

Notas de Lançamento de *Commander Masters*

Compilado por Eric Levine

Última modificação em 15 de maio de 2023.

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

A seção “Notas Gerais” inclui informações sobre a validade dos cards e explica algumas das mecânicas e conceitos da coleção.

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

NOTAS GERAIS

Validade dos cards

Cards novos de *Commander Masters* com código de coleção CMM são válidos nos formatos Commander, Legado e Vintage. Os cards reimpressos com o código de coleção CMM são válidos em qualquer formato em que um card com o mesmo nome seja válido.

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.

Variante de jogo: Commander

Criado e popularizado pelos fãs, o Commander é um formato informal no qual o deck de cada jogador é liderado pelo próprio comandante, tradicionalmente uma criatura lendária, embora alguns cards não de criatura também possam ser comandantes de deck.

O formato normalmente é jogado em partidas de Competição Livre com vários participantes, embora jogos com dois jogadores também sejam populares. Cada jogador começa com 40 pontos de vida. Cada deck contém exatamente 100 cards, incluindo seu comandante. O Commander também é um formato de “solitários” (singleton): com exceção dos terrenos básicos, cada card precisa ter um nome diferente em inglês.

Veja a seção “Variante: Draft de Commander” abaixo para ver as regras modificadas que se aplicam ao draft de *Commander Masters*.

Acesse Magic.Wizards.com/Commander para saber mais sobre a variante Commander.

O card lendário escolhido como comandante do deck tem papel de destaque nos jogos, frequentemente aparecendo no campo de batalha múltiplas vezes.

- Seu comandante costuma ser uma criatura lendária, mas um número extremamente pequeno de cards lendários tem a habilidade “[Este card] pode ser seu comandante”. Um card lendário que não seja uma criatura não pode ser escolhido como comandante de seu deck, a menos que tenha aquela habilidade.
- Seu comandante começa o jogo em uma área de jogo separada chamada zona de comando. Os outros cards de seu deck são embaralhados e formam seu grimório.
- Enquanto ele estiver na zona de comando, as habilidades de seu comandante não afetarão o jogo, a menos que digam especificamente que afetam.
- Você pode conjurar seu comandante diretamente da zona de comando. Cada vez que você faz isso, ele custa {2} a mais para ser conjurado para cada vez em que você o tiver conjurado anteriormente da zona de comando durante o jogo. Esse custo adicional é informalmente conhecido como “taxa do comandante”.
- A taxa do comandante se aplica mesmo se você conjurar seu comandante diretamente da zona de comando por um custo alternativo ou “sem pagar seu custo de mana”.
- Se seu comandante seria colocado em sua mão ou seu grimório vindo de qualquer lugar, você pode escolher, em vez disso, colocá-lo na zona de comando.
- Se seu comandante seria colocado no seu cemitério ou exílio, ele irá para lá normalmente. Na próxima vez em que as ações baseadas no estado forem executadas, se seu comandante ainda estiver naquela zona, você poderá escolher colocá-lo na zona de comando.

A identidade de cor de seu comandante determina os outros cards que podem estar em seu deck. A identidade de cor de um card inclui suas cores (levando em conta seu indicador de cor, caso ele o tenha), mais as cores de quaisquer símbolos de mana colorido no texto de regras.

- A identidade de cor é estabelecida antes do início do jogo e não se altera durante seu curso, mesmo que seu comandante passe a ser de uma cor diferente ou esteja em uma zona oculta.
- Nomes de cor no texto de um card não contribuem para a identidade de cor daquele card.
- Um card pode fazer parte de seu deck se sua identidade de cor for parte da identidade de cor do comandante. Por exemplo, se a identidade de cor de seu comandante for branco e azul, seu deck pode incluir cards cujas identidades de cor sejam branco, azul ou branco e azul. Ele também pode incluir cards sem cores na identidade de cor.
- Um terreno com tipo de terreno básico não pode ser incluído em seu deck se a habilidade de mana intrínseca daquele tipo de terreno básico gerar uma cor de mana fora da identidade de cor de seu comandante.

Além das regras normais a respeito de vencer e perder o jogo, o formato Commander tem outra regra: um jogador que tenha sofrido 21 ou mais pontos de dano de combate do mesmo comandante ao longo do jogo perde o jogo.

- Os jogadores precisam registrar o dano de combate causado a eles por cada comandante ao longo do jogo.
- Esta regra inclui o comandante do próprio jogador, que pode causar dano de combate a seu dono se for controlado por outro jogador ou se seu dano de combate for redirecionado para o próprio dono.

Diferentemente de um jogo com dois jogadores, jogos com vários participantes podem continuar depois que um jogador perde e deixa o jogo.

- Quando um jogador perde o jogo, todas as permanentes, mágicas e outros cards que aquele jogador possui também deixam o jogo.
- Se aquele jogador controlava quaisquer habilidades ou cópias de mágicas que estavam esperando para serem resolvidas, estas deixam de existir.
- Se aquele jogador controlava quaisquer permanentes de outro jogador, os efeitos que lhe deram aquele controle terminam. Se isso não der o controle delas a outro jogador (provavelmente por elas terem entrado no campo de batalha sob o controle do jogador que saiu), elas são exiladas.

Variante de jogo: Draft de Commander

O Draft de Commander combina aspectos dos drafts tradicionais e do formato Commander. Em vez de construir um deck antecipadamente, os jogadores fazem um draft e constroem um deck de Commander. Cada jogador precisa de três boosters para fazer um draft. Todos os jogadores devem sentar à mesa em ordem aleatória. Para começar, cada jogador abre um booster. Cada jogador escolhe dois cards do booster e os coloca com a face voltada para baixo à própria frente e, em seguida, passa os cards remanescentes para o jogador à esquerda. Cada jogador pega dois cards do booster recebido e os coloca com a face voltada para baixo à própria frente, formando um único monte de cards escolhidos. Cada jogador passa os cards restantes para a esquerda, repetindo o processo até que todos os cards da primeira rodada tenham sido escolhidos. Em seguida, os jogadores abrem um segundo booster, repetindo o procedimento acima, mas dessa vez passando os cards para a direita. No terceiro booster, os jogadores passam novamente para a esquerda.

Os sessenta cards que cada jogador escolheu formam sua “reserva de cards”. Com aqueles cards (e quantos terrenos básicos quiser), cada jogador constrói um deck com ao menos 60 cards, incluindo o comandante. Como no caso dos decks construídos de Commander, o deck só pode ter cards permitidos pela identidade de cor de seu comandante. Contudo, diferentemente dos decks construídos de Commander, os decks de draft de Commander podem ter mais de uma cópia de cada card. Não tenha medo de escolher múltiplos.

Commander Masters inclui muitos possíveis comandantes, e quisemos tornar mais fácil para você jogar com seus favoritos. Nos eventos de Draft de Commander que usam boosters de *Commander Masters*, você pode tratar qualquer comandante elegível que tenha uma ou menos cores na identidade de cor e já não tenha parceiro como se tivesse parceiro. (Ver “Parceiro”, abaixo.) Isso abre algumas duplas de parceiros jamais vistas para você experimentar. Balan e Daretti! Trix e Garra Cruenta! Yargle e Ulamog! Misture, combine e encontre sua dupla favorita.

O Flautista Prismático
 {5}
 Criatura Lendária — Metamorfo
 3/3
 Se O Flautista Prismático for seu comandante, escolha uma cor antes do jogo começar. O Flautista Prismático é da cor escolhida.
 Parceiro (*Você pode ter dois comandantes se ambos tiverem parceiro.*)

Embora haja um grande número de criaturas lendárias em *Commander Masters*, você pode chegar ao fim do draft e notar que não tem a criatura certa para liderar seu deck. Não se aflija. O Flautista Prismático tem a solução. O Flautista prismático aparece no lugar de um card comum em cerca de um sexto dos Boosters de Draft de *Commander Masters*. Depois do draft, você pode acrescentar até duas cópias de O Flautista Prismático à sua reserva de cards para servir como comandantes de seu deck (Ver “Parceiro”, abaixo.). Isso significa que você não precisa conseguir O Flautista Prismático no draft para jogar com ele. Se precisar dele como seu comandante, você pode

conseguir cópias emprestadas que outros jogadores não estejam usando, de sua própria coleção pessoal ou de qualquer outro lugar.

A cor que você escolher para O Flautista Prismático durante a construção do deck determinará a identidade de cor dele. Por exemplo, se você escolheu cards vermelhos e verdes, mas não uma criatura lendária vermelha e verde, você pode usar um Flautista Prismático escolhendo vermelho e outro escolhendo verde. Se tiver escolhido uma criatura lendária verde, você pode usar aquela criatura e um Flautista Prismático escolhendo vermelho.

Depois que cada jogador tiver o próprio deck, todos jogam um jogo tradicional de Commander. Esse formato de draft é otimizado para oito jogadores no draft divididos em dois jogos com quatro participantes cada, mas não há jeito errado de jogar!

Mecânicas que retornam

Mais de cinquenta habilidades de palavra-chave, ações de palavra-chave, palavras de habilidade e mecânicas sem nome retornam em *Commander Masters*. Alguns cards com essas mecânicas têm as observações individuais adequadas na seção “Notas Sobre Cards Específicos”. As regras dessas mecânicas permanecem inalteradas nesta coleção.

Nesta seção você encontrará informações sobre algumas das mecânicas que aparecem mais vezes ou são mais complexas.

Habilidade de palavra-chave: Parceiro

Como mencionado acima, *parceiro* está de volta em *Commander Masters*. Parceiro é uma habilidade de palavra-chave que permite que seu deck de Commander ou Draft de Commander tenha dois comandantes se ambos tiverem parceiro.

Keleth, Familiar de Crina Solar

{1}{W}

Criatura Lendária — Cavalo

1/1

Toda vez que um comandante que você controla atacar, coloque um marcador +1/+1 nele.

Parceiro (*Você pode ter dois comandantes se ambos tiverem parceiro.*)

Salmouríneo, o Kraken Lunar

{6}{U}{U}

Criatura Lendária — Kraken

6/8

Quando Salmouríneo, o Kraken Lunar, entra no campo de batalha e toda vez que você conjura uma mágica com valor de mana igual ou superior a 6, você pode devolver a permanente alvo não de terreno para a mão de seu dono.

Parceiro (*Você pode ter dois comandantes se ambos tiverem parceiro.*)

- Além da exceção para parceiros em eventos de Draft de Commander que usem os Boosters de Draft de *Commander Masters*, as regras de parceiro não foram alteradas desde sua última aparição.
- Se seu deck de Commander tem dois comandantes, você só pode incluir em seu deck cards cujas identidades de cor sejam parte das identidades de cor combinadas de seus dois comandantes. Se Keleth e Salmouríneo forem seus comandantes, seu deck poderá conter cards com branco e/ou azul em sua identidade de cor, mas não cards com preto, vermelho ou verde.
- Ambos os comandantes começam na zona de comando, e os 98 cards restantes (ou 58 no caso de um jogo de Draft de Commander) em seu deck são embaralhados e se tornam o seu grimório.
- Para ter dois comandantes, ambos precisam ter a habilidade parceiro conforme o jogo começa. Perder a habilidade durante o jogo não faz com que nenhum dos dois deixe de ser seu comandante. (Em um Draft de Commander de *Commander Masters*, se você estiver tratando uma criatura apta como se ela tivesse parceiro, o mesmo princípio se aplicará; nenhuma alteração em suas características fará com que ela deixe de ser sua comandante.)
- Após o início do jogo, seus dois comandantes são verificados separadamente. Se você conjurar um, não precisará pagar {2} adicionais na primeira vez em que conjurar o outro. Um jogador perde o jogo depois de sofrer 21 pontos de dano de um deles, não dos dois combinados.
- Se alguma coisa se referir a seu comandante enquanto você tiver dois comandantes, ela se refere ao comandante à sua escolha. Se você for instruído a realizar uma ação com seu comandante (ex.: colocá-lo em sua mão da zona de comando devido a Farol do Comando), você escolherá um de seus comandantes no momento em que o efeito acontecer.
- Um efeito que verifique se você controla seu comandante é satisfeito se você controla um ou ambos os seus comandantes.
- Você pode escolher dois comandantes com parceiro que tenham a(s) mesma(s) cor(es). Em Draft de Commander, você pode escolher dois do mesmo comandante com parceiro se os tiver conseguido no draft. Se fizer isso, não deixe de registrar quantas vezes você conjurou cada um da zona de comando para calcular a “taxa de comandante”.

Mecânica: Monarca

Monarca é um título que um jogador pode ter. A coroa traz benefícios, como um card extra por turno, mas também atrai atenção indesejada dos outros jogadores. Será que seu governo perdurará, ou será que outro jogador tomará a coroa?

Rainha Marchesa
 {1} {R} {W} {B}
 Criatura Lendária — Humano Assassino
 3/3
 Toque mortífero, ímpeto
 Quando Rainha Marchesa entra no campo de batalha,
 você se torna o monarca.
 No início de sua manutenção, se um oponente for o
 monarca, crie uma ficha de criatura preta Assassino 1/1
 com toque mortífero e ímpeto.

- O jogo começa sem monarca. Depois que um efeito fizer com que um jogador se torne o monarca, o jogo terá exatamente um monarca a partir daquele ponto. Conforme um jogador se torna monarca, o monarca atual (caso haja algum) deixa de ser monarca.

- Há duas habilidades desencadeadas associadas a ser monarca. Essas habilidades desencadeadas não têm fonte e são controladas pelo jogador que era o monarca no momento em que as habilidades foram desencadeadas. Os textos completos dessas habilidades são “No início da etapa final do monarca, o monarca compra um card” e “Toda vez que uma criatura causar dano de combate ao monarca, seu controlador se torna o monarca”.
- Se a habilidade desencadeada que faz com que o monarca compre um card for para a pilha e outro jogador se tornar o monarca antes que a habilidade seja resolvida, o primeiro jogador ainda comprará o card.
- Se o monarca deixa o jogo durante o turno de outro jogador, aquele jogador se torna o monarca. Se o monarca deixa o jogo durante o próprio turno, o jogador seguinte na ordem dos turnos se torna o monarca.
- Se o dano de combate causado ao monarca faz com que aquele jogador perca o jogo, a habilidade desencadeada que faz com que o controlador da criatura atacante se torne o monarca não é resolvida. Na maioria dos casos, o controlador da criatura atacante ainda se torna o monarca, já que provavelmente é o turno dele.

Palavra de habilidade: Tenente

Tenente é uma palavra de habilidade que aparece em itálico em algumas criaturas que se tornam mais poderosas se você controla seu comandante. Uma palavra de habilidade não tem nenhum significado em termos de regras.

Kraken do Surto da Tempestade

{3} {U} {U}

Criatura — Kraken

5/5

Resistência a magia

Tenente — Enquanto você controla seu comandante, Kraken do Surto da Tempestade recebe +2/+2 e tem “Toda vez que Kraken do Surto da Tempestade for bloqueado, você pode comprar dois cards”.

- Tenente só se aplica se seu comandante estiver no campo de batalha e sob o seu controle. Se você tiver dois comandantes, você só precisa controlar um deles. Habilidades de tenente só se aplicam uma vez, mesmo que você controle múltiplos comandantes.
- Habilidades de tenente só se referem a você controlar seu próprio comandante, não o comandante de qualquer outro jogador.
- Se você ganhar o controle de uma criatura com uma habilidade tenente que pertença a outro jogador, aquela habilidade verificará se você controla seu próprio comandante e se aplicará a você. Ela não verificará se o dono do card controla o comandante dele.
- Se você perder o controle de seu comandante, as habilidades tenente de criaturas que você controle deixarão imediatamente de se aplicar. Se isso fizer com que a resistência de uma criatura se torne inferior ou igual à quantidade de pontos de dano marcada nela, a criatura será destruída.
- Se uma habilidade desencadeada concedida por uma habilidade tenente for desencadeada e, em resposta àquele desencadeamento, você perder o controle de seu comandante (fazendo com que o tenente perca aquela habilidade), aquela habilidade ainda será resolvida.

Habilidade de palavra-chave: Recapitular

Recapitular é uma mecânica preexistente que dá aos cards de magia instantânea e feitiço uma segunda chance de causar impacto.

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.*)

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

Habilidade de palavra-chave: Reciclar

Reciclar está de volta, oferecendo a opção de trocar o potencial total de uma magia por uma compra de card, e às vezes algum efeito extra ao reciclar.

Aviana Invocadora de Vento

{4} {U} {U}

Criatura — Ave Mago

4/3

Voar

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

Quando você recicla Aviana Invocadora de Vento, a criatura alvo ganha voar até o final do turno.

- Alguns cards com reciclar têm uma habilidade que é desencadeada quando você os recicla, e alguns cards têm uma habilidade que é desencadeada toda vez que você recicla qualquer card. Essas habilidades desencadeadas são resolvidas antes que você compre o card com a habilidade reciclar.
- As habilidades desencadeadas pela reciclagem de um card e a própria habilidade reciclar não são mágicas. Portanto, elas não são afetadas por efeitos que interagem com mágicas (como o de Contramágica).

- Você pode reciclar um card mesmo que ele tenha uma habilidade desencadeada por reciclar que não terá um alvo válido. Isso acontece porque a habilidade reciclar e a habilidade desencadeada são separadas. Isso também significa que, se qualquer das habilidades for anulada, a outra ainda será resolvida.

Ação de palavra-chave: Proliferar

Proliferar é uma mecânica que retorna e pode aumentar o número de marcadores em permanentes e jogadores.

Golpe da Errante

{4} {W}

Feitiço

Exile a criatura alvo 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.)*

- Para proliferar, você pode escolher qualquer permanente que tenha um marcador, incluindo as controladas por oponentes. Você pode escolher qualquer jogador que tenha um marcador, incluindo oponentes. Você não pode escolher cards em nenhuma zona que não seja o campo de batalha, mesmo que tenham marcadores.
- Você não tem que escolher todas as permanentes nem todos os jogadores que tenham um marcador, mas somente aqueles aos quais queira adicionar outro marcador. Como “qualquer número” inclui zero, você não precisa escolher nenhuma permanente e não precisa escolher nenhum jogador.
- Se um jogador ou permanente tiver mais de um tipo de marcador e você escolher fazer com que a permanente ou o jogador receba marcadores adicionais, a permanente ou o jogador precisa receber um de cada tipo de marcador que já tenha. Você não pode colocar um tipo de marcador que já tenha, mas não os demais.
- Uma habilidade que seja desencadeada “Toda vez que você prolifera(r)” será desencadeada mesmo que você não escolha nenhum jogador ou nenhuma permanente ao fazê-lo.
- Os jogadores podem responder a uma mágica ou habilidade cujo efeito inclui proliferar. No entanto, depois que aquela mágica ou habilidade começar a ser resolvida e seu controlador escolher quais permanentes e jogadores receberão novos marcadores, será tarde demais para que qualquer um responda.
- Se uma permanente tiver tanto marcadores +1/+1 quanto marcadores -1/-1 ao mesmo tempo, eles serão removidos aos pares como uma ação baseada no estado, de modo que aquela permanente fique com um único tipo daqueles marcadores.

Ciclo de cards: Mágicas gratuitas para o comandante

Esses cinco cards que fizeram parte dos Decks de Commander de *Ikorla* representam algumas das criaturas lendárias dos decks fazendo o que mais gostam. Se controlar um comandante, você poderá conjurar essas mágicas gratuitamente.

Brincadeira Mortal

{3} {B}

Mágica Instantânea

Se você controla um comandante, você pode conjurar esta mágica sem pagar seu custo de mana.

Exile a criatura alvo.

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

Ciclo de cards: Confluências

As Confluências, vistas pela primeira vez no *Commander 2015*, são magias modais que permitem que você escolha o mesmo modo mais de uma vez.

Confluência Mística

{3}{U}{U}

Mágica Instantânea

Escolha três. Você pode escolher o mesmo modo mais de uma vez.

- Anule a magia alvo, a menos que seu controlador pague {3}.
 - Devolva a criatura alvo para a mão de seu dono.
 - Compre um card.
- Você escolhe os modos conforme conjura a magia. Uma vez escolhidos, os modos não podem ser alterados.
 - Se um modo exigir um alvo, você só pode selecionar aquele modo se houver um alvo válido disponível. Ignore as exigências de alvo para modos que não sejam escolhidos. Cada vez que você escolhe aquele modo, você pode escolher um alvo diferente ou escolher o mesmo alvo.
 - Independentemente da combinação de modos escolhida, você sempre segue as instruções na ordem em que estão escritas.
 - Se o mesmo modo for escolhido mais de uma vez, você escolhe a ordem relativa conforme conjura a magia. Por exemplo, se você escolher o segundo modo de Confluência Mística mais de uma vez, você escolhe a ordem relativa na qual devolver as criaturas alvo.
 - Nenhum jogador pode conjurar magias nem ativar habilidades entre os modos de uma magia que esteja sendo resolvida. Quaisquer habilidades que sejam desencadeadas não serão colocadas na pilha até que a magia termine de ser resolvida.
 - Se uma Confluência for copiada, o efeito que cria a cópia geralmente permitirá que você escolha novos alvos para a cópia, mas você não poderá escolher novos modos.
 - Se todos os alvos dos modos escolhidos deixarem de ser válidos antes que uma Confluência seja resolvida, a magia não será resolvida e nenhum de seus efeitos acontecerá. Se ao menos um alvo ainda for válido, a magia será resolvida, mas não terá efeito em nenhum alvo não válido.
-

Ciclo de cards: Medalhões

Originário de *Tempestade*, o ciclo dos Medalhões reduz o custo de magias que você conjure em suas respectivas cores.

Ornato de Esmeralda

{2}

Artefato

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

- A habilidade não altera o custo de mana nem o valor de mana de nenhuma mágica. Ela altera apenas o custo total que você paga.
- A habilidade não pode reduzir a quantidade de mana colorido que você paga por uma mágica. Ela reduz apenas o componente de mana genérico daquele custo.
- Se houver custos adicionais para conjurar uma mágica ou se o custo de conjuração de uma mágica for aumentado por um efeito (como o criado pela habilidade de Thalia, Guardiã de Thraben), aplique aqueles aumentos antes de aplicar reduções de custo.
- As reduções de custo podem se aplicar a custos alternativos, como custos de recapitular.
- Se uma mágica que você conjura tem {X} em seu custo de mana, você escolhe o valor de X antes de calcular o custo total da mágica.

Cielo de cards: Terrenos Duplos

Os cinco terrenos duplos de *Commander Legends*, com foco em jogos com vários participantes, está de volta para deixar sua base de mana um pouco mais forte.

Fontes Rejuvenescedoras

Terreno

Fontes Rejuvenescedoras entra no campo de batalha virada, a menos que você tenha dois ou mais oponentes.

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

- Conte o número de oponentes que você tem no momento, não os oponentes que tinha no início do jogo. Se aquele jogo com quatro jogadores agora está só entre você e um oponente, o terreno entra no campo de batalha virado.
- Se um efeito coloca o terreno no campo de batalha virado, ter dois ou mais oponentes não o desvira.

NOTAS SOBRE CARDS ESPECÍFICOS DA COLEÇÃO PRINCIPAL DE *COMMANDER MASTERS*.

Abolidor-mor

{W} {W}

Criatura — Humano Clérigo

2/2

Durante o seu turno, seus oponentes não podem conjurar mágicas nem ativar habilidades de artefatos, criaturas ou encantamentos.

- Abolidor-mor não impede que seus oponentes ativem habilidades de cards de artefato, criatura ou encantamento em zonas além do campo de batalha (como habilidades reciclar, por exemplo).

- Abolidor-mor não afeta habilidades desencadeadas nem habilidades estáticas.
-

Abominação Distorcida

{5} {B}

Criatura — Zumbi Mutante

5/3

{B}: Regenere Abominação Distorcida. *(Na próxima vez em que esta criatura seria destruída, em vez disso, vire-a, remova-a do combate e cure todo o dano marcado nela.)*

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

- Diferentemente de uma habilidade reciclar normal, reciclar Pântano não permite que você compre um card. Em vez disso, ela permite que você procure em seu grimório um card de Pântano. Depois de encontrar um card de Pântano em seu grimório, você revela o card, coloca-o em sua mão e, em seguida, embaralha seu grimório.
 - Reciclar Pântano é uma forma de reciclar. Qualquer habilidade que seja desencadeada quando um card é reciclado também é desencadeada por um card com reciclar Pântano. Qualquer habilidade que impeça uma habilidade reciclar de ser ativada também impede a ativação de reciclar Pântano.
 - Reciclar Pântano é uma habilidade ativada. Os efeitos que interajam com habilidades ativadas (como os de Asfixiar ou Anéis dos Lareiluz) não interagir com reciclar Pântano. Efeitos que interajam com mágicas (como Remover a Alma ou Sarcasmo Feérico) não interagirão.
 - Você pode escolher encontrar qualquer card com o tipo de terreno Pântano, inclusive cards de terreno não básicos. Você também pode escolher não encontrar um card, mesmo que haja um card de Pântano em seu grimório.
-

Abrigo

{1} {W}

Mágica Instantânea

A criatura alvo que você controla ganha proteção contra a cor de sua escolha até o final do turno.

Compre um card.

- Proteção contra uma cor significa que a criatura alvo não pode ser bloqueada por criaturas daquela cor, não pode ser alvo de mágicas daquela cor nem de habilidades de fontes daquela cor, não pode ser equipada nem encantada por Equipamentos ou Auras daquela cor e todo dano que fontes daquela cor causariam àquela criatura é prevenido. Nenhum evento além desses é prevenido nem deixa de ser válido.
- O fato de uma permanente ganhar proteção pode fazer com que uma mágica ou habilidade na pilha tenha um alvo não válido. Conforme uma mágica ou habilidade tentar ser resolvida, se nenhum dos alvos dela for válido, aquela mágica ou habilidade não será resolvida. Nenhum de seus efeitos acontecerá, inclusive efeitos não relacionados ao alvo. Se ao menos um alvo ainda for válido, a mágica ou habilidade faz o máximo que puder com os alvos válidos restantes, e seus outros efeitos ainda acontecerão.
- Você não pode escolher “artefato” ou “incolor” conforme Abrigo solicitar que você escolha uma cor, pois os dois não são cores.

- A validade dos alvos de uma mágica só é verificada conforme a mágica começa a ser resolvida. Se Abrigo conceder à criatura alvo proteção contra o branco, você ainda comprará um card.

Açoite Demoníaco

{1}{R}

Artefato — Equipamento

A criatura equipada recebe +2/+0 e tem alcance.

Toda vez que a criatura equipada sofre dano, ela causa dano igual ao próprio poder ao jogador ou planeswalker alvo.

Equipar {2}{R}

- Use o poder da criatura equipada conforme a habilidade desencadeada é resolvida para determinar o dano causado. Se a criatura equipada não estiver mais no campo de batalha naquele momento, use o poder dela em sua última existência no campo de batalha.
- Se a criatura equipada não estiver no campo de batalha conforme a habilidade desencadeada for resolvida, mas tinha vínculo com a vida ao deixar o campo de batalha, você ganhará pontos de vida.

Afogar em Mágoas

{1}{B}{B}

Feitiço

Todas as criaturas recebem -2/-2 até o final do turno. Use vidência 1.

- Afogar em Mágoas só afeta criaturas que estejam no campo de batalha no momento em que for resolvido. As criaturas que entrarem no campo de batalha ou se tornem criaturas posteriormente no turno não vão receber -2/-2.

Akiri, Viajante Destemida

{1}{R}{W}

Criatura Lendária — Kor Guerreiro

3/3

Toda vez que você atacar um jogador com uma ou mais criaturas equipadas, compre um card.

{W}: Você pode soltar um Equipamento de uma criatura que você controla. Se fizer isso, vire aquela criatura e ela ganha indestrutível até o final do turno.

- A primeira habilidade de Akiri faz com que você compre um único card por jogador que você atacar com uma criatura equipada, independentemente do número de criaturas equipadas com as quais você o atacar depois da primeira, e independentemente de quantos Equipamentos aquela criatura estiver carregando depois do primeiro.
- Criaturas equipadas que ataquem um planeswalker ou uma batalha não farão com que a primeira habilidade de Akiri seja desencadeada.
- O Equipamento que é solto permanece no campo de batalha.
- Você escolhe o Equipamento a soltar conforme a segunda habilidade de Akiri é resolvida. Fazer uma criatura soltar um Equipamento não afeta outros Equipamentos anexados àquela criatura. Nenhum jogador

pode realizar ações entre o momento em que você solta aquele Equipamento e o momento em que aquela criatura se torna virada e ganha indestrutível.

- Se a criatura já estiver virada, ela meramente ganha indestrutível até o final do turno.

Alharu, Ritualista Solene

{4} {W}

Criatura Lendária — Humano Monge

3/3

Quando Alharu, Ritualista Solene, entrar no campo de batalha, coloque um marcador +1/+1 em cada uma de até duas outras criaturas alvo.

Toda vez que uma criatura não ficha que você controla com um marcador +1/+1 morrer, crie uma ficha de criatura Espírito branca 1/1 com voar.

Parceiro (*Você pode ter dois comandantes se ambos tiverem parceiro.*)

- Você cria uma única ficha de Espírito, não uma para cada marcador +1/+1 na criatura que morreu.
- Se uma criatura que você controla com um marcador +1/+1 morre ao mesmo tempo em que Alharu, a habilidade de Alharu é desencadeada para aquela criatura.
- Se Alharu tem um marcador +1/+1 e morre, a habilidade é desencadeada para ele mesmo.

Alimentar o Enxame

{1} {B}

Feitiço

Destrua a criatura ou o encantamento alvo que um oponente controla. Você perde uma quantidade de pontos de vida igual ao valor de mana daquela permanente.

- Se a permanente alvo não for um alvo válido no momento em que Alimentar o Enxame tentar ser resolvido, a mágica não será resolvida. Você não perderá pontos de vida. Se o alvo for válido, mas não for destruído (provavelmente por ter indestrutível), você perderá pontos de vida.
- A quantidade de pontos de vida que você perde é determinada pelo valor de mana da permanente em sua última existência no campo de batalha.
- Se uma permanente no campo de batalha tem {X} em seu custo de mana, X é considerado 0.

Anafenza, Espírito da Árvore de Família

{W} {W}

Criatura Lendária — Espírito Soldado

2/2

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

- Revigorar em si não tem criaturas como alvo. Porém, algumas mágicas e habilidades que revigoram podem ter outros efeitos que usem criaturas como alvo. Por exemplo, você pode colocar marcadores em uma criatura com proteção contra o branco usando a habilidade revigorar de Anafenza, Espírito da Árvore de Família.
- Você determina em qual criatura colocar os marcadores conforme a mágica ou habilidade que instrui você a revigorar é resolvida. Esta pode ser a criatura com a habilidade revigorar, se ainda estiver sob seu controle e tiver a menor resistência.

Anax, Temperado na Forja

{1}{R}{R}

Criatura Encantamento Lendária — Semideus

*/3

O poder de Anax é igual a sua devoção ao vermelho.

(Cada {R} nos custos de mana de permanentes que você controla conta para sua devoção ao vermelho.)

Toda vez que Anax ou outra criatura não ficha que você controla morrer, crie uma ficha de criatura Sátiro vermelha 1/1 com “Esta criatura não pode bloquear”. Se o poder da criatura era igual ou superior a 4, em vez disso, crie duas dessas fichas.

- A habilidade que define o poder de Anax funciona em todas as zonas, e não apenas no campo de batalha.
- Se Anax morre ao mesmo tempo que outra criatura não ficha que você controla, sua habilidade é desencadeada para cada uma delas.
- Para determinar se você cria duas fichas, verifique o poder da criatura que morreu imediatamente antes de ela morrer.
- Se você criar uma ficha que seja uma cópia de Anax, a última habilidade dela será desencadeada quando ela morrer.
- Os símbolos de mana incolor e genérico ({C}, {0}, {1}, {2}, {X} e assim por diante) nos custos de mana das permanentes que você controla não contam para sua devoção a nenhuma cor.
- Os símbolos de mana nas caixas de texto das permanentes que você controla não contam para sua devoção à nenhuma cor.
- Os símbolos de mana híbrido, mana híbrido monocolor e mana phyrexiano contam para sua devoção às suas cores.
- Se uma habilidade ativada ou uma habilidade desencadeada tem um efeito que depende da sua devoção a uma cor, conte o número de símbolos de mana daquela cor nos custos de mana das permanentes que você controla quando a habilidade é resolvida. A permanente com aquela habilidade será contada se ainda estiver no campo de batalha naquele momento.
- Se você colocou uma Aura em uma permanente de um oponente, você ainda controla a Aura, e os símbolos de mana no custo de mana dela contarão para sua devoção.

Aniok Laço-de-honra

{1}{W}

Criatura — Cão Soldado

2/1

Sobreviver {1}{W} ({1}{W}, {T}: *Coloque um marcador +1/+1 nesta criatura. Use sobreviver somente como um feitiço.*)

Cada criatura que você controla com um marcador +1/+1 tem iniciativa.

- O custo para ativar a habilidade sobreviver de uma criatura inclui o símbolo de virar ({T}). A habilidade sobreviver de uma criatura não pode ser ativada a menos que a criatura esteja sob seu controle continuamente desde o início do seu turno.
- Várias criaturas com sobreviver também concedem uma habilidade às criaturas que você controla com marcadores +1/+1, inclusive elas mesmas. Esses marcadores podem vir de uma habilidade sobreviver, mas qualquer marcador +1/+1 na criatura será contado.

A Pedra Fellwar

{2}

Artefato

{T}: Adicione um mana de qualquer cor que um terreno controlado por um oponente possa gerar.

- A habilidade gera um único mana, mesmo que o terreno possa gerar mais de um.
 - Isso funciona mesmo que os terrenos do oponente estejam virados. A habilidade só verifica que tipos de mana podem ser gerados, não se as habilidades que os geram podem ser usadas neste momento.
 - A habilidade pode ser ativada se o oponente não tiver terrenos que gerem mana, mas o efeito não será capaz de gerar nenhum mana.
 - As cores do mana são branco, azul, preto, vermelho e verde. A Pedra Fellwar não pode ser virada para gerar mana incolor, mesmo que um terreno que um oponente controla possa gerar mana incolor.
 - A Pedra Fellwar verifica os efeitos de todas as habilidades geradoras de mana dos terrenos que seus oponentes controlam, mas não verifica seus custos. Por exemplo, Penhasco Vívido tem a habilidade “{T}, remova um marcador de carga de Penhasco Vívido: Adicione um mana de qualquer cor”. Se um oponente controla Penhasco Vívido e você controla A Pedra Fellwar, você pode virar A Pedra Fellwar para gerar qualquer cor de mana. Não importa se Penhasco Vívido tem ou não um marcador de carga, e não importa se ele está ou não desvirado.
 - Quando determinar quais cores de mana os terrenos de seus oponentes podem gerar, leve em conta quaisquer efeitos de substituição aplicáveis às habilidades de mana daqueles terrenos (como o efeito de Contaminação, por exemplo). Caso haja mais de um, considere-os em qualquer ordem possível.
 - A Pedra Fellwar não verifica nenhuma restrição nem condição que os terrenos de seus oponentes (Zigurate Antigo ou Salão do Senhor Bandido) colocariam no mana que geram. Ela só verifica cores de mana.
-

Arauto Multiplicador

{3}{W}{W}

Criatura — Anjo

4/4

Voar, vigilância

Miriade (*Toda vez que esta criatura ataca, para cada oponente além do jogador defensor, você pode criar uma ficha que seja uma cópia desta criatura que está virada e atacando aquele jogador ou um planeswalker que ele controla. Exile as fichas no final do combate.*)

- As fichas criadas por uma habilidade miriade entram no campo de batalha viradas mesmo que tenham vigilância.
- O termo “jogador defensor” na regra de miriade (ou qualquer outra habilidade de uma criatura atacante) se refere ao jogador que a criatura com miriade estava atacando no momento em que se tornou uma criatura atacante neste combate, o controlador do planeswalker que a criatura estava atacando no momento em que em que se tornou uma criatura atacante neste combate, ou o protetor da batalha que esta criatura estava atacando no momento em que se tornou uma criatura atacante neste combate.
- Se o jogador defensor for seu único oponente, nenhuma ficha será colocada no campo de batalha.
- Você escolhe se cada ficha está atacando o jogador ou um planeswalker que ele controla conforme a ficha é criada.
- Embora as fichas entrem no campo de batalha atacando, elas não são declaradas como atacantes. Habilidades desencadeadas toda vez que uma criatura ataca não serão desencadeadas, inclusive a habilidade miriade das fichas. Se houver quaisquer custos associados a fazer uma criatura atacar, aqueles custos não se aplicarão às fichas.
- Todas as fichas de criatura entram no campo de batalha ao mesmo tempo.
- Cada ficha copia exatamente o que estava escrito na criatura original e nada mais. Ela não copia informações como se a criatura está virada ou desvirada, se tem ou não quaisquer marcadores, se tem quaisquer Auras ou Equipamentos anexados, ou quaisquer efeitos que não sejam de cópia que tenham alterado seu poder, sua resistência, seus tipos, sua cor e assim por diante.
- Todas as habilidades de entrada no campo de batalha da criatura copiada serão desencadeadas quando a ficha entrar no campo de batalha. Quaisquer habilidades do tipo “conforme [esta permanente] entra no campo de batalha” ou “[esta permanente] entra no campo de batalha com” da criatura copiada também funcionarão.
- Se miriade criar mais de uma ficha para qualquer jogador (devido a um efeito como o criado por Temporada da Multiplicação), você pode escolher separadamente se ela está atacando o jogador ou um planeswalker que ele controla.

Arco Perfurador de Corações

{2}

Artefato — Equipamento

Toda vez que a criatura equipada ataca, Arco Perfurador de Corações causa 1 ponto de dano à criatura alvo controlada pelo jogador defensor.

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

- Arco Perfurador de Corações (e não a criatura equipada) é a fonte da habilidade desencadeada e a fonte do dano. Isso significa que uma criatura com proteção contra o verde pode ser alvo mesmo que Arco Perfurador de Corações esteja equipado em uma criatura verde, mas uma criatura com proteção contra artefatos não pode.
- Se uma criatura está atacando um planeswalker, o controlador daquele planeswalker é o jogador defensor. Se uma criatura está atacando uma batalha, o protetor daquela batalha é o jogador defensor.

Armeiro Renomado

{1} {U}

Criatura — Humano Artesão

1/3

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

{U}, {T}: Procure um card com o nome Arco Perfurador de Corações ou Frasco de Fogo Dragônico em seu grimório, revele-o, coloque-o em sua mão e depois embaralhe.

- 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. Você não pode gastar o mana adicionado por esta habilidade para pagar custos de habilidades desencadeadas de artefatos, como a primeira habilidade de Martelo dos Anões.
- O mana gerado pela primeira habilidade de Armeiro Renomado não pode ser gasto para ativar habilidades de fontes do tipo artefato que não estejam no campo de batalha.

Arquidemônio do Desespero

{6} {B} {B}

Criatura — Demônio

6/6

Voar

Seus oponentes não podem ganhar pontos de vida.

No início de cada etapa final, cada oponente perde uma quantidade de pontos de vida igual aos pontos de vida que aquele jogador perdeu neste turno. (*Dano causa perda de pontos de vida.*)

- A última habilidade de Arquidemônio do Desespero só conta a quantidade de pontos de vida perdida. Ela não verifica se um jogador também ganhou pontos de vida.
- A quantidade de pontos de vida que você perde só é determinada conforme a habilidade desencadeada de Arquidemônio do Desespero é resolvida. Por exemplo, se você controla dois deles e um oponente perdeu 3 pontos de vida anteriormente no turno, a primeira habilidade a ser resolvida fará com que aquele jogador perca 3 pontos de vida e a segunda fará com que aquele jogador perca 6 pontos de vida.
- Em um jogo de Gigante de Duas Cabeças, o dano e a perda de pontos de vida acontecem com cada jogador individualmente. Se cada jogador em uma equipe sofrer 2 pontos de dano, cada um daqueles jogadores perderá 2 pontos de vida e o total de pontos de vida da equipe será reduzido em 4. Quando a habilidade de Arquidemônio do Desespero é resolvida, cada um daqueles jogadores perde novamente 2 pontos de vida e o total de pontos de vida da equipe é reduzido novamente em 4; eles não perdem cada um 4 pontos de vida.

Artesãos Feéricos

{3} {U}

Criatura — Fada Artesão

2/2

Voar

Toda vez que uma criatura não fica entrar no campo de batalha sob o controle de um oponente, crie uma ficha que seja uma cópia daquela criatura, exceto por ser um artefato além de seus outros tipos. Depois, exile todas as outras fichas criadas com Artesãos Feéricos.

- Se você controlar múltiplos Artesãos Feéricos, a habilidade de cada um só exilará fichas criadas com a habilidade daquele Artesãos Feéricos em específico.
- A ficha copia exatamente o que está escrito na permanente original e mais nada (a menos que a permanente esteja copiando outra coisa; ver abaixo). Ela não copia informações como se a permanente está virada ou desvirada, se tem ou não quaisquer marcadores, se tem quaisquer Auras ou Equipamentos anexados, ou quaisquer efeitos que não sejam de cópia que tenham alterado seu poder, sua resistência, seus tipos, sua cor e assim por diante.
- A ficha é um artefato além de seus outros tipos. Este é um valor copiável da ficha que outros efeitos podem copiar.
- Se a permanente copiada tem {X} em seu custo de mana, X é considerado como sendo 0.
- Se a permanente copiada estiver copiando outra coisa (por exemplo, se a criatura copiada for um Clone), então a ficha entrará no campo de batalha como o que quer que a permanente esteja copiando.
- Se a permanente copiada pela ficha tiver quaisquer habilidades do tipo “quando [esta permanente] entra no campo de batalha”, a ficha também terá essas habilidades e as desencadeará quando for criada. Da mesma forma, quaisquer habilidades do tipo “conforme [esta permanente] entra no campo de batalha” ou “[esta permanente] entra no campo de batalha com” que a ficha tenha copiado também funcionarão.
- Uma ficha de criatura que seja uma cópia do comandante de um jogador não é um comandante.

Artista da Fornalha Tempestuosa

{3} {R}

Criatura — Anão Xamã

2/2

Artista da Fornalha Tempestuosa recebe +1/+0 para cada artefato que você controla.

Magifício — Toda vez que você conjurar ou copiar uma mágica instantânea ou um feitiço, crie uma ficha de Tesouro.

- 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 controla Artista da Fornalha Tempestuosa e conjura uma mágica instantânea ou um feitiço, a habilidade magifício de Artista da Fornalha Tempestuosa será desencadeada e você criará uma ficha de Tesouro.

- 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.

Aryel, Cavaleira de Windgrace

{2}{W}{B}

Criatura Lendária — Humano Cavaleiro

4/4

Vigilância

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

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

- Virar Aryel para ativar qualquer uma de suas habilidades enquanto ela estiver atacando não a remove do combate.
- Você pode virar quaisquer Cavaleiros desvirados que você controle, incluindo um que você não tenha controlado de modo contínuo desde o início de seu turno mais recente, para pagar o custo da última habilidade de Aryel. Entretanto, é necessário que Aryel tenha estado sob seu controle de modo contínuo desde o início de seu turno mais recente para que as habilidades dela sejam ativadas.
- Depois que você anuncia que está ativando a última habilidade de Aryel, nenhum jogador pode realizar outras ações até que o custo da habilidade seja pago. Em especial, os jogadores não podem tentar tornar o valor de X inválido removendo ou virando seus Cavaleiros.
- Se o poder da criatura alvo for maior que X conforme a última habilidade de Aryel tentar ser resolvida, a habilidade não será resolvida. Você não pode virar Cavaleiros extras depois que a habilidade é ativada.

Ascensão do Grão-vampiro

{B}

Encantamento

No início de cada etapa final, se um oponente perdeu 2 ou mais pontos de vida neste turno, você pode colocar um marcador de busca em Ascensão do Grão-Vampiro.

(Dano causa perda de pontos de vida.)

Toda vez que um card for colocado no cemitério do oponente vindo de qualquer lugar, se Ascensão do Grão-vampiro tiver três ou mais marcadores de busca, você poderá fazer com que aquele jogador perca 2 pontos de vida. Se fizer isso, você ganhará 2 pontos de vida.

- A primeira habilidade de Ascensão do Grão-vampiro tem uma “oração condicional 'se’”. Ela não será desencadeada a menos que um oponente já tenha perdido 2 ou mais pontos de vida no momento em que a etapa final começar.

- A primeira habilidade de Ascensão do Grão-vampiro verifica quantos pontos de vida foram perdidos por cada oponente ao longo de todo o turno, mesmo que Ascensão do Grão-vampiro não tenha estado no campo de batalha o tempo todo.
- Para que a primeira habilidade seja desencadeada, um único oponente precisa ter perdido 2 pontos de vida. Dois oponentes que percam cada um 1 ponto de vida não farão com que ela seja desencadeada. Ela será desencadeada no máximo uma vez por turno, independentemente de quantos oponentes tenham perdido 2 ou mais pontos de vida.
- A primeira habilidade de Ascensão do Grão-vampiro só verifica se houve perda de pontos de vida. Não importa se também houve ou não ganho de pontos de vida. Por exemplo, se um oponente perdeu 4 pontos de vida e ganhou 6 pontos de vida durante o turno, aquele jogador terá um total de pontos de vida mais alto do que aquele com que começou o turno, mas a primeira habilidade de Ascensão do Grão-vampiro ainda será desencadeada.
- A segunda habilidade de Ascensão do Grão-vampiro não funciona como uma habilidade desencadeada de saída do campo de batalha, pois o card colocado no cemitério de um oponente pode vir de qualquer lugar. Se uma Ascensão do Grão-vampiro com três marcadores de busca e uma permanente que um oponente possui forem destruídas ao mesmo tempo, por exemplo, o jogo não “olhará para o passado” do estado do jogo e a segunda habilidade de Ascensão do Grão-vampiro não será desencadeada.

Aspirante a Sanguinário

{1} {R}

Criatura — Sátiro Amoque

1/1

Toda vez que você sacrificar uma permanente, coloque um marcador +1/+1 em Aspirante a Sanguinário.

{1} {R}, {T}, sacrifique uma criatura ou um encantamento: Aspirante a Sanguinário causa 1 ponto de dano à criatura alvo. Aquela criatura não pode bloquear neste turno.

- A primeira habilidade de Aspirante a Sanguinário é uma habilidade desencadeada, e não uma habilidade ativada. Ela não permite que você sacrifique uma permanente toda vez que quiser; em vez disso, você precisa de outra forma de sacrificar permanentes, como sua segunda habilidade.
- Se você sacrifica uma permanente como parte da conjuração de uma mágica ou da ativação de uma habilidade, a primeira habilidade de Aspirante a Sanguinário é resolvida antes daquela mágica ou habilidade.
- Aspirante a Sanguinário pode ser sacrificado para pagar o custo da própria última habilidade.
- Se, no momento em que a última habilidade de Aspirante a Sanguinário tenta ser resolvida, a criatura alvo não é um alvo válido, a habilidade não é resolvida. A criatura poderá bloquear normalmente. Se o alvo for válido, mas não sofrer dano (provavelmente devido a um efeito de prevenção), ele não poderá bloquear neste turno.

Assistente Filigranado

{2} {U} {U}

Criatura Artefato — Homúnculo

*/3

Voar

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

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

Assistente Insano

{1}{U}

Criatura — Humano Mago

1/1

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

- Se você ativar a habilidade de Assistente Insano enquanto estiver conjurando uma magia, você não poderá escolher desistir da habilidade depois de ver o card que foi colocado em seu cemitério.
-

Atirador da Sarjeta

{2}{R}

Criatura — Goblin Xamã

2/2

Toda vez que você conjura uma magia instantânea ou um feitiço, Atirador da Sarjeta causa 2 pontos de dano a cada oponente.

- A habilidade desencadeada de Atirador da Sarjeta é resolvida antes da magia que fez com que ela fosse desencadeada. Ela é resolvida mesmo que aquela magia seja anulada.
 - Em um jogo de Gigante de Duas Cabeças, a habilidade de Atirador da Sarjeta faz com que a equipe adversária perca 4 pontos de vida.
-

Ato Cruel

{1}{B}

Mágica Instantânea

Escolha um —

- Destrua a criatura alvo sem marcadores.
- Remova até três marcadores da criatura alvo.

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

Águre Cadáver

{3} {B}

Criatura — Zumbi Mago

4/2

Quando Águre Cadáver morre, você compra X cards e perde X pontos de vida, sendo X o número de cards de criatura no cemitério do jogador alvo.

- Você escolhe o jogador alvo conforme a habilidade vai para a pilha, mas você determina o valor de X conforme a habilidade é resolvida. Se você for seu próprio alvo e Águre Cadáver ainda estiver no cemitério, a habilidade dele contará ele mesmo.

Avacyn, Anjo da Esperança

{5} {W} {W} {W}

Criatura Lendária — Anjo

8/8

Voar, vigilância, indestrutível

As outras permanentes que você controla têm indestrutível.

- Como o dano permanece marcado numa criatura até ser removido conforme o turno termina, o dano não letal causado a uma criatura que você controla pode se tornar letal caso Avacyn deixe o campo de batalha posteriormente no turno.
- Um planeswalker com indestrutível ainda perde marcadores de lealdade quando sofre dano. Ele é colocado no cemitério de seu dono quando sua lealdade chega a 0.
- Uma batalha com indestrutível ainda perde marcadores de defesa quando sofre dano. Se ela for um Cerco, ela ainda será exilada quando o último marcador de defesa for removido dela, e seu controlador ainda poderá conjurá-la transformada sem pagar seu custo de mana.

Avatar da Carnificina

{6} {R} {R}

Criatura — Avatar

8/8

Todas as criaturas têm golpe duplo e atacam a cada combate se estiverem aptas.

- Se, durante a etapa de declaração de atacantes de um jogador, uma criatura for virada, afetada por uma mágica ou habilidade que diz que ela não pode atacar, ou não esteve sob o controle daquele jogador de modo contínuo desde o início do turno (e não tiver ímpeto), ela não atacará. Se houver um custo associado a fazer uma criatura atacar, o jogador não será forçado a pagar aquele custo, portanto ela também não precisará atacar naquele caso.

Azusa, Perdida mas Procurando

{2} {G}

Criatura Lendária — Humano Monge

1/2

Você pode jogar dois terrenos adicionais em cada um de seus turnos.

- A habilidade de Azusa é cumulativa com outros efeitos que permitem que você jogue terrenos adicionais, como o de Gladiodonte Descontrolado.

Baird, Guardião do Arquivo

{2}{W}{W}

Criatura Lendária — Humano Soldado

2/4

Vigilância

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

- Se você controla Baird, seus oponentes podem escolher não pagar para atacar com uma criatura que ataca “se estiver apta”. Se não houver outro jogador, planeswalker ou batalha para atacar, aquela criatura simplesmente não ataca.
- Em um jogo de Gigante de Duas Cabeças, as criaturas podem atacar seu colega de equipe e os planeswalkers que seu colega de equipe controla sem exigência de pagamento de mana.

Balan, Cavaleira Errante

{2}{W}{W}

Criatura Lendária — Felino Cavaleiro

3/3

Iniciativa

Balan, Cavaleira Errante, terá golpe duplo enquanto tiver dois ou mais Equipamentos anexados a ela.

{1}{W}: Anexe todos os Equipamentos que você controla a Balan.

- A habilidade ativada de Balan não tem restrições de tempo. Você pode ativá-la a qualquer momento em que tenha prioridade.
- Se Balan causar dano de iniciativa e depois ganhar golpe duplo (mais provavelmente por ter pego algum Equipamento com sua habilidade ativada depois que o dano de iniciativa tiver sido causado), ela também causará dano de combate regular.

Banquete da Sucessão

{4}{B}{B}

Feitiço

Todas as criaturas recebem -4/-4 até o final do turno.

Você se torna o monarca.

- Você pode conjurar Banquete da Sucessão para se tornar o monarca enquanto nenhuma criatura está no campo de batalha.
 - Banquete da Sucessão só afeta criaturas que estejam no campo de batalha no momento em que for resolvido. As criaturas que entrarem no campo de batalha mais tarde no turno não vão receber -4/-4.
-

Bastião da Recordação

{2} {B}

Encantamento

Quando Bastião da Recordação entrar no campo de batalha, crie uma ficha de criatura Humano Soldado branca 1/1.

Toda vez que uma criatura que você controla morre, cada oponente perde 1 ponto de vida e você ganha 1 ponto de vida.

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

Batedor de Tesouros

{2} {R}

Criatura — Goblin Ladino

3/2

Toda vez que um oponente virar um artefato para gerar mana, ganhe o controle daquele artefato até o final do seu próximo turno.

- Um artefato é “virado para gerar mana” quando um jogador ativa uma habilidade de mana de um artefato que inclua {T} (o símbolo de virar). Em especial, virar um artefato para pagar por uma mágica com a palavra-chave improvisar não é virar um artefato para gerar mana.
 - Se um artefato deixar o campo de batalha, Batedor de Tesouros não o baterá da zona para a qual o artefato se mover.
 - O artefato permanece virado quando você ganha o controle dele.
 - Se um oponente virar um artefato para gerar mana durante o seu turno, você ganhará o controle dele e ele continuará sob seu controle até o final de seu próximo turno.
 - Se você controlar múltiplos Batedores de Tesouros, os efeitos de todos expirarão ao mesmo tempo. Você não ficará com nenhum artefato por mais tempo.
 - Se múltiplos jogadores controlarem Batedores de Tesouros, um artefato virado para gerar mana fará uma longa jornada. Por exemplo, se o jogador A vira um artefato para gerar mana em seu próprio turno e os jogadores B e C são os próximos na ordem dos turnos a controlar Batedores de Tesouros, a habilidade de C é resolvida antes da de B e C ganha o controle do artefato. Em seguida, B ganha o controle do artefato. B permanece com ele durante o próprio turno e, depois, C ganha novamente o controle do artefato depois que o efeito de B expire. A terá o artefato de volta depois que o efeito de C expirar. No entanto, se B ou C virar o artefato para gerar mana, um deles o tirará do outro. Pode ser que você precise prestar bastante atenção em quais efeitos ainda se aplicam, quais expiraram e em quem é o dono de quê.
 - Em um jogo com vários participantes, se um jogador deixa o jogo, todos os cards que aquele jogador possui fazem o mesmo. Se aquele jogador controlar quaisquer tesouros afanados, o efeito que dá o controle daqueles artefatos àquele jogador termina.
-

Behemoth Craterópode

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

Criatura — Besta

5/5

Ímpeto

Quando Behemoth Craterópode entra no campo de batalha, as criaturas que você controla ganham atropelar e recebem +X/+X até o final do turno, sendo X o número de criaturas que você controla.

- O valor de X só é determinado conforme a habilidade desencadeada de Behemoth Craterópode é resolvida, potencialmente incluindo o próprio Behemoth Craterópode. Ele não será alterado mais tarde no turno se o número de criaturas que você controla mudar.
 - A habilidade desencadeada de Behemoth Craterópode só afeta criaturas que você controla no momento em que ela é resolvida. Ela não afetará criaturas que entrarem sob seu controle posteriormente no turno.
-

Behemoth Real

{4}{G}{G}

Criatura — Dinossauro

5/5

Atropelar

Quando Behemoth Real entra no campo de batalha, você se torna o monarca.

Toda vez que você virar um terreno para gerar mana enquanto for o monarca, adicione um mana extra de qualquer cor.

- A última habilidade de Behemoth Real é uma habilidade de mana desencadeada. Ela não usa a pilha e não pode ser respondida.
-

Belicista da Fronteira

{3}{R}

Criatura — Humano Guerreiro

4/4

Toda vez que uma ou mais criaturas atacam um de seus oponentes ou um planeswalker que eles controlam, aquelas criaturas ganham ameaçar até o final do turno.

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

Bocarras Hostis

{5} {R}

Criatura — Elemental

6/1

Quando Bocarras Hostis deixa o campo de batalha, ele causa 6 pontos de dano à criatura alvo.

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

- Evocar não altera o momento em que você pode conjurar a criatura que tenha a habilidade. Se você só poderia conjurar uma mágica de criatura quando poderia conjurar um feitiço, o mesmo é válido para a conjuração com evocar.
- Se uma mágica de criatura conjurada com evocar mudar de controlador antes que a permanente entre no campo de batalha, ela ainda será sacrificada quando entrar no campo de batalha. De modo similar, se uma criatura conjurada com evocar mudar de controlador depois de entrar no campo de batalha, mas antes de sua habilidade de sacrifício ser resolvida, ela ainda será sacrificada. Em ambos os casos o controlador da criatura no momento em que ela deixou o campo de batalha controlará a habilidade de saída do campo de batalha.
- Quando você conjura uma mágica pagando seu custo de evocar, seu custo de mana não se altera. Em vez dele, você simplesmente paga o custo de evocar.
- Efeitos que façam com que você pague mais ou menos para conjurar uma mágica farão com que você também pague aquela quantidade a mais ou a menos quando a conjurar por seu custo de evocar. Isso porque eles afetam o custo total da mágica, e não o custo de mana.
- O desencadeamento da habilidade de sacrifício de evocar quando a criatura entra no campo de batalha depende da escolha do controlador da mágica de pagar ou não o custo de evocar, e não de ele ter sido de fato pago ou não (se ele tiver sido reduzido ou alterado por outra habilidade, por exemplo).
- Se você estiver conjurando uma mágica “sem pagar seu custo de mana”, você não poderá usar sua habilidade evocar.

Braids, Adepta da Conjuração

{2} {U} {U}

Criatura Lendária — Humano Mago

2/2

No início da manutenção de cada jogador, aquele jogador pode colocar no campo de batalha um card de artefato, criatura ou terreno da própria mão.

- O efeito de Braids não conta como jogar um terreno se você colocar um no campo de batalha com ele. Você ainda pode jogar um terreno para o turno durante sua fase principal.
 - Se a permanente que você colocou no campo de batalha tiver uma habilidade desencadeada no início de sua manutenção, a habilidade não será desencadeada durante aquela manutenção.
-

Bruxuleio Fantasmagórico

{2} {U}

Mágica Instantânea

Exile dois artefatos, criaturas e/ou terrenos alvo que você controla, e depois devolva esses cards para o campo de batalha sob seu controle.

- Os dois alvos podem ter tipos de card diferentes. Por exemplo, você pode ter um artefato e uma criatura como alvo de Bruxuleio Fantasmagórico.

Bufão da Destruição

{4} {R}

Criatura — Diabo

5/5

Toda vez que você sacrifica uma permanente, Bufão da Destruição causa 1 ponto de dano a qualquer alvo.

- A habilidade de Bufão da Destruição é uma habilidade desencadeada, e não uma habilidade ativada. Ela não permite que você sacrifique uma permanente toda vez que quiser; em vez disso, você precisa de outra forma de sacrificar permanentes.
- Se você sacrifica uma permanente como parte da conjuração de uma mágica ou da ativação de uma habilidade, a habilidade de Bufão da Destruição é resolvida antes daquela mágica ou habilidade.
- A habilidade de Bufão da Destruição é desencadeada quando você o sacrifica. Se você sacrificar outras permanentes simultaneamente, ela também será desencadeada por elas.
- Uma permanente lendária colocada em um cemitério devido à “regra das lendas” não é sacrificada.

Busca Frenética

{2} {U}

Mágica Instantânea

Compre dois cards e depois descarte dois cards. Desvire até três terrenos.

- Você compra dois cards e descarta dois cards enquanto Busca Frenética está sendo resolvida. Nada pode acontecer entre uma coisa e outra, e nenhum jogador pode escolher realizar nenhuma ação.
- Você escolhe quais terrenos desvirar conforme a mágica é resolvida. Eles não são alvos e não precisam ser terrenos que você controla.

Busca-mágica

{2} {U}

Criatura — Humano Mago

1/1

Quando Busca-mágica entra no campo de batalha, você pode procurar em seu grimório um card de mágica instantânea ou de feitiço com valor de mana igual ou inferior a 2, revelá-lo, colocá-lo em sua mão e depois embaralhar.

- Se o custo de mana de um card em seu grimório incluir {X}, X é considerado 0.
-

Cair em Desgraça

{2} {U}

Encantamento — Aura

Encantar criatura

Quando Cair em Desgraça entrar no campo de batalha, vire a criatura encantada e você se torna o monarca.

A criatura encantada não é desvirada durante a etapa de desvirar de seu controlador, a menos que aquele jogador seja o monarca.

- Se a criatura alvo não for um alvo válido no momento em que Cair em Desgraça tentar ser resolvido, ele não será resolvido. Ele não entrará no campo de batalha, logo sua habilidade de entrada no campo de batalha não será desencadeada.
-

Caminho da Ascendência

Terreno

Caminho da Ascendência entra no campo de batalha virado.

{T}: Adicione um mana de qualquer cor da identidade de cor de seu comandante. Quando aquele mana for gasto para conjurar uma mágica de criatura que compartilhe um tipo de criatura com seu comandante, use vidência 1.

- Se você tiver dois comandantes, a última habilidade adiciona um mana de qualquer cor das identidades de cor combinadas deles. Quando você gastar aquele mana numa mágica de criatura que compartilhar um tipo de criatura com qualquer de seus comandantes, você usará vidência 1.
 - Os tipos de criatura de seu comandante são verificados imediatamente depois que você conjura uma mágica de criatura gastando mana da última habilidade de Caminho da Ascendência. Eles não são definidos antes do início do jogo, e podem não ser mais os mesmos tipos que seu comandante tinha quando você ativou aquela habilidade.
 - Se seu comandante é um card sem nenhuma cor na identidade de cor, a habilidade de Caminho da Ascendência não gera nenhum mana. Ela não gera {C}.
 - Se você não tem um comandante, a habilidade de Caminho da Ascendência não gera mana.
 - Se você conjurar seu comandante com mana de Caminho da Ascendência e seu comandante não tiver perdido todos os tipos de criatura, você usará vidência 1.
 - Se seu comandante não tiver nenhum tipo de criatura, ele não pode ter um tipo de criatura em comum com nenhuma mágica que você conjure.
 - Se a última habilidade de Caminho da Ascendência gerar dois manas (provavelmente devido a Reflexo de Mana), gastar aqueles dois manas para conjurar mágicas de criatura que compartilhem um tipo de criatura com seu comandante fará com que duas habilidades sejam desencadeadas. Cada uma daquelas habilidades fará com que você use vidência 1. Você não usará vidência 2. Isso se aplica quer você gaste mana em uma mágica de criatura quer em duas.
-

Caminho para o Exílio

{W}

Mágica Instantânea

Exile a criatura alvo. Seu controlador pode procurar no próprio grimório um card de terreno básico, colocá-lo no campo de batalha virado e depois embaralhar.

- Se, no momento em que Caminho para o Exílio tenta ser resolvido, a criatura alvo não é um alvo válido, a mágica não é resolvida. O controlador da criatura não procurará um card de terreno básico.
 - O controlador da criatura exilada não precisa procurar um card de terreno básico no próprio grimório. Se não procurar, o jogador não poderá embaralhar o próprio grimório.
-

Campeão da Chama

{1}{R}

Criatura — Humano Guerreiro

1/1

Atropelar

Campeão da Chama recebe +2/+2 para cada Aura e Equipamento anexado a ele.

- Como o dano permanece marcado numa criatura até ser removido conforme o turno termina, dano não letal causado a Campeão da Chama pode se tornar letal se uma Aura ou Equipamento anexado a ele deixar o campo de batalha ou for anexado a outra criatura durante aquele turno.
-

Canção das Driades

{2}{G}

Encantamento — Aura

Encantar permanente

A permanente encantada é um terreno Floresta incolor.

- A permanente encantada perde quaisquer tipos e subtipos de card e cores que tivesse anteriormente. Ela continua com quaisquer supertipos que tinha e seu nome permanece inalterado. Ela ganha “{T}: Adicione {G}” e perde todas as demais habilidades de seu texto de regras. Ela ainda terá quaisquer habilidades que tenha ganho com outros efeitos.
 - Se a permanente for uma Aura ou um Equipamento, ela será solta da permanente a que esteja anexada.
-

Capitão do Marfim de Guarda

{2}{G}

Criatura — Humano Guerreiro

2/3

Sobreviver {G} ({G}, {T}: Coloque um marcador +1/+1 nesta criatura. Use sobreviver somente como um feitiço.)

Cada criatura que você controla com um marcador +1/+1 tem atropelar.

- O custo para ativar a habilidade sobreviver de uma criatura inclui o símbolo de virar ({T}). A habilidade sobreviver de uma criatura não pode ser ativada a menos que a criatura esteja sob seu controle continuamente desde o início do seu turno.

- Várias criaturas com sobreviver também concedem uma habilidade às criaturas que você controla com marcadores +1/+1, inclusive elas mesmas. Esses marcadores podem vir de uma habilidade sobreviver, mas qualquer marcador +1/+1 na criatura será contado.
-

Capitã Ripley Vance

{2}{R}

Criatura Lendária — Humano Pirata

3/2

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

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

Carcereiro do Palácio

{2}{W}{W}

Criatura — Humano Soldado

2/2

Quando Carcereiro do Palácio entra no campo de batalha, você se torna o monarca.

Quando Carcereiro do Palácio entrar no campo de batalha, exile a criatura alvo que um oponente controla até que um oponente se torne o monarca.

- Se você não for monarca conforme a segunda habilidade de Carcereiro do Palácio for resolvida, a criatura será exilada até que haja um novo monarca e que aquele jogador seja um de seus oponentes. A criatura não voltará imediatamente só porque um oponente se tornou monarca antes da resolução.
 - 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. Marcadores na criatura exilada deixarão de existir.
 - Se uma ficha de criatura for exilada, ela deixará de existir. Ela não voltará ao campo de batalha.
 - A saída de Carcereiro do Palácio do campo de batalha não fará com que a criatura exilada retorne. O jogo continuará a aguardar a próxima vez em que um oponente se tornar monarca.
 - O oponente que controlava a criatura exilada não precisa ser o mesmo oponente que se torna monarca para fazer com que aquele card seja devolvido ao campo de batalha. Qualquer oponente que se torne monarca fará com que o card seja devolvido.
-

Cariátide Ilisiana

{1}{G}

Criatura — Planta

1/1

{oT}: Adicione um mana de qualquer cor. Se você controlar uma criatura com poder igual ou superior a 4, em vez disso, adicione dois manas de qualquer cor.

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

Carneirada

{1}{G}

Mágica Instantânea

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

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

Cativo Portador

{1}{B}

Criatura — Vampiro

2/1

Quando Cativo Portador morrer, crie uma ficha de criatura Rebento Eldrazi incolor 1/1. Ela tem “Sacrifique esta criatura: Adicione {C}”.

- Os Rebentos Eldrazi são semelhantes às Proles Eldrazi, vistas no bloco de Zendikar. Observe que os rebentos Eldrazi são 1/1, e não 0/1.
- Eldrazi e Rebento são tipos de criatura separados. Qualquer coisa que afete Eldrazi afetará essas fichas, por exemplo.
- Sacrificar uma ficha de Rebento Eldrazi para adicionar {C} a sua reserva de mana é uma habilidade de mana. Ela não usa a pilha e não pode ser respondida.

Chainer, Mestre da Demência

{3} {B} {B}

Criatura Lendária — Humano Assecla

3/3

Todos os Pesadelos recebem +1/+1.

{B} {B} {B}, pague 3 pontos de vida: Coloque o card de criatura alvo de um cemitério no campo de batalha sob seu controle. Aquela criatura é preta e é um Pesadelo além de seus outros tipos.

Quando Chainer, Mestre da Demência, deixar o campo de batalha, exile todos os Pesadelos.

- A criatura colocada no campo de batalha pela habilidade ativada de Chainer é apenas preta, e não preta além de suas outras cores. Ela é, porém, um Pesadelo além de seus outros tipos. Conforme ela entra no campo de batalha, ela já é um Pesadelo preto (e talvez alguns outros tipos de criatura); ela não entra no campo de batalha para depois se tornar um Pesadelo preto.

Cineréia, a Peregrina

{1} {R}

Criatura Lendária — Elemental Xamã

1/1

{1} {R}: Coloque um marcador +1/+1 em Cineréia, a Peregrina. Se esta for a terceira vez que esta habilidade é resolvida neste turno, remova todos os marcadores +1/+1 de Cineréia, a Peregrina, e ela causa aquela quantidade de dano a cada criatura e a cada jogador.

- “Aquele quantidade de dano” se refere ao número de marcadores +1/+1 removidos de Cineréia, a Peregrina. Como os marcadores são removidos, é provável que aquele dano mate Cineréia, a Peregrina.
- A habilidade ativada de Cineréia, a Peregrina, conta resoluções, não ativações. Quaisquer habilidades que ainda estejam na pilha não contarão para o total.
- Quando a habilidade é resolvida, ela conta o número de vezes que aquela mesma habilidade daquela criatura já foi resolvida naquele turno. Não importa quem controlava a criatura nem as habilidades anteriores quando estas habilidades foram resolvidas. Uma cópia da habilidade (criada por Anéis dos Lareiluz, por exemplo) também contará para o total. Habilidades de outras criaturas com o mesmo nome não contam para o total. Uma habilidade que tenha sido anulada também não conta.
- Você só recebe o bônus na terceira vez em que a habilidade é resolvida. Você não receberá o bônus na quarta, quinta, sexta vez, nem em nenhuma vez subsequente.

Coletor de Esmolas

{3} {W}

Criatura — Felino Clérigo

3/4

Lampejo

Se um oponente compraria dois ou mais cards, em vez disso, você e aquele jogador comprem um card cada um.

- O efeito de substituição de Coletor de Esmolas se aplica a instruções para comprar mais de um card antes que qualquer efeito de substituição se aplique aos cards comprados individualmente. Por exemplo, se você tiver um card com escavação em seu cemitério, você não poderá escavá-lo antes que o efeito de Divinação seja modificado pelo efeito de substituição de Coletor de Esmolas.
- Depois que um efeito de substituição tiver sido aplicado a um evento, ele não poderá ser aplicado novamente aos eventos resultantes. Por exemplo, depois que o efeito de Coletor de Esmolas tiver modificado o efeito de uma Divinação de um jogador, Reflexo de Pensamento poderá dobrar a compra de card resultante daquele jogador sem que o efeito de substituição de Coletor de Esmolas se aplique novamente.
- Para determinar se um jogador foi instruído a comprar múltiplos cards uma única vez ou instruído múltiplas vezes a comprar um card, conte quantas vezes a expressão “compre/compra/comprar” é usada. O efeito de substituição de Coletor de Esmolas verifica uma “compra” que instrui um jogador a comprar múltiplos cards (inclusive instruções como “compre um card para cada...”).
- Se um efeito colocar cards na mão de um jogador sem usar compra/compre/comprar, o efeito de Coletor de Esmolas não se aplicará.
- Se dois jogadores controlarem um Coletor de Esmolas cada um e um efeito instrui-los a comprar, cada um, dois ou mais cards, o efeito de substituição de cada Coletor de Esmolas será aplicado e ambos os jogadores acabarão comprando dois cards.
- Se dois jogadores controlam um Coletor de Esmolas cada um e um terceiro jogador compraria dois ou mais cards, o terceiro jogador escolhe de qual Coletor de Esmolas será o efeito de substituição a se aplicar e, portanto, qual dos dois primeiros jogadores comprará um card.

Comitiva de Trest

{4} {G}

Criatura — Elfo Soldado

4/4

Quando Comitiva de Trest entra no campo de batalha, você se torna o monarca.

Comitiva de Trest pode bloquear uma criatura adicional a cada combate enquanto você for o monarca.

- Comitiva de Trest só verifica se você é o monarca conforme os bloqueadores são declarados. Se ela bloquear duas criaturas atacantes, o fato de outro jogador se tornar o monarca não alterará nem desfará o bloqueio.
- Se uma criatura bloqueia duas criaturas, o dano de combate dela é atribuído àquelas criaturas e vice-versa segundo as mesmas regras vigentes quando uma criatura é bloqueada por duas criaturas.

Confluência Flamejante

{2} {R} {R}

Feitiço

Escolha três. Você pode escolher o mesmo modo mais de uma vez.

- Confluência Flamejante causa 1 ponto de dano a cada criatura.
- Confluência Flamejante causa 2 pontos de dano a cada oponente.
- Destrua o artefato alvo.

- Se o primeiro e o segundo modos forem escolhidos múltiplas vezes, cada um daqueles modos representa um evento de dano separado. Por exemplo, se seu oponente conjurar Confluência Flamejante escolhendo o segundo modo três vezes e você controlar Serafim Guardião (uma criatura com a habilidade “Se uma fonte que um oponente controla causaria dano a você, previna 1 daquele dano”), você sofrerá um total de 3 pontos de dano.

Confluência Justa

{3}{W}{W}

Feitiço

Escolha três. Você pode escolher o mesmo modo mais de uma vez.

- Crie uma ficha de criatura Cavaleiro branca 2/2 com vigilância.
 - Exile o encantamento alvo.
 - Você ganha 5 pontos de vida.
- Se o terceiro modo for escolhido múltiplas vezes, cada um daqueles modos representa um evento de ganho de pontos de vida separado. Por exemplo, se o terceiro modo for escolhido três vezes e você controlar Heliode, Coroa de Sol, (uma criatura com a habilidade “Toda vez que você ganhar pontos de vida, coloque um marcador +1/+1 na criatura ou encantamento alvo que você controla”), a habilidade de Heliode será desencadeada três vezes, concedendo um total de três marcadores +1/+1.

Confluência Mística

{3}{U}{U}

Mágica Instantânea

Escolha três. Você pode escolher o mesmo modo mais de uma vez.

- Anule a mágica alvo, a menos que seu controlador pague {3}.
 - Devolva a criatura alvo para a mão de seu dono.
 - Compre um card.
- Se você escolher o primeiro e/ou o segundo modo, mas todos os alvos deixarem de ser válidos antes que Confluência Mística seja resolvida, a mágica não será resolvida. Se também escolher o último modo uma ou duas vezes, você não comprará nenhum card. Se ao menos um alvo ainda for válido, a mágica será resolvida, mas não terá efeito em nenhum alvo não válido.

Confluência Verdejante

{4}{G}{G}

Feitiço

Escolha três. Você pode escolher o mesmo modo mais de uma vez.

- Coloque dois marcadores +1/+1 na criatura alvo.
 - Devolva o card de permanente alvo de seu cemitério para sua mão.
 - Procure um card de terreno básico em seu grimório, coloque-o no campo de batalha virado e depois embaralhe.
- Um card de permanente é um card de artefato, de criatura, de encantamento, de terreno ou de planeswalker.

Construção Eficiente

{3} {U}

Encantamento

Toda vez que você conjurar uma magia de artefato, crie uma ficha de criatura artefato Tóptero incolor 1/1 com voar.

- A habilidade desencadeada de Construção Eficiente é resolvida antes da magia que fez com que ela fosse desencadeada. A habilidade será resolvida mesmo que a magia seja anulada.

Custodi Escudeira

{4} {W}

Criatura — Espírito Clérigo

3/3

Voar

Vontade do conselho — Quando Custodi Escudeira entra no campo de batalha, começando por você, cada jogador vota em um card de artefato, criatura ou encantamento em seu cemitério. Devolva para sua mão cada card com mais votos ou empatado em número de votos.

- Se Custodi Escudeira não estiver no campo de batalha quando sua habilidade for resolvida, a votação ainda acontecerá e o(s) card(s) com mais votos ainda será(ão) devolvido(s) à sua mão.
 - Como os votos são declarados na ordem dos turnos, cada jogador saberá os votos dos jogadores que votaram anteriormente.
 - Você precisa votar em uma das opções disponíveis. Você não pode se abster.
 - Nenhum jogador vota até que a magia ou habilidade seja resolvida. Quaisquer respostas àquela magia ou habilidade precisam ser dadas sem saber o resultado do voto.
 - Os jogadores não podem fazer nada depois de terminarem de votar, mas antes que a magia ou habilidade que incluía a votação terminar de ser resolvida.
 - A expressão “a votação empatar” se refere apenas à situação em que mais de uma escolha tenha recebido o maior número de votos. Por exemplo, se uma votação com 5 jogadores e três opções termina com placar 3-1-1, a votação não empatou.
 - Se uma opção não receber votos, ela não poderá ser a opção mais votada. Se todas as opções tiverem zero votos, a habilidade com a votação não terá efeito.
-

Daretti, Sábio da Sucata

{3} {R}

Planeswalker Lendário — Daretti

3

+2: Descarte até dois cards e depois compre uma quantidade equivalente de cards.

-2: Sacrifique um artefato. Se fizer isso, devolva o card de artefato alvo de seu cemitério para o campo de batalha.

-10: Você recebe um emblema com “Toda vez que um artefato for colocado em seu cemitério vindo do campo de batalha, devolva aquele card ao campo de batalha no início da próxima etapa final”.

Daretti, Sábio da Sucata, pode ser seu comandante.

- Você pode escolher descartar zero cards conforme a primeira habilidade é resolvida. Nesse caso, você não comprará nenhum card.
- Você escolhe qual artefato sacrificar conforme a segunda habilidade é resolvida. Você precisa sacrificar um artefato se controlar ao menos um naquele momento. Por exemplo, se você controla dois artefatos quando ativa a segunda habilidade, mas o artefato que você queria sacrificar é destruído em resposta, você precisa sacrificar o outro artefato conforme a habilidade é resolvida.
- A habilidade do emblema de Daretti só devolverá o card de artefato se ele ainda estiver em seu cemitério quando a habilidade desencadeada retardada for resolvida no início da próxima etapa final. Se o card de artefato tiver deixado seu cemitério antes daquele momento (mesmo que ele seja recolocado em seu cemitério), a habilidade não o devolverá ao campo de batalha.

Despertar os Mortos

{X} {B} {B}

Mágica Instantânea

Conjure esta mágica somente durante o combate no turno de um oponente.

Devolva X cards de criatura alvo de seu cemitério para o campo de batalha. Sacrifique aquelas criaturas no início da próxima etapa final.

- A habilidade desencadeada retardada que faz com que você sacrifique a criatura será desencadeada uma única vez. Se você não sacrificar uma ou mais daquelas criaturas naquele momento (talvez por outro jogador ter ganho o controle delas), a habilidade não tentará fazer com que você as sacrifique em turnos futuros.

Déspota do Horizonte

{5} {R} {R}

Criatura — Dragão

5/5

Voar

Quando Déspota do Horizonte entra no campo de batalha você se torna monarca.

No início de sua manutenção, se você for monarca, crie uma ficha de criatura Dragão vermelha 5/5 com voar.

- A última habilidade de Déspota do Horizonte verifica se você é o monarca conforme sua manutenção começa. Se você não for, a habilidade não será desencadeada. Você não conseguirá fazer nada que tornaria você o monarca durante sua manutenção a tempo de fazer com que aquela habilidade seja desencadeada. A habilidade também verificará se você é o monarca conforme ela tenta ser resolvida. Se você não for o monarca naquele momento, a habilidade não terá efeito.

Dessangrar

{X}{B}{B}

Feitiço

Cada oponente perde X pontos de vida. Você ganha uma quantidade de pontos de vida igual ao total de pontos de vida perdidos dessa maneira.

- Os jogadores podem perder mais pontos de vida do que têm. Por exemplo, digamos que você esteja jogando um jogo com vários participantes em que um de seus oponentes tenha 3 pontos de vida e seu outro oponente tenha 10 pontos de vida. Se você conjurar Dessangrar com X igual a 4, seus oponentes acabarão com -1 ponto de vida e 6 pontos de vida, respectivamente. Você ganhará 8 pontos de vida.

Desvio de Realidade

{1}{U}

Mágica Instantânea

Exile a criatura alvo. Seu controlador manifesta o card do topo do próprio grimório. *(Aquele jogador coloca o card do topo do próprio grimório no campo de batalha com a face voltada para baixo como uma criatura 2/2. Se for um card de criatura, ele pode ser voltado para cima a qualquer momento pelo custo de mana dele.)*

- Uma permanente com a face voltada para baixo é uma criatura 2/2 sem nome, custo de mana, tipos de criatura nem habilidades. Ela é incolor e tem valor de mana 0. Outros efeitos aplicados à permanente podem gerar ou modificar essas características.
- Em qualquer momento em que você tenha prioridade, você pode voltar para cima a face de uma criatura manifestada revelando que se trata de um card de criatura (ignorando quaisquer efeitos de cópia ou alteração de tipos que possam se estar aplicando a ela) e pagando seu custo de mana. Essa é uma ação especial. Ela não usa a pilha e não pode ser respondida.
- Se uma criatura manifestada teria metamorfose caso estivesse voltada para cima, você pode pagar o custo de metamorfose para voltar sua face para cima.
- Diferentemente de uma criatura com a face voltada para baixo conjurada por meio da habilidade metamorfose, uma criatura manifestada ainda poderá ser voltada para cima após perder suas habilidades, caso seja um card de criatura.
- Como a permanente estava no campo de batalha antes e depois de ser voltada para cima, voltar sua face para cima não desencadeia nenhuma habilidade de entrada no campo de batalha.
- Como as criaturas voltadas para baixo não têm nome, elas não podem ter o mesmo nome de nenhuma outra criatura, nem mesmo outra voltada para baixo.
- Uma permanente que é voltada para cima ou para baixo muda suas características, mas fora isso ainda é a mesma permanente. As mágicas e habilidades que tinham aquela permanente como alvo, assim como Auras e Equipamentos que estivessem anexados a ela, não são afetados.

- Voltar uma permanente para cima ou para baixo não muda o fato dela estar virada ou desvirada.
- Você pode olhar as permanentes com a face voltada para baixo sob seu controle quando quiser. Você não pode olhar permanentes com a face voltada para baixo que não estiverem sob seu controle, a menos que um efeito lhe permita ou instrua a fazê-lo.
- Se uma permanente com a face voltada para baixo deixa o campo de batalha, você deve revelá-la. Você também precisa revelar todas as mágicas e permanentes voltadas para baixo que controla se você deixar o jogo ou se ele terminar.
- Você precisa garantir que suas mágicas e permanentes voltadas para baixo possam ser facilmente diferenciadas umas das outras. Você não pode misturar os cards que as representam no campo de batalha para confundir outros jogadores. A ordem em que elas entraram no campo de batalha precisa permanecer clara. Os métodos mais comuns para indicar isso são o uso de marcadores ou dados, ou simplesmente colocar os cards na ordem certa no campo de batalha. Você também deve especificar como cada card foi voltado para baixo (manifestado, conjurado voltado para baixo usando a habilidade metamorfose etc.).
- Se algo tenta voltar para cima a face de um card de mágica instantânea ou de feitiço no campo de batalha voltado para baixo, revele aquele card para mostrar a todos os jogadores que se trata de um card de mágica instantânea ou de feitiço. A permanente permanece no campo de batalha com a face voltada para baixo. As habilidades que são desencadeadas quando uma permanente é voltada para cima não são desencadeadas, pois embora você tenha revelado o card, ele nunca foi voltado para cima.
- Se um card dupla face for manifestado, ele será colocado no campo de batalha com a face voltada para baixo. Enquanto está com a face voltada para baixo, um card dupla face não pode se transformar nem converter. Se a face de um card com a face voltada para baixo for um card de criatura, você pode voltá-la para cima pagando o custo de mana. Se fizer isso, a face frontal ficará para cima.

Dilúvio Tóxico

{2} {B}

Feitiço

Como custo adicional para conjurar esta mágica, pague

X pontos de vida.

Todas as criaturas recebem -X/-X até o final do turno.

- Se você conjurar Dilúvio Tóxico sem pagar seu custo de mana, você ainda escolherá um valor de X e pagará X pontos de vida. Isso porque ele não tem {X} no custo de mana.
- Todas as criaturas no campo de batalha quando Dilúvio Tóxico é resolvido são afetadas. As criaturas que entrarem no campo de batalha ou se tornarem criaturas posteriormente no turno não serão afetadas.

Dízimo Sufocante

{3} {W}

Encantamento

Toda vez que um oponente compra um card, aquele jogador pode pagar {2}. Se o jogador não fizer isso, crie uma ficha de Tesouro. *(Ela é um artefato com "{T}, sacrifique este artefato: Adicione um mana de qualquer cor".)*

- Se um oponente for instruído a comprar múltiplos cards, aquele jogador compra todos eles antes de decidir quantas vezes pagar pela habilidade desencadeada de Dízimo Sufocante.

Dominância da Estirpe

{5} {B} {B}

Feitiço

Escolha um tipo de criatura. Destrua todas as criaturas que não sejam do tipo escolhido.

- Depois que Dominância da Estirpe começa a ser resolvida, nenhum jogador pode realizar outras ações até que ela tenha terminado. Em especial, os jogadores não podem tentar salvar as próprias criaturas depois que você tiver escolhido um tipo de criatura.
- Você precisa escolher um tipo existente de criatura, como Vampiro ou Felino. Tipos de card como “artefato” não podem ser escolhidos.
- Você não pode escolher múltiplos tipos de criatura, como “Felino Guerreiro”. Um Felino Guerreiro é tanto um Felino quanto um Guerreiro. Ele é afetado por qualquer coisa que afetaria qualquer dos tipos e não é afetado por coisas que afetem não Felinos e não Guerreiros.

Dragão Avérneo Atacante

{4} {R} {R}

Criatura — Dragão

5/5

Voar, ímpeto

Toda vez que Dragão Avérneo Atacante ataca, você pode pagar {5} {R} {R}. Se fizer isso, desvire todas as criaturas atacantes e, após esta fase, haverá uma fase de combate adicional.

- Você decide pagar ou não {5} {R} {R} conforme a habilidade de Dragão Avérneo Atacante é resolvida.
 - Se você paga {5} {R} {R}, a nova fase de combate se segue imediatamente à fase de combate atual. Não há fase principal entre elas.
 - A habilidade de Dragão Avérneo Atacante pode ser desencadeada múltiplas vezes no mesmo turno, pois sua própria habilidade dá a ele múltiplas chances de atacar. Cada vez que ela é resolvida, você pode criar uma fase de combate adicional.
 - Se dois Dragões Avérneos Atacantes atacarem ao mesmo tempo, as habilidades de ambos serão desencadeadas. Se você pagar {5} {R} {R} por cada uma, duas novas fases de combate serão criadas. No entanto, todas as criaturas atacantes são desviradas conforme aquelas habilidades são resolvidas, não conforme as fases de combate começam. Qualquer criatura que ataque na segunda fase de combate permanecerá virada durante a terceira fase de combate.
-

Dragão do Tesouro

{3} {R} {R}

Criatura — Dragão

4/4

Voar

Quando Dragão do Tesouro entra no campo de batalha, você pode procurar um card de artefato em seu grimório, exilá-lo e depois embaralhar.

Quando Dragão do Tesouro morre, você pode colocar o card exilado na mão de seu dono.

- O card de artefato que você encontra é exilado com a face voltada para cima. Todos os jogadores podem vê-lo.
 - As duas habilidades de Dragão do Tesouro são vinculadas. A segunda habilidade se refere somente ao card exilado pela primeira habilidade de Dragão do Tesouro. Em outras palavras, cada Dragão tem seu próprio tesouro.
 - Se o Dragão do Tesouro morrer antes de sua primeira habilidade ser resolvida, a segunda habilidade será desencadeada e não fará nada. Então, sua primeira habilidade será resolvida. Se você escolher exilar um card de artefato do seu grimório, ele será exilado indefinidamente.
-

Dragão Pira Funesta

{5} {R} {R}

Criatura — Dragão

6/6

Voar

Toda vez que Dragão Pira Funesta causa dano de combate a um jogador, ele causa uma quantidade equivalente de dano a cada criatura que aquele jogador controla.

- O dano causado pela habilidade desencadeada de Dragão Pira Funesta não é dano de combate.
-

Drakuseth, Gorja das Chamas

{4} {R} {R} {R}

Criatura Lendária — Dragão

7/7

Voar

Toda vez que Drakuseth, Gorja das Chamas, ataca, ele causa 4 pontos de dano a qualquer alvo e 3 pontos de dano a cada um de até dois outros alvos.

- Você não pode escolher o mesmo alvo múltiplas vezes para fazer com que ele sofra 6, 7 ou 10 pontos de dano.
 - Se Drakuseth atacar um planeswalker e aquele planeswalker tiver a lealdade reduzida a 0 pelo dano causado pela habilidade de Drakuseth, Drakuseth continuará a atacar. Ele ainda pode ser bloqueado, e não causará nenhum dano de combate se não for bloqueado. O mesmo se aplica se Drakuseth atacar uma batalha e aquela batalha tiver a defesa reduzida a 0 pelo dano causado pela habilidade de Drakuseth.
-

Druida do Pólen Brilhante

{1}{G}

Criatura — Elfo Druida

1/1

Quando Druida do Pólen Brilhante entrar no campo de batalha, escolha um —

- Coloque um marcador +1/+1 na criatura alvo.
- Prolifere. *(Escolha qualquer número de permanentes e/ou jogadores. Em seguida, dê a cada um deles outro marcador de cada tipo que eles já tenham.)*

- Você pode escolher Druida do Pólen Brilhante como alvo da própria habilidade.
-

Dublê de Corpo

{4}{U}

Criatura — Metamorfo

0/0

Você pode fazer com que Dublê de Corpo entre no campo de batalha como uma cópia de qualquer card de criatura em um cemitério.

- Trate Dublê de Corpo como se fosse o card escolhido ao entrar no campo de batalha. Quaisquer habilidades nos formatos “Conforme [este card] entra no campo de batalha...”, “[Este card] entra no campo de batalha com...” e “Quando [este card] entra(r) no campo de batalha...” do card escolhido funcionarão.
 - Você não precisa escolher um card para copiar. Se você não escolher, Dublê de Corpo entrará no campo de batalha como uma criatura 0/0 e provavelmente será colocado em seu cemitério imediatamente, a menos que algo esteja aumentando sua resistência para mantê-lo vivo.
-

Eletromante Ciclope

{4}{R}

Criatura — Ciclope Mago

4/2

Quando Eletromante Ciclope entra no campo de batalha, ele causa X pontos de dano à criatura alvo que um oponente controla, sendo X o número de cards de mágica instantânea e feitiço em seu cemitério.

- O número de cards de mágica instantânea e de feitiço em seu cemitério só é contado conforme a habilidade de Eletromante Ciclope é resolvida.
 - Um card duplo que seja tanto uma mágica instantânea quanto um feitiço é contado apenas uma vez pela habilidade de Eletromante Ciclope.
-

Empático Feroz

{2}{G}

Criatura — Elfo

1/1

Quando Empático Feroz entra no campo de batalha, você pode procurar em seu grimório um card de criatura com valor de mana igual ou superior a 6, revelá-lo, colocá-lo em sua mão e depois embaralhar.

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

Endrek Sahr, Criador Mestre

{4}{B}

Criatura Lendária — Humano Mago

2/2

Toda vez que você conjurar uma mágica de criatura, crie X fichas de criatura Thrull preta 1/1, sendo X o valor de mana daquela mágica.

Quando você controlar sete ou mais Thrulls, sacrifique Endrek Sahr, Criador Mestre.

- A segunda habilidade é um desencadeador de estado. Uma vez desencadeada, ela não será desencadeada novamente enquanto a habilidade estiver na pilha. Se a habilidade for anulada e a condição para o desencadeamento ainda for válida, ela será desencadeada de novo imediatamente.
 - Quando a segunda habilidade for resolvida, Endrek Sahr será sacrificado independentemente de quantos Thrulls você controlar naquele momento, mesmo que seja menos que sete.
 - Mágicas com a face voltada para baixo são mágicas de criatura, mas têm valor de mana 0.
-

Engenharia Reversa

{3}{U}{U}

Feitiço

Improvisar (Seus artefatos podem ajudar a conjurar esta mágica. Cada artefato que você vira após terminar de ativar habilidades de mana paga por {1}.)

Compre três cards.

- Improvisar não altera o custo de mana nem o valor de mana de uma mágica.
- Ao calcular o custo total de uma mágica, inclua quaisquer custos alternativos, custos adicionais ou qualquer outra coisa que aumente ou reduza o custo de conjuração. O efeito de improvisar é aplicado depois que o custo total é calculado.
- Improvisar não pode pagar os símbolos de mana {W}, {U}, {B}, {R}, {G} ou {C} no custo total de uma mágica.
- Improvisar não pode ser usada para pagar por nada além do custo de conjuração da mágica. Por exemplo, improvisar não pode ser usada durante a resolução de uma habilidade que diga “Anule a mágica alvo, a menos que seu controlador pague {3}”.
- Se um artefato que você controla tiver uma habilidade de mana com {T} no custo, ativar aquela habilidade enquanto conjura uma mágica com improvisar fará com que o artefato seja virado quando você pagar os

custos da magia. Você não será capaz de virá-lo novamente para improvisar. De modo semelhante, se você sacrificar um artefato para ativar uma habilidade de mana enquanto conjura uma magia com improvisar, aquele artefato não estará no campo de batalha quando você pagar os custos da magia, de modo que você não será capaz de virá-lo para improvisar.

- Virar um artefato não faz com que suas habilidades deixem de ser aplicadas, a menos que aquelas habilidades afirmem isso.
- Um Equipamento anexado a uma criatura não se torna virado quando a criatura é virada, e virar aquele Equipamento não faz com que a criatura seja virada.
- Quando usar improvisar para conjurar uma magia com {X} no custo de mana, primeiro escolha o valor de X. Essa escolha, mais quaisquer aumentos ou reduções no custo, determinará o custo total da magia. Em seguida você pode virar artefatos que você controla para ajudar a pagar aquele custo. Por exemplo, se você conjura Diretriz de Saheeli e escolhe 3 como valor de X, o custo total é {3}{R}{R}{R}. Se virar dois artefatos, você precisará pagar {1}{R}{R}{R}.

Erguer-se das Marés

{5}{U}

Feitiço

Crie uma ficha de criatura Zumbi preta 2/2 virada para cada card de magia instantânea ou de feitiço em seu cemitério.

- Erguer-se das Marés ainda está na pilha enquanto você conta os cards de magia instantânea e feitiço em seu cemitério. Ele não conta a si mesmo.

Escalada Furiosa

{2}{R}

Encantamento

No início de sua etapa final, se você controlar uma criatura com poder igual ou superior a 4, exile o card do topo de seu grimório. Você pode jogar aquele card até exilar outro card com Escalada Furiosa.

- Se você não controlar uma criatura com poder igual ou superior a 4 conforme sua etapa final começar, a habilidade de Escalada Furiosa não será desencadeada. Se você não controlar uma conforme a habilidade for resolvida, ela não terá efeito. Ela não precisa, contudo, ser a mesma criatura em ambos os momentos.
 - A habilidade de Escalada Furiosa faz com que você exile um único card, independentemente de quantas criaturas com poder igual ou superior a 4 você controlar além da primeira.
 - O efeito de Escalada Furiosa não altera o momento em que você pode jogar o card exilado. Por exemplo, se você exila um card de feitiço, você só pode conjurá-lo durante sua fase principal quando a pilha está vazia. Se você exila um card de terreno, você não pode jogá-lo, a menos que tenha jogadas de terreno disponíveis.
 - Jogar um card exilado faz com que ele deixe o exílio. Você não pode jogá-lo múltiplas vezes.
 - Se Escalada Furiosa deixa o campo de batalha antes de você jogar o card exilado mais recentemente, você pode jogar aquele card enquanto ele permanecer exilado.
-

Escorpião Serrilhado

{B}

Criatura — Escorpião

1/2

Quando Escorpião Serrilhado morre, ele causa 2 pontos de dano a cada oponente e você ganha 2 pontos de vida.

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

Espadachim-mestra Celestial

{5}{W}

Criatura — Anjo

3/6

Voar, golpe duplo

Quando Espadachim-mestra Celestial entra no campo de batalha, você pode anexar a ela qualquer número de Auras e Equipamentos que você controla.

As outras criaturas que você controla recebem +1/+1 para cada Aura e Equipamento anexado a Espadachim-mestra Celestial.

- Você não move nenhuma Aura nem Equipamento até que a habilidade desencadeada de Espadachim-mestra Celestial esteja sendo resolvida. Se Espadachim-mestra Celestial não estiver mais no campo de batalha, as Auras e Equipamentos que você pretendia anexar a ela permanecem onde estão.
 - Você não pode tentar anexar uma Aura nem um Equipamento a Espadachim-mestra Celestial se aquela Aura ou Equipamento não puder ser anexada a ela de modo válido.
 - Como o dano permanece marcado na criatura até que seja removido conforme o turno termina, o dano não letal causado a uma criatura que você controla pode se tornar letal caso Espadachim-mestra Celestial deixe o campo de batalha posteriormente no turno ou uma Aura ou Equipamento for retirada dela.
-

Espancamento Selvagem

{3}{R}{R}

Mágica Instantânea

Conjure esta mágica somente durante o seu turno e somente durante o combate.

Escolha um —

- As criaturas que você controla ganham golpe duplo até o final do turno.
- Desvire todas as criaturas que você controla. Depois dessa fase, há uma fase de combate adicional.

Entrelaçar {1}{R}

- A fase de combate adicional ocorre diretamente após a fase de combate em que Espancamento Selvagem é conjurado. Não há fase principal entre as duas fases de combate.
-

Estatuária Inspiradora

{3}

Artefato

As mágicas não de artefato que você conjura têm improvisar. (*Seus artefatos podem ajudar a conjurar essas mágicas. Cada artefato que você vira após terminar de ativar habilidades de mana paga por {1}.*)

- Ocorrências múltiplas de improvisar são redundantes.
- Se você conjurar uma mágica que não seja de artefato que exija que você sacrifique uma permanente como custo adicional, você poderá virar aquela permanente (se ela for um artefato) para a habilidade improvisar da mágica antes de sacrificá-la para pagar o custo.
- Improvisar não altera o custo de mana nem o valor de mana de uma mágica.
- Ao calcular o custo total de uma mágica, inclua quaisquer custos alternativos, custos adicionais ou qualquer outra coisa que aumente ou reduza o custo de conjuração. O efeito de improvisar é aplicado depois que o custo total é calculado.
- Por não ser um custo alternativo, a habilidade improvisar pode ser usada junto de custos alternativos.
- Improvisar não pode pagar os símbolos de mana {W}, {U}, {B}, {R}, {G} ou {C} no custo total de uma mágica.
- Improvisar não pode ser usada para pagar por nada além do custo de conjuração da mágica. Por exemplo, improvisar não pode ser usada durante a resolução de uma habilidade que diga “Anule a mágica alvo, a menos que seu controlador pague {3}”.
- Se um artefato que você controla tiver uma habilidade de mana com {T} no custo, ativar aquela habilidade enquanto conjura uma mágica com improvisar fará com que o artefato seja virado quando você pagar os custos da mágica. Você não será capaz de virá-lo novamente para improvisar. De modo semelhante, se você sacrificar um artefato para ativar uma habilidade de mana enquanto conjura uma mágica com improvisar, aquele artefato não estará no campo de batalha quando você pagar os custos da mágica, de modo que você não será capaz de virá-lo para improvisar.
- Virar um artefato não faz com que suas habilidades deixem de ser aplicadas, a menos que aquelas habilidades afirmem isso.
- Um Equipamento anexado a uma criatura não se torna virado quando a criatura é virada, e virar aquele Equipamento não faz com que a criatura seja virada.
- Quando usar improvisar para conjurar uma mágica com {X} no custo de mana, primeiro escolha o valor de X. Essa escolha, mais quaisquer aumentos ou reduções no custo, determinará o custo total da mágica. Em seguida você pode virar artefatos que você controla para ajudar a pagar aquele custo. Por exemplo, se você conjurar Zumbido da Invenção (uma mágica com improvisar e custo de mana de {X}{U}{U}{U}) e escolher 3 como X, o custo total será {3}{U}{U}{U}. Se você virar dois artefatos, terá que pagar {1}{U}{U}{U}.

Exalação Sublime

{6}{W}

Feitiço

Inabalável (*Esta mágica custa {1} a menos por cada oponente para ser conjurada.*)

Destrúa todas as criaturas.

- Fazer com que um oponente perca o jogo depois de você ter anunciado que está conjurando uma magia com inabalável e determinado seu custo total não fará com que você tenha que pagar mais mana.
 - Efeitos que reduzam o que você paga para conjurar uma magia não afetam seu valor de mana.
-

Excluir
{2}{U}
Mágica Instantânea
Anule a magia de criatura alvo.
Compre um card.

- Excluir pode ter como alvo uma magia de criatura que não possa ser anulada. Quando Excluir for resolvido, aquela magia não será anulada, mas você ainda comprará um card.
 - Se a magia alvo não for um alvo válido conforme Excluir tentar ser resolvido, ele não será resolvido e nenhum de seus efeitos acontecerá. Você não comprará um card.
-

Experimento Kraj
{2}{G}{G}{U}{U}
Criatura Lendária — Lodo Mutante
4/6
Experimento Kraj tem todas as habilidades ativadas de cada outra criatura com um marcador +1/+1 nela.
{T}: Coloque um marcador +1/+1 na criatura alvo.

- Diferentemente de cards como Elemental de Mercúrio, os custos das habilidades ativadas que Experimento Kraj ganha precisam ser pagos com as cores de mana corretas.
 - As habilidades ativadas possuem um sinal de dois pontos. Geralmente, elas seguem a estrutura “[Custo]: [Efeito]”. Algumas palavras-chave são habilidades ativadas e têm um sinal de dois pontos em seu texto explicativo.
-

Explosão Vandálica
{R}
Feitiço
Destrua o artefato alvo que você não controla.
Sobrecarga {4}{R} (*Você pode conjurar esta magia pagando seu custo de sobrecarga. Se fizer isso, substitua “o artefato alvo” em seu texto por “cada artefato”.*)

- Se você não pagar o custo de sobrecarga de uma magia, aquela magia terá um único alvo. Se você pagar o custo de sobrecarga, a magia não terá nenhum alvo.
- Por não ter alvos quando seu custo de sobrecarga é pago, uma magia com sobrecarga pode afetar permanentes com resistência a magia ou proteção contra a cor adequada.
- Observe que, caso a magia com sobrecarga esteja causando dano, a proteção contra a cor daquela magia ainda prevenirá aquele dano.
- Sobrecarga não altera o momento em que você pode conjurar a magia.

- Conjurar uma magia com sobrecarga não altera o custo de mana da magia. Em vez dele, você simplesmente paga o custo de sobrecarga.
 - Os efeitos que fazem com que você pague mais ou menos por uma magia também farão com que você pague a mesma quantidade a mais ou a menos por seu custo de sobrecarga.
 - Se você for instruído a conjurar uma magia com sobrecarga “sem pagar seu custo de mana”, você não pode, em vez disso, escolher pagar o custo de sobrecarga.
 - Para determinar o custo total de uma magia, comece com o custo de mana ou o custo alternativo que vai pagar (como um custo de sobrecarga}, adicione qualquer custo adicional e depois aplique as reduções de custo. O valor de mana da magia só é determinado pelo custo de mana, independentemente do custo total da conjuração.
 - Se você for instruído a conjurar uma magia com sobrecarga “sem pagar seu custo de mana”, você não pode, em vez disso, escolher pagar o custo de sobrecarga.
-

Fantasma de Ramirez DePietro

{2} {U}

Criatura Lendária — Espírito Pirata

2/3

Fantasma de Ramirez DePietro não pode ser bloqueado por criaturas com resistência igual ou superior a 3. Toda vez que Fantasma de Ramirez DePietro causar dano de combate a um jogador, escolha em um cemitério até um card alvo que tenha sido descartado ou colocado lá de um grimório neste turno. Coloque aquele card na mão de seu dono.

Parceiro (*Você pode ter dois comandantes se ambos tiverem parceiro.*)

- Depois que uma criatura com resistência igual ou inferior a 2 bloqueia esta criatura, alterar a resistência da criatura bloqueadora não faz com que esta criatura se torne não bloqueada.
 - A segunda habilidade não pode ter como alvo cards descartados nos turnos anteriores nem colocados no cemitério vindo de um grimório nos turnos anteriores.
-

Fato ou Ficção

{3} {U}

Mágica Instantânea

Revele os cinco cards do topo de seu grimório. Um oponente separa aqueles cards em dois montes. Você coloca um monte na própria mão e o outro no próprio cemitério.

- Os montes podem estar vazios.
-

Fenda Ciclônica

{1}{U}

Mágica Instantânea

Devolva a permanente alvo que você não controla não de terreno para a mão de seu dono.

Sobrecarga {6}{U} (*Você pode conjurar esta mágica pagando seu custo de sobrecarga. Se fizer isso, substitua “a permanente alvo” em seu texto por “cada permanente”.*)

- Se você não pagar o custo de sobrecarga de Fenda Ciclônica, aquela mágica terá um único alvo. Se você pagar o custo de sobrecarga, a mágica não terá nenhum alvo.
 - Por não ter alvos quando seu custo de sobrecarga é pago, uma mágica com sobrecarga pode afetar permanentes com resistência a magia ou proteção contra a cor adequada.
 - Para determinar o custo total de uma mágica, comece com o custo de mana ou o custo alternativo que vai pagar (como um custo de sobrecarga), adicione qualquer custo adicional e depois aplique as reduções de custo. O valor de mana da mágica permanece igual, independentemente do custo total para conjurá-la.
 - Se você for instruído a conjurar uma mágica com sobrecarga “sem pagar seu custo de mana”, você não pode, em vez disso, escolher pagar o custo de sobrecarga.
-

Final de Devastação

{X}{G}{G}

Feitiço

Procure em seu grimório e/ou cemitério um card de criatura com valor de mana igual ou inferior a X e coloque-o no campo de batalha. Se você procurar em seu grimório dessa forma, embaralhe. Se X for igual ou superior a 10, as criaturas que você controla recebem +X/+X e ganham ímpeto até o final do turno.

- Se um card de criatura em seu grimório ou cemitério tem {X} no custo de mana, X é considerado 0.
 - Se X é igual ou superior a 10, o card de criatura que você acabou de colocar no campo de batalha recebe +X/+X e ganha ímpeto.
 - Nenhum jogador pode realizar nenhuma ação entre o momento em que você revela qual card de criatura coloca no campo de batalha e o momento em que ele recebe +X/+X e ganha ímpeto se X é igual ou superior a 10. Quaisquer habilidades que sejam desencadeadas conforme ele entra no campo de batalha serão colocadas na pilha depois que suas criaturas receberem +X/+X e ganharem ímpeto.
 - Se você não encontrar um card de criatura com valor de mana igual ou inferior a X, as criaturas que você controla ainda receberão +X/+X e ganharão ímpeto se X for igual ou superior a 10.
-

Flagelo da Mata Selvagem

{X}{G}

Criatura — Hidra

0/0

Flagelo da Mata Selvagem entra no campo de batalha com X marcadores +1/+1.

Toda vez que um ou mais marcadores +1/+1 são colocados em outra criatura não Hidra que você controla, coloque um marcador +1/+1 em Flagelo da Mata Selvagem.

- As habilidades que são desencadeadas quando marcadores são colocados em uma criatura são desencadeadas tanto quando uma criatura entra no campo de batalha com marcadores quanto quando um jogador coloca marcadores em uma criatura.
- Flagelo da Mata Selvagem só recebe um marcador +1/+1, independentemente de quantos marcadores tenham sido colocados na criatura que não seja uma Hidra.
- Se você tiver duas criaturas que não sejam Hidras com a habilidade de Flagelo da Mata Selvagem (por exemplo, por terem sofrido mutação com a habilidade mutação de Ikorra, Terra de Colossos), colocar um marcador +1/+1 em qualquer criatura que você controle que não seja uma Hidra fará com que as duas habilidades desencadeiem uma à outra indefinidamente. Se nenhum jogador realizar uma ação para quebrar o impasse, o jogo terminará empatado.

Flagelo do Trono

{4}{R}{R}

Criatura — Dragão

5/5

Voar

Destronar (Toda vez que esta criatura atacar o jogador com mais pontos de vida ou empatado pelo maior total de pontos de vida, coloque um marcador +1/+1 nela.)

Toda vez que Flagelo do Trono atacar pela primeira vez a cada turno, se ele estiver atacando um jogador com mais pontos de vida ou empatado pelo maior total de pontos de vida, desvire todas as criaturas atacantes.

Depois dessa fase, há uma fase de combate adicional.

- A habilidade de Flagelo do Trono tem uma oração condicional “se”. Ele precisa estar atacando um jogador com mais pontos de vida tanto quando é declarado como atacante quanto conforme a habilidade começa a ser resolvida para que ela tenha qualquer efeito. Se em qualquer desses momentos o jogador não for um dos com mais pontos de vida, a habilidade não terá efeito. Em especial, isso difere de como destronar funciona. (Destronar só verifica uma vez para ver se a habilidade será desencadeada.)
- Destronar não é desencadeada se a criatura atacar um Planeswalker, mesmo que seu controlador tenha mais pontos de vida. O mesmo se aplica se a criatura atacar uma batalha, mesmo que seu protetor tenha mais pontos de vida.
- Depois que destronar é desencadeada, não importa o que acontece com os totais de pontos de vida dos jogadores antes da habilidade ser resolvida. Você colocará um marcador +1/+1 na criatura mesmo que o jogador defensor não tenha mais a maior quantidade de pontos de vida conforme a habilidade for resolvida.
- O marcador +1/+1 é colocado na criatura antes dos bloqueadores serem declarados.

- Em um jogo de Gigante de Duas Cabeças, destronar será desencadeada se a criatura atacar qualquer dos dois jogadores de uma equipe com mais pontos de vida ou empatada pelo maior total de pontos de vida.
-

Forjador de Myr

{1}{W}

Criatura — Humano Artesão

2/1

Toda vez que você conjura uma mágica de artefato, você pode pagar {1}. Se fizer isso, crie uma ficha de criatura artefato Myr incolor 1/1.

- Uma habilidade que é desencadeada quando um jogador conjura uma mágica é resolvida antes da mágica que a desencadeou. Ela é resolvida mesmo que aquela mágica seja anulada.
 - Enquanto a primeira habilidade de Forjador de Myr está sendo resolvida, você não pode pagar mais de {1} para conseguir mais de um Myr.
-

Fúria de Batalha Temur

{1}{R}

Mágica Instantânea

A criatura alvo ganha golpe duplo até o final do turno.

Feroz — Aquela criatura também ganha atropelar até o final do turno se você controla uma criatura com poder igual ou superior a 4.

- Fúria de Batalha Temur verifica se você controla ou não uma criatura com poder igual ou superior a 4 conforme ela é resolvida. Se controlar, a criatura alvo terá atropelar até o final do turno, mesmo que você não controle mais uma criatura com poder igual ou superior a 4 naquele turno.
 - Se uma criatura atacante com golpe duplo e atropelar destruir todas as suas criaturas bloqueadoras com dano de combate de iniciativa, todo o dano de combate normal será atribuído ao jogador, planeswalker ou batalha que ela estiver atacando.
-

Fúria Predatória

{3}{G}{G}

Feitiço

As criaturas que você controla recebem +3/+3 até o final do turno. Cada criatura que seus oponentes controlam bloqueia neste turno se estiver apta.

- Apenas as criaturas que você controla quando Fúria Predatória é resolvida ganham +3/+3. Criaturas que entrarem no campo de batalha ou cujo controle você ganhe posteriormente no turno não serão afetadas.
- Cada criatura que seu oponente controla bloqueia se estiver apta, mesmo que a criatura não estivesse no campo de batalha ou não fosse controlada por um oponente quando Fúria Predatória foi resolvida.
- Fúria Predatória não força nenhuma criatura a atacar.
- Cada criatura controlada por um oponente bloqueia apenas se estiver apta quando a etapa de declaração de bloqueadores começa. 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 aquele jogador, um

planeswalker controlado pelo jogador em questão ou uma batalha que aquele jogador proteja, ela não bloqueará. Se houver um custo associado a fazer a criatura bloquear, o jogador não será forçado a pagar aquele custo, portanto, ela também não bloqueará naquele caso.

- Seu oponente ainda escolhe quais criaturas atacantes cada criatura que ele controla bloqueará.

Gargadonte

{5} {R} {R}

Criatura — Besta

7/5

Atropelar

Suspend 4 — {1} {R} *(Em vez de conjurar este card da sua mão, você pode pagar {1} {R} e exilá-lo com quatro marcadores temporais. No início de sua manutenção, remova um marcador temporal. Quando o último for removido, conjure-o sem pagar seu custo de mana. Ele tem ímpeto.)*

- Suspend é uma palavra-chave que representa três habilidades. A primeira é uma habilidade estática que permite que você exile o card de sua mão com o número específico de marcadores temporais (o número antes do travessão) pagando o custo de suspend (listado depois do travessão). A segunda é uma habilidade desencadeada que remove um marcador temporal do card suspenso no início de cada uma de suas manutenções. E a terceira é uma habilidade desencadeada que faz com que você conjure o card quando o último marcador temporal é removido. Se você conjurar uma mágica de criatura dessa forma, ela ganhará ímpeto até que você perca o controle daquela criatura (ou, em casos raros, você perca o controle da mágica de criatura enquanto ela estiver na pilha).
- Você pode exilar um card de sua mão usando suspend a qualquer momento em que poderia conjurar aquele card. Considere o tipo do card, quaisquer efeitos que afetem o momento em que você pode conjurá-lo (como lampejo), e quaisquer outros efeitos que podem impedir que você o conjure (como a habilidade de Mago Interferidor) para determinar se e quando você pode conjurá-lo. O fato de você ser ou não capaz de completar todas as etapas da conjuração do card é irrelevante. Por exemplo, você pode exilar um card com suspend que não tenha custo de mana ou exija um alvo mesmo que nenhum alvo válido esteja disponível naquele momento.
- Cards exilados com suspend são exilados com a face voltada para cima.
- 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 um efeito se referir a um “card suspenso”, isso significa um card que (1) tem suspend, (2) está no exílio e (3) tem um ou mais marcadores temporais.
- 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 no início da próxima manutenção do dono do card.
- Quando o último marcador temporal é removido, a segunda habilidade desencadeada de suspend (a que permite que você conjure o card) é desencadeada. Não importa porque o último marcador temporal foi removido nem qual efeito o removeu.
- Se a segunda habilidade desencadeada for anulada, o card não poderá ser conjurado. Ele permanecerá exilado sem marcadores temporais e não estará mais suspenso.

- Conforme a segunda habilidade desencadeada é resolvida, você precisa conjurar o card se possível. Você precisa fazer isso mesmo que ele exija alvos e os únicos alvos válidos sejam os que você não quer como alvos. As permissões de tempo baseadas no tipo do card são ignoradas.
- Se você não puder conjurar o card, talvez por não haver alvos válidos disponíveis, ele permanecerá exilado sem marcadores temporais e não estará mais suspenso.
- Se você conjura um card “sem pagar seu custo de mana”, como com suspender, você não pode escolher conjurá-lo por nenhum custo alternativo. Você pode, todavia, pagar custos adicionais. Se o card tiver custos adicionais obrigatórios, você precisará pagá-los se quiser conjurá-lo.
- Nada jamais força você a ativar habilidades de mana para pagar custos, de modo que, caso haja um custo de mana adicional obrigatório (como o de Thalia, Guardiã de Thraben), você pode se recusar a ativar habilidades de mana para pagar por ele e, portanto, não conjurar o card suspenso, deixando que ele permaneça exilado.
- Se o card tem {X} em seu custo de mana, você precisa escolher 0 como valor de X quando o conjura sem pagar seu custo de mana.
- O valor de mana de uma mágica conjurada sem pagar seu custo de mana é determinado pelo custo de mana, mesmo que aquele custo não tenha sido pago.
- Uma criatura conjurada com suspender entrará no campo de batalha com ímpeto. Ela terá ímpeto até que outro jogador ganhe o controle dela. (Em alguns raros casos, outro jogador pode ganhar o controle da própria mágica de criatura. Se isso acontecer, a criatura não entrará no campo de batalha com ímpeto.)

Garra Cruenta, Terror de Qal Sisma

{3}{G}

Criatura Lendária — Urso

4/3

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

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

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

Garra-de-foice

{5}

Artefato — Equipamento

Arma viva (*Quando este Equipamento entrar no campo de batalha, crie uma ficha de criatura Phyrexiano*

Germe preta 0/0 e anexe-o a ela.)

A criatura equipada recebe +1/+1.

Toda vez que a criatura equipada causa dano de combate a um jogador, aquele jogador perde metade de seus pontos de vida, arredondada para cima.

Equipar {3}

- A habilidade desencadeada de Garra-de-foice é desencadeada e resolvida depois que o dano de combate é causado. Por exemplo, se a ficha de Germe causar 1 ponto de dano de combate a um jogador com 10 pontos de vida, o dano de combate reduzirá o total de pontos de vida daquele jogador a 9. Depois, a habilidade de Garra-de-foice fará com que o jogador perca 5 pontos de vida, deixando-o com 4 pontos de vida.
- Como todo Equipamento, cada Equipamento com arma viva tem um custo de equipar. Você pode pagar esse custo para anexar um Equipamento a outra criatura que você controla. Depois que a ficha de Germe não estiver mais equipada, a menos que outro efeito eleve a resistência dela para acima de 0, ela será colocada em seu cemitério e subsequentemente deixará de existir.
- A ficha de Germe entra no campo de batalha como uma criatura 0/0 e o Equipamento se torna anexado a ela antes que ações baseadas no estado façam com que a ficha morra. As habilidades que sejam desencadeadas conforme a ficha entra no campo de batalha veem que uma ficha de criatura 0/0 entrou no campo de batalha.
- Se a ficha de Germe for destruída, o Equipamento permanecerá no campo de batalha como qualquer outro Equipamento.
- Se o desencadeamento de arma viva fizer com que duas fichas de Germe sejam criadas (como consequência de um efeito como o de Temporada da Multiplicação), o Equipamento se tornará anexado a uma delas. A outra será colocada em seu cemitério e subsequentemente deixará de existir, a menos que outro efeito eleve sua resistência para acima de 0.

Gatuno Impulsivo

{R}

Criatura — Goblin Pirata

1/1

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

Bis {3} {R} (*{3}{R}, exile este card de seu cemitério:*

Para cada oponente, crie uma ficha que é uma cópia que ataca aquele oponente neste turno se estiver apta. Elas ganham ímpeto. Sacrifique-as no início da próxima etapa final. Ative somente como um feitiço.)

- Exilar o card com bis é um custo de ativação da habilidade. Depois que você anuncia que a está ativando, nenhum jogador pode realizar ações até que você termine. Eles não podem tentar remover o card de seu cemitério para impedir que você pague o custo.
- Os oponentes que deixaram o jogo não são contados para determinar quantas fichas criar.

- As fichas só copiam o que estava no card original. Elas não copiam os efeitos que modificaram aquela criatura anteriormente quando estava no campo de batalha.
- Cada ficha precisa atacar o jogador adequado se estiver apta.
- Se por qualquer motivo uma delas não puder atacar (por exemplo, por estar virada), ela não ataca. Se o ataque tem um custo, você não é obrigado a pagá-lo, portanto ela não precisa atacar naquele caso.
- Se um efeito impede que uma ficha ataque um jogador específico, aquela ficha pode atacar qualquer jogador, planeswalker ou batalha ou não atacar. Se o efeito impede a ficha de atacar um jogador específico a menos que um custo seja pago, você não precisa pagar aquele custo, a menos que você queira atacar aquele jogador.
- Se de alguma forma uma das fichas passar ao controle de outro jogador conforme a habilidade desencadeada retardada for resolvida, você não poderá sacrificar aquela ficha. Ela permanecerá no campo de batalha indefinidamente, mesmo que você ganhe o controle dela posteriormente.

Ghalta, Fome Primordial

{10}{G}{G}

Criatura Lendária — Dinossauro Ancião

12/12

Esta mágica custa {X} a menos para ser conjurada,
sendo X o total de poder das criaturas que você controla.

Atropelar

- Para determinar o custo total de Ghalta, comece com o custo de mana (ou custo alternativo se o efeito de outro card permitir que você o pague), adicione quaisquer aumentos de custo e depois aplique quaisquer reduções de custo. O valor de mana de Ghalta permanece inalterado independentemente do custo total para conjurá-la.
- O custo total para conjurar Ghalta é determinado antes que você o pague. Por exemplo, se você controlar três criaturas 2/2, incluindo uma que você possa sacrificar para adicionar {C} a sua reserva de mana, o custo total de Ghalta será {4}{G}{G}. Em seguida, você pode sacrificar a criatura quando ativar habilidades de mana imediatamente antes de pagar o custo.
- Se de alguma forma o poder de uma criatura for menor que 0, ele será subtraído do total de poder de suas outras criaturas. Se o total de poder de suas criaturas for igual ou inferior a 0, o custo de Ghalta permanecerá {10}{G}{G}.
- A primeira habilidade de Ghalta não pode reduzir seu custo a menos de {G}{G}.

Gigante do Pé de Feijão

{6}{G}

Criatura — Gigante

/

O poder e a resistência de Gigante do Pé de Feijão são ambos iguais ao número de terrenos que você controla.

//ADV//

Pegadas Férteis

{2}{G}

Feitiço — Aventura

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

(Depois, exile este card. Você pode conjurar a criatura posteriormente do exílio.)

- A habilidade que define o poder e a resistência de Gigante do Pé de Feijão funciona em todas as zonas, e não apenas no campo de batalha.
- Um card de aventureiro é um card de criatura em todas as zonas, exceto na pilha, assim como quando está na pilha se não tiver sido conjurado como uma Aventura. Nesses casos, ignore suas características alternativas. Por exemplo, enquanto está em seu cemitério, Gigante do Pé de Feijão é um card de criatura verde cujo valor de mana é 7. Ele não pode ser alvo da habilidade desencadeada de Vasculhador de Naufrágios.
- Quando conjurar uma mágica como uma Aventura, use as características alternativas e ignore todas as características normais do card. Nesse caso, a cor da mágica, o custo de mana, o valor de mana e assim por diante são determinados unicamente pelas características alternativas. Se a mágica deixa a pilha, ela volta imediatamente a usar suas características normais.
- Se você conjurar um card de aventureiro como uma Aventura, use somente suas características alternativas para determinar se a conjuração da mágica é válida. Por exemplo, se você controla Karador, Cacique Fantasma, e Gigante do Pé de Feijão estiver em seu cemitério, você não pode conjurá-los como Pegadas Férteis.
- Se uma mágica é conjurada como uma Aventura, seu controlador a exila, em vez e colocá-la no cemitério de seu dono conforme ela é resolvida. Enquanto o card permanecer exilado, aquele jogador poderá conjurá-lo como uma mágica de criatura. Se uma mágica de Aventura deixa a pilha de qualquer outra forma que não seja sendo resolvida (provavelmente por ter sido anulada ou não ter conseguido ser resolvida por seus alvos terem deixado de ser válidos), aquele card não é exilado e, conseqüentemente, o controlador da mágica não vai poder conjurá-la como uma criatura posteriormente.
- Se um card de aventureiro terminar no exílio por qualquer outra razão que não seja exilar a si mesmo enquanto está sendo resolvido, ele não lhe dará permissão para conjurá-lo como uma mágica de criatura.
- Você ainda precisa respeitar quaisquer restrições e permissões de tempo para a mágica de criatura que você conjura do exílio. Normalmente você só estará apto a conjurá-la durante sua fase principal enquanto a pilha estiver vazia.
- Se um efeito copia uma mágica de Aventura, aquela cópia é exilada conforme é resolvida. Ela deixa de existir como uma ação baseada no estado; não é possível conjurar a cópia como uma criatura.
- Se um objeto se torna uma cópia de um objeto que tem uma Aventura, a cópia também tem uma Aventura. Se ela muda de zona, ela deixa de existir (se for uma ficha) ou deixa de ser uma cópia (se for uma permanente não ficha), de modo que você não vai poder conjurá-la como uma Aventura.
- Se um efeito instrui você a escolher o nome de um card, você pode escolher o nome alternativo da Aventura. Considere apenas as características alternativas para determinar se aquele é um nome de escolha adequada.

- Conjurar um card como uma Aventura não é conjurá-lo como um custo alternativo. Efeitos que permitem que você conjure uma magia por um custo alternativo ou sem pagar seu custo de mana podem permitir que você aplique essa permissão à Aventura.
-

Gigante Lotleth

{6} {B}

Criatura — Zumbi Gigante

6/5

Necronutrimento — Quando Gigante Lotleth entra no campo de batalha, ele causa 1 ponto de dano ao oponente alvo para cada card de criatura em seu cemitério.

- Os cards de criatura com outros tipos, como cards de criatura artefato, contam para habilidades de necronutrimento.
 - Como fichas não são cards, elas não contam para habilidades de necronutrimento.
-

Gisela, Espadachim das Noite Dourada

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

Criatura Lendária — Anjo

5/5

Voar, iniciativa

Se uma fonte for causar dano a um oponente ou a uma permanente que um oponente controla, em vez disso, ela causa o dobro do dano àquele jogador ou àquela permanente.

Se uma fonte for causar dano a você ou a uma permanente que você controla, previna metade do dano, arredondada para cima.

- Gisela duplica o dano de qualquer fonte causado a oponentes e permanentes que seus oponentes controlem, inclusive fontes controladas por aqueles oponentes.
 - Se múltiplos efeitos de substituição modificarem a forma como o dano seria causado, o jogador que sofre o dano (ou o controlador da permanente que sofre o dano) escolhe a ordem na qual aplicar estes efeitos.
 - Se o dano causado por uma fonte que você controla está sendo dividido ou atribuído a múltiplas permanentes que um oponente controla ou simultaneamente entre um oponente e uma ou mais permanentes que ele controla, divida a quantidade original e dobre os resultados. Por exemplo, se você ataca com uma criatura 5/5 com atropelar e seu oponente bloqueia com uma criatura 2/2, você pode atribuir 2 pontos de dano à bloqueadora e 3 pontos de dano ao jogador defensor. Essas quantidades serão, então, duplicadas para 4 e 6 pontos de dano, respectivamente. Você não pode duplicar o dano para 10 e depois atribuir 2 pontos de dano à criatura e 8 ao jogador.
-

Gladiodonte Descontrolado

{2} {G}

Criatura — Dinossauro

5/5

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

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

Gladiodonte Descontrolado não pode atacar nem bloquear a menos que você tenha a bênção da cidade.

- A segunda habilidade de Gladiodonte Descontrolado é cumulativa se você controlar mais de um Gladiodonte Descontrolado. Ela também é cumulativa com outros efeitos que lhe permitam jogar terrenos adicionais, como o de Adentrar o Desconhecido.
- Depois que tenha a bênção da cidade, você a terá pelo restante do jogo, mesmo que perca o controle de algumas ou todas as suas permanentes. A bênção da cidade não é uma permanente em si, e não pode ser removida por nenhum efeito.
- Uma permanente é qualquer objeto no campo de batalha, incluindo fichas e terrenos. Mágicas e emblemas não são permanentes.
- Se conjurar uma mágica com ascender, você não receberá a bênção da cidade até que ela seja resolvida. Os jogadores podem responder à mágica tentando fazer com que você não receba a bênção da cidade.
- Se você controlar dez permanentes, mas não controlar uma permanente nem uma mágica com ascender que seja resolvida, você não receberá a bênção da cidade.
- Se sua décima permanente entrar no campo de batalha e uma permanente deixar o campo de batalha imediatamente depois (provavelmente devido à “Regra das Lendas” ou por ser uma criatura com resistência 0), você receberá a bênção da cidade antes que ela deixe o campo de batalha.
- Ascender em uma permanente não é uma habilidade desencadeada e não usa a pilha. Os jogadores podem responder à mágica que lhe dará sua décima permanente, mas não podem responder à bênção da cidade depois que você controle aquela décima permanente. Isso significa que se sua décima permanente for um terreno que você jogar, os jogadores não podem responder antes que você receba a bênção da cidade.

Goblin Atira-ferrões

{2} {R}

Criatura — Goblin Xamã

1/2

{R}, {T}: Goblin Atira-ferrões causa dano igual ao seu poder a qualquer alvo.

- O poder de Goblin Atira-ferrões é determinado conforme a habilidade é resolvida. Se Goblin Atira-ferrões tiver deixado o campo de batalha, use seu poder em sua última existência no campo de batalha.
-

Godó, Bandido Senhor da Guerra
{5} {R}
Criatura Lendária — Humano Bárbaro
3/3

Quando Godó, Bandido Senhor da Guerra, entra no campo de batalha, você pode procurar um card de Equipamento em seu grimório, colocá-lo no campo de batalha e depois embaralhar.

Toda vez que Godó atacar pela primeira vez em cada turno, desvire-o e todos os Samurais que você controla. Depois dessa fase, há uma fase de combate adicional.

- Você não recebe uma fase principal adicional com a habilidade de Godó, Bandido Senhor da Guerra. A fase de combate adicional acontece imediatamente depois da primeira fase de combate.
-

Golem do Geodo
{5}
Criatura Artefato — Golem
5/3

Atropelar

Toda vez que Golem do Geodo causa dano de combate a um jogador, você pode conjurar seu comandante da zona de comando sem pagar seu custo de mana. *(Você ainda paga quaisquer custos adicionais.)*

- Se quiser conjurar seu comandante sem pagar seu custo de mana, você precisa fazê-lo enquanto a habilidade desencadeada de Golem do Geodo está sendo resolvida. Você não pode conjurá-lo gratuitamente posteriormente no turno. Ele pode ser conjurado em um momento em que você normalmente não poderia conjurar uma magia de criatura, mas outras restrições (como “Conjure este card somente do seu cemitério”) ainda têm efeito.
 - Se conjura um card “sem pagar seu custo de mana”, você não pode escolher conjurá-lo por nenhum custo alternativo, como um custo de agraciar. Você pode, todavia, pagar custos adicionais. Se o card tem custos adicionais obrigatórios, como a taxa de comandante, eles precisam ser pagos para conjurar o card.
 - Se uma magia tiver {X} em seu custo de mana, você precisa escolher 0 como valor de X quando conjurá-la sem pagar seu custo de mana.
 - A habilidade desencadeada de Golem do Geodo é desencadeada mesmo que seu comandante não esteja na zona de comando no momento em que Golem do Geodo causa dano de combate a um jogador. Se seu comandante conseguir chegar lá antes da resolução do desencadeamento, você poderá conjurá-lo.
 - A habilidade desencadeada de Golem do Geodo é desencadeada mesmo que ele sofra dano letal ao mesmo tempo em que causa dano de combate a um jogador.
-

Golpe Defletor
{2} {R}
Mágica Instantânea

Se você controla um comandante, você pode conjurar esta magia sem pagar seu custo de mana.

Você pode escolher novos alvos para a magia ou habilidade alvo.

- Se você escolher novos alvos para a mágica ou habilidade alvo, os novos alvos precisam ser válidos.
- Se a mágica ou habilidade alvo tiver um número variável de alvos, você não poderá alterar quantos alvos ela tem.
- Se a mágica ou habilidade alvo teve o dano dividido conforme foi colocada na pilha, a divisão não poderá ser alterada, embora os alvos a receberem o dano ainda possam. O mesmo vale para mágicas ou habilidades que distribuem marcadores.

Gonti, Senhor da Opulência

{2} {B} {B}

Criatura Lendária — Etergênito Ladino

2/3

Toque mortífero

Quando Gonti, Senhor da Opulência, entrar no campo de batalha, olhe os quatro cards do topo do grimório do oponente alvo, exile um deles com a face voltada para baixo e, em seguida, coloque o restante no fundo daquele grimório em ordem aleatória. Você pode conjurar aquele card enquanto ele permanecer exilado, e pode gastar mana de qualquer tipo para conjurá-lo.

- Você pode olhar e conjurar aquele card (e gastar mana como se fosse de qualquer tipo para fazê-lo) mesmo que Gonti deixe o campo de batalha. Se outro jogador ganha o controle de Gonti, ele não pode olhar nem conjurar aquele card, mas você ainda pode fazer isso.
 - Um efeito que instrui você a “conjurar” um card não permite que você jogue um terreno.
 - Você paga os custos do card exilado se conjurá-lo. Você pode pagar custos alternativos, como custos de emergir, em vez do custo de mana do card.
 - Gonti não altera o momento em que você pode conjurar o card exilado. Por exemplo, se você exila um card de criatura sem lampejo, você só pode conjurá-lo durante a sua fase principal enquanto a pilha está vazia.
 - Conjurá-lo faz com que ele deixe o exílio. Você não pode conjurá-lo múltiplas vezes.
 - Se você deixa o jogo, o card permanece exilado com a face voltada para baixo indefinidamente. Nenhum jogador pode olhá-lo.
 - Os seis tipos de mana são branco, azul, preto, vermelho, verde e incolor. Da neve não é um tipo de mana. Gonti, Senhor da Opulência, não permitirá que você pague um custo da neve usando mana gerado por uma fonte que não seja da neve.
-

Gorex, Casco Tumular

{6} {B} {B}

Criatura Lendária — Zumbi Tartaruga

4/4

Como custo adicional para conjurar esta mágica, você pode exilar qualquer número de cards de criatura de seu cemitério. Esta mágica custa {2} a menos para ser conjurada para cada card exilado dessa forma.

Toque mortífero

Toda vez que Gorex, Casco Tumular, atacar ou morrer, escolha aleatoriamente um card exilado com Gorex e coloque aquele card na mão de seu dono.

- A primeira habilidade de Gorex não pode reduzir seu custo a menos que {B} {B}. Você pode exilar qualquer número de cards de criatura de seu cemitério, mesmo que eles não reduzam mais o custo de Gorex.
- Inclua quaisquer custos adicionais para conjurar Gorex antes de aplicar a própria redução de custo dele. Por exemplo, se Gorex for seu comandante e um custo adicional de {6} se aplicar pela “taxa de comandante”, você poderá conjurar Gorex exilando quatro cards de criatura de seu cemitério e pagando {4} {B} {B}.

Gourmet de Vísceras

{4} {B} {B}

Criatura — Demônio

5/5

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

Voar, atropelar

Quando Gourmet de Vísceras entra no campo de batalha, cada oponente sacrifica uma criatura.

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

Grenzo, Instigador do Caos

{R} {R}

Criatura Lendária — Goblin Ladino

2/2

Toda vez que uma criatura que você controla causar dano de combate a um jogador, escolha um —

- Atice a criatura alvo que aquele jogador controla.
 - Exile o card do topo do grimório daquele jogador. Até o final do turno, você pode conjurar aquele card e pode gastar mana como se fosse de qualquer cor para fazê-lo.
- O card exilado pelo segundo modo é exilado com a face voltada para cima.
 - Se exilar um card de terreno dessa forma, você não poderá jogá-lo.

- Conjurar o card exilado segue as regras normais para conjurar aquele card. Você deve pagar seus custos e respeitar todas as regras de restrições de tempo. Por exemplo, se você exilar um card de criatura dessa forma, você precisa esperar até sua fase principal para conjurá-lo.
- Se você não conjurar o card, ele permanecerá no exílio.
- Se, durante a etapa de declaração de atacantes de um jogador, uma criatura que aquele jogador controla que tenha sido ataçada for virada, afetada por uma mágica ou habilidade que diz que ela não pode atacar, ou não esteve sob o controle daquele jogador de modo contínuo desde o início do turno (e não tiver ímpeto), ela não atacará. Se houver um custo associado a fazer uma criatura atacar um jogador, seu controlador não será forçado a pagar aquele custo, de modo que ela não precisará atacar aquele jogador.
- Se a criatura não se enquadrar em nenhuma das exceções acima e puder atacar, ela precisará atacar um jogador que não seja o controlador da mágica ou habilidade 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 que um oponente controla, uma batalha que um oponente protege ou o jogador que a ataçou.
- Estar ataçada não é uma habilidade que a criatura tenha. Depois que ela tiver sido ataçada, ela precisará atacar conforme detalhado acima, mesmo que perca todas as habilidades.
- Atacar com uma criatura ataçada não faz com que ela deixe de estar ataçada. Se houver uma fase de combate adicional naquele turno ou se outro jogador ganhar o controle daquela criatura antes que ela deixe de estar ataçada, ela deverá atacar novamente se estiver apta.
- Se uma criatura que você controla tiver sido ataçada por múltiplos oponentes, ela precisa atacar um de seus oponentes que não a ataçaram, pois isso satisfaz os requisitos de número máximo de ataçamentos. Se uma criatura que você controla tiver sido ataçada por cada um de seus oponentes, a criatura precisa atacar um oponente (em vez de um planeswalker ou uma batalha), mas você escolhe qual oponente ela ataca.

Grevas Faiscantes

{2}

Artefato — Equipamento

A criatura equipada tem ímpeto e manto. *(Ela não pode ser alvo de mágicas nem de habilidades.)*

Equipar {0}

- Você não pode simplesmente desequipar um Equipamento de uma criatura. Se Grevas Faiscantes estiver anexada à única criatura que você controla, você não será capaz de anexar outro Equipamento a ela (nem escolhê-la como alvo de mais nada) até que você tenha outra criatura para a qual possa mover Grevas Faiscantes.
- Se uma criatura entrar no campo de batalha sob seu controle e ganhar ímpeto, mas depois perder ímpeto antes de atacar, ela não será capaz de atacar naquele turno. Isso significa que você não pode usar um Grevas Faiscantes para permitir que duas novas criaturas ataquem no mesmo turno.

Guarda Escamado de Elite

{4}{W}

Criatura — Humano Soldado

2/3

Quando Guarda Escamado de Elite entrar no campo de batalha, revigore 2. (*Escolha uma criatura com a menor resistência entre as que você controla e coloque dois marcadores +1/+1 nela.*)

Toda vez que uma criatura sob seu controle com um marcador +1/+1 atacar, vire a criatura alvo que o jogador defensor controla.

- Revigorar em si não tem criaturas como alvo. Porém, algumas mágicas e habilidades que revigoram podem ter outros efeitos que usem criaturas como alvo. Por exemplo, você pode colocar marcadores em uma criatura com proteção contra o branco usando a habilidade revigorar de Guarda Escamado de Elite.
 - Você determina em qual criatura colocar os marcadores conforme a mágica ou habilidade que instrui você a revigorar é resolvida.
-

Guinchado de Guerra

{2}{W}{W}

Feitiço

Crie duas fichas de criatura Ave branca 1/1 com voar.

Recapitular — Vire três criaturas brancas desviradas que você controla. (*Você pode conjurar este card de seu cemitério pagando seu custo de recapitular. Depois, exile-o.*)

- Você pode virar quaisquer criaturas brancas desviradas que você controla para pagar a habilidade recapitular de Guinchado de Guerra, mesmo que você não as tenha controlado de modo contínuo desde o início de seu turno mais recente.
-

Hamza, Guardião de Arashin

{4}{G}{W}

Criatura Lendária — Elefante Guerreiro

5/5

Esta mágica custa {1} a menos para ser conjurada para cada criatura que você controla com um marcador +1/+1.

As mágicas de criatura que você conjura custam {1} a menos para serem conjuradas para cada criatura que você controla com um marcador +1/+1.

- Para determinar o custo total de uma mágica, comece com o custo de mana ou o custo alternativo a pagar, adicione qualquer aumento de custo e depois aplique quaisquer reduções de custo (como a de Hamza, Guardião de Arashin). O custo total é determinado antes que qualquer custo seja pago. O valor de mana da mágica é determinado apenas pelo custo de mana, independentemente do custo total da conjuração.
- Depois que você anuncia que está conjurando uma mágica, nenhum jogador pode realizar ações até que o custo da mágica seja pago. Em especial, os oponentes não podem tentar alterar o número de criaturas que você controla com marcadores +1/+1.

- A primeira habilidade de Hamza só afeta custos de mana genéricos. Ela não pode reduzir o custo total para conjurar a mágica para menos de $\{G\}\{W\}$.

Heliode, Coroa de Sol

$\{2\}\{W\}$

Criatura Encantamento Lendária — Deus

5/5

Indestrutível

Enquanto sua devoção ao branco for menor que cinco, Heliode não será uma criatura.

Toda vez que você ganhar pontos de vida, coloque um marcador +1/+1 na criatura ou no encantamento alvo que você controla.

$\{1\}\{W\}$: Outra criatura alvo ganha vínculo com a vida até o final do turno.

- A habilidade desencadeada de Heliode só é desencadeada uma vez para cada evento de ganho de pontos de vida, seja 1 ponto de vida de Lâmina Noturna de Nadier ou 3 pontos de vida de Zacama, Calamidade Primordial. Se você ganha uma quantidade de pontos de vida “para cada” alguma coisa ou “igual ao número” de alguma coisa, aqueles pontos de vida são ganhos como um único evento, de modo que a habilidade de Heliode é desencadeada apenas uma vez.
- Se uma criatura sofre dano letal ao mesmo tempo em que você ganha pontos de vida, ela não recebe um marcador da habilidade de Heliode a tempo de se salvar.
- Cada criatura com vínculo com a vida a causar dano de combate causa um evento de ganho de pontos de vida em separado. Por exemplo, se duas criaturas com vínculo com a vida que você controla causarem dano de combate ao mesmo tempo, a habilidade de Heliode será desencadeada duas vezes. No entanto, se uma única criatura que você controla com vínculo com a vida causar dano de combate a múltiplas criaturas, jogadores, planeswalkers e/ou batalhas ao mesmo tempo (por exemplo, por ela ter atropelar ou ter sido bloqueada por mais de uma criatura), a habilidade será desencadeada apenas uma vez.
- Heliode pode ser alvo da própria habilidade desencadeada.
- Um encantamento não criatura com um marcador +1/+1 não será afetado por aquele marcador até que se torne uma criatura, momento em que receberá +1/+1 daquele marcador.
- Ocorrências múltiplas de vínculo com a vida na mesma criatura são redundantes.
- Em um jogo de “Gigante de Duas Cabeças”, os pontos de vida ganhos pelo seu colega de equipe não fazem com que a habilidade seja desencadeada, mesmo que façam com que o total de pontos de vida da sua equipe aumente.
- Os símbolos de mana incolor e genérico ($\{C\}$, $\{0\}$, $\{1\}$, $\{2\}$, $\{X\}$ e assim por diante) nos custos de mana das permanentes que você controla não contam para sua devoção a nenhuma cor.
- Os símbolos de mana nas caixas de texto das permanentes que você controla não contam para sua devoção a nenhuma cor.
- Os símbolos de mana híbrido, mana híbrido monocolor e mana phyrexiano contam para sua devoção às suas cores.
- Se uma habilidade ativada ou uma habilidade desencadeada tem um efeito que depende da sua devoção a uma cor, conte o número de símbolos de mana daquela cor nos custos de mana das permanentes que você controla quando a habilidade é resolvida. A permanente com aquela habilidade será contada se ainda estiver no campo de batalha naquele momento.

- Se você colocou uma Aura em uma permanente de um oponente, você ainda controla a Aura, e os símbolos de mana no custo de mana dela contarão para sua devoção.
- A habilidade de alteração de tipo que pode fazer com que um Deus não seja uma criatura funciona apenas no campo de batalha. Ele sempre será um card de criatura em outras zonas, independentemente da sua devoção à respectiva cor. Ele será sempre uma mágica de criatura enquanto estiver na pilha.
- Conforme um Deus entrar no campo de batalha, sua devoção à cor dele determinará se quaisquer efeitos de substituição que afetem criaturas que estão entrando no campo de batalha se aplicarão àquele Deus. Como efeitos de substituição são levados em conta antes que o Deus esteja no campo de batalha, os símbolos de mana em seu custo de mana não serão contados quando eles forem determinados.
- Quando um Deus entra no campo de batalha, a sua devoção à cor dele (incluindo os símbolos de mana no custo de mana do próprio Deus) vai determinar se uma criatura entrou ou não no campo de batalha, para as habilidades que são desencadeadas toda vez que uma criatura entra no campo de batalha.
- Se um Deus deixa de ser uma criatura, ele perde o tipo criatura e o tipo de criatura Deus. Ele continua sendo um encantamento lendário.
- As habilidades dos Deuses funcionam enquanto eles estiverem no campo de batalha, independentemente de serem ou não criaturas.
- Se um Deus está atacando ou bloqueando e deixa de ser uma criatura, ele é removido do combate. Ele não volta ao combate caso torne a ser uma criatura posteriormente naquele combate.
- Os marcadores colocados em um Deus permanecem nele pelo período em que ele não for uma criatura, mesmo que não tenham nenhum efeito.
- Se um efeito fizer com que um Deus perca todas as habilidades, sua própria habilidade que faz com que ele deixe de ser uma criatura ainda se aplica, se for o caso.

Hidra da Linfa Vital

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

Criatura — Hidra

0/0

Atropelar

Hidra da Linfa Vital entra no campo de batalha com X marcadores +1/+1.

Quando Hidra da Linfa Vital morre, você ganha uma quantidade de pontos de vida e compra uma quantidade de cards igual ao seu poder.

- Use o poder de Hidra da Linfa Vital quando ela morreu (incluindo quaisquer marcadores +1/+1 que ela tivesse) para determinar quantos pontos de vida ganhar e quantos cards comprar.

Holofote Espectral

{3}

Artefato

{T}: Escolha um jogador. Aquele jogador adiciona um mana de qualquer cor à própria escolha.

- Você pode se escolher.

Ídolo do Oblívio

{2}

Artefato

{T}: Compre um card. Ative somente se você tiver criado uma ficha neste turno.

{8}, {T}, sacrifique Ídolo do Oblívio: Crie uma ficha de criatura incolor 10/10 do tipo Eldrazi.

- Você pode ativar a primeira habilidade de Ídolo do Oblívio mesmo que a ficha que você criou tenha sido criada antes da entrada de Ídolo do Oblívio no campo de batalha ou a ficha tenha deixado o campo de batalha.
-

Imposto Territorial

{W}

Encantamento

No início de sua manutenção, se um oponente controla mais terrenos que você, você pode procurar até três cards de terreno básico em seu grimório, revelá-los, colocá-los na sua mão e embaralhar.

- Você pode encontrar qualquer dos terrenos “nevados”, pois eles também têm o supertipo “básico”.
 - Esta habilidade tem uma “oração condicional 'se'”. Isso significa que (1) a habilidade só será desencadeada se qualquer de seus oponentes controlar mais terrenos que você, e (2) a habilidade não fará nada se você controlar pelo menos tantos terrenos quanto cada um de seus oponentes no momento em que ela é resolvida.
 - Você embaralha seu grimório se procurar nele, mesmo que não coloque nenhum card de terreno básico em sua mão.
-

Incêndio Furioso

{X} {R} {R}

Mágica Instantânea

Incêndio Furioso causa X pontos de dano à criatura alvo.

Maestria em magia — Se houver dois ou mais cards de mágica instantânea ou feitiço no seu cemitério, Incêndio Furioso também causará X pontos de dano ao controlador daquela criatura.

- Incêndio Furioso tem como alvo apenas a criatura. Ele não tem como alvo nenhum jogador, mesmo que a habilidade de maestria em magia se aplique.
 - Se a criatura deixar de ser um alvo válido até o momento em que Incêndio Furioso tentar ser resolvido, Incêndio Furioso não será resolvido e nenhum de seus efeitos acontecerá. Nenhum dano será causado à criatura nem a seu controlador.
 - Verifique se há dois ou mais cards de mágica instantânea e/ou feitiço em seu cemitério conforme a mágica é resolvida para determinar se a habilidade de maestria em magia se aplica. A própria mágica não contará por ainda estar na pilha conforme você faz a verificação.
-

Infestação Rastejante

{2} {G}

Encantamento

No início de sua manutenção, você pode triturar dois cards. (*Você pode colocar os dois cards do topo de seu grimório em seu cemitério.*)

Toda vez que um ou mais cards de criatura forem colocados no seu cemitério vindos de qualquer lugar durante o seu turno, crie uma ficha de criatura Inseto verde 1/1. Esta habilidade é desencadeada apenas uma vez a cada turno.

- Infestação Rastejante precisa estar no campo de batalha para que sua habilidade seja desencadeada. Se ela for destruída ao mesmo tempo que uma ou mais criaturas suas, a habilidade dela não será desencadeada.

Inga Olhos Rúnicos

{3} {U}

Criatura Lendária — Humano Mago

3/3

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

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

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

Ingeridor Phyrexiano

{6} {U}

Criatura — Phyrexiano Besta

3/3

Estampar — Quando Ingeridor Phyrexiano entra no campo de batalha, você pode exilar a criatura alvo não ficha.

Ingeridor Phyrexiano recebe +X/+Y, sendo X o poder do card de criatura exilado e Y sua resistência.

- Ingeridor Phyrexiano receberá os bônus com base no poder e na resistência do card no exílio. Marcadores, Auras e Equipamentos que ela tenha tido antes de ser exilada não afetarão aqueles números.
- Habilidades que definem o poder e a resistência de uma criatura se aplicam enquanto um card está no exílio, mas habilidades que adicionam ou subtraem valores de características não se aplicam. Por exemplo, a habilidade de Assistente Filigranado se aplica para determinar o poder e a resistência de Ingeridor Phyrexiano, mas a habilidade de Marechal-de-campo Angelical não se aplica. O poder e a resistência de Ingeridor Phyrexiano são constantemente atualizados se o poder e/ou a resistência do card exilado se alterarem.

- Se o card no exílio não for um card de criatura (talvez por ser um terreno que era uma criatura temporariamente no campo de batalha), Ingeridor Phyrexiano não receberá um bônus.

Inspetora de Thraben

{W}

Criatura — Humano Soldado

1/2

Quando Inspetora de Thraben entrar no campo de batalha