Toda vez que Ruxa, Professor Paciente, entrar no campo de batalha ou atacar, devolva o card de criatura alvo sem habilidades de seu cemitério para sua mão.

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

Você pode fazer com que as criaturas que você controla sem habilidades atribuam o próprio dano de combate como se não tivessem sido bloqueadas.

- Uma criatura ou um card de criatura sem habilidades é uma criatura sem texto de regras. Isso inclui criaturas realmente básicas (como Ursos Cinzentos, Urso Garra de Runa, Filhote de Urso e outros estudantes ursinos igualmente fofos), criaturas com a face voltada para baixo, muitas fichas e criaturas que perderam as próprias habilidades. Todas as habilidades que funcionam em zonas que não sejam o campo de batalha contam. Por exemplo, uma criatura com reciclar $\{2\}$ não é uma criatura sem habilidades.
- Em especial, nenhuma das duas últimas habilidades de Ruxa concederá uma habilidade a nenhuma criatura.
- As Auras e os Equipamentos que concedem habilidades usarão os termos “ganha” ou “tem” e listarão habilidades de palavra-chave ou habilidades entre aspas. Uma criatura sem habilidades afetada por tal Aura ou Equipamento não receberia mais o bônus de +1/+1 nem conseguiria atribuir dano de combate como se não tivesse sido bloqueada. Se a Aura ou o Equipamento não conceder nenhuma habilidade à criatura, a criatura continuará a se beneficiar das duas últimas habilidades de Ruxa.
- Para cada criatura atacante que você controla sem habilidades, você decide se ela atribuirá seu dano de combate às criaturas bloqueadoras ou ao jogador ou planeswalker que está sendo atacado. Você não pode dividir a atribuição do dano entre eles. Você toma essa decisão individualmente para cada criatura apta antes que ela cause dano de combate.

Supersimplificar

$\{3\}\{G\}\{U\}$

Feitiço

Exile todas as criaturas. Cada jogador cria uma ficha de criatura Fractal verde e azul 0/0 e coloca nela um número de marcadores +1/+1 igual ao poder total das criaturas que ele controlava e que foram exiladas dessa forma.

- Supersimplificar conta o poder total das criaturas em suas últimas existências no campo de batalha, não o poder daqueles cards no exílio.

- Se um comandante for exilado dessa forma, seu poder será contado juntamente ao de outras criaturas. Depois que Supersimplificar terminar de ser resolvido, o dono daquele comandante poderá movê-lo para a zona de comando.
-

Taxa de Monólogo

{2} {W}

Encantamento

Toda vez que um oponente conjura sua segunda mágica a cada turno, você cria uma ficha de Tesouro.

- Nada especial acontece com a terceira mágica, a quarta mágica e assim por diante.
 - A habilidade só pode ser desencadeada uma vez a cada turno para cada oponente.
 - Não importa se Taxa de Monólogo estava no campo de batalha quando da conjuração da primeira mágica. Também não importa se a primeira mágica já foi resolvida ou não.
-

Técnica de Incarnação

{4} {B}

Feitiço

Demonstrar (*Quando você conjura esta mágica, você pode copiá-la. Se fizer isso, escolha um oponente para copiá-la também.*)

Triture cinco cards e, depois, devolva um card de criatura de seu cemitério para o campo de batalha.

- Você escolhe qual criatura trazer de volta depois de triturar cinco cards.
 - Você pode escolher qualquer card de criatura em seu cemitério, e não apenas um que tenha sido triturado dessa forma.
-

Teste Desconcertante

{3} {U} {U}

Mágica Instantânea

Escolha um —

- Devolva todas as fichas de criatura para as mãos de seus donos.
 - Devolva todas as criaturas não fichas para as mãos de seus donos.
- Uma ficha que seja devolvida para a mão de seu dono deixa de existir como uma ação baseada no estado na próxima vez em que um jogador receberia prioridade.
-

Tivash, Invocador do Escurecer
{4} {B}
Criatura Lendária — Humano Bruxo
4/4

Vínculo com a vida

No início de sua etapa final, se você ganhou pontos de vida neste turno, você pode pagar X pontos de vida, sendo X a quantidade de pontos de vida que você ganhou neste turno. Se fizer isso, crie uma ficha de criatura Demônio preta X/X com voar.

- A habilidade de Tivash conta o total de pontos de vida ganho, sem considerar os eventuais pontos de vida perdidos durante aquele turno. Por exemplo, se você perdeu 3 pontos de vida e ganhou 4 pontos de vida anteriormente no turno, você pode pagar 4 pontos de vida para criar um Demônio 4/4.
- Você não pode pagar menos pontos de vida do que o total que você ganhou para criar um Demônio menor e mais inofensivo.
- Você precisa ganhar pontos de vida antes do início da etapa final para que a última habilidade seja desencadeada.

Veyran, Voz da Dualidade
{1} {U} {R}
Criatura Lendária — Efrite Mago
2/2

Magifício — Toda vez que você conjura ou copia uma magia instantânea ou um feitiço, Veyran, Voz da Dualidade, recebe +1/+1 até o final do turno.

Se ao conjurar ou copiar uma magia instantânea ou um feitiço você fizer com que uma habilidade desencadeada de uma permanente que você controla seja desencadeada, aquela habilidade será desencadeada uma vez adicional.

- A última habilidade de Veyran, Voz da Dualidade, faz com que cada uma de suas habilidades de magifício, inclusive a da própria Veyran, sejam desencadeadas uma vez adicional.
 - O efeito de Veyran não copia a habilidade desencadeada; ele só faz com que ela seja desencadeada novamente. As escolhas feitas conforme você coloca a habilidade na pilha, como modos e alvos, são feitas separadamente para cada ocorrência da habilidade. As escolhas feitas durante a resolução também são feitas individualmente.
 - Se, de alguma forma, você controlar duas Veyrans (o que seria deveras poético), conjurar uma magia instantânea ou um feitiço fará com que as habilidades sejam desencadeadas três vezes. Uma terceira Veyran (que já seria menos poético) fará com que as habilidades sejam desencadeadas quatro vezes e assim por diante.
-

Vórtice da Musa

{X}{U}{U}

Feitiço

Exile os X cards do topo de seu grimório. Você pode conjurar uma mágica instantânea ou um feitiço com valor de mana igual ou inferior a X dentre eles sem pagar seu custo de mana. Depois, coloque os cards de mágica instantânea ou de feitiço exilados que não foram conjurados dessa forma em sua mão e o restante no fundo de seu grimório em ordem aleatória.

- Se você conjura uma mágica com {X} no custo sem pagar seu custo de mana, você precisa escolher 0 como valor de X.
- Você não tem que conjurar uma mágica instantânea ou um feitiço dessa forma. Se você não fizer isso, todos os cards de mágica instantânea ou de feitiço exilados serão colocados em sua mão.

Yedora, Jardineira dos Túmulos

{4}{G}

Criatura Lendária — Ent Druida

5/5

Toda vez que outra criatura não ficha que você controla morre, você pode devolvê-la ao campo de batalha com a face voltada para baixo sob o controle de seu dono. Ela é um terreno Floresta. *(Ela não tem outros tipos nem habilidades.)*

- O card com a face voltada para baixo não tem nome nem cores. Seu único tipo é terreno, seu único subtipo é Floresta e sua única habilidade é “{T}: Adicione {G}”.
- Se o card com a face voltada para baixo tiver metamorfose, você poderá pagar seu custo de metamorfose para voltar sua face para cima.
- Se uma dessas Florestas for voltada para cima, isso fará com que o efeito que fez com que ela fosse um terreno Floresta expire. A permanente com a face voltada para cima terá novamente suas características impressas, como nome, linha de tipo, custo de mana, habilidades e assim por diante.

Zaffai, Maestro do Trovão

{2}{U}{R}

Criatura Lendária — Humano Xamã

1/4

Magifício — Toda vez que você conjurar ou copiar uma mágica instantânea ou um feitiço, use vidência 1. Se o valor de mana daquela mágica for igual ou superior a 5, crie uma ficha de criatura Elemental azul e vermelha 4/4. Se o valor de mana daquela mágica for igual ou superior a 10, Zaffai, Maestro do Trovão, causará 10 pontos de dano a um oponente aleatório.

- “O valor de mana daquela mágica” se refere à mágica que fez com que a habilidade fosse desencadeada, e não ao card que você olha quando usa vidência.

- Se a mágica instantânea ou feitiço tiver {X} em seu custo de mana, X terá o valor escolhido para a mágica quando ela foi conjurada.
- O texto de regras de Zaffai em inglês foi impresso involuntariamente com o nome de card errado. O texto acima é o correto e o nome completo do card em inglês é “Zaffai, Thunder Conductor”.

Magic: The Gathering, Magic, Strixhaven, Kaldheim, Zendikar, Trono de Eldraine, Theros, Ikorla e Sombras em Innistrad são marcas registradas da Wizards of the Coast LLC nos EUA e em outros países. ©2021 Wizards.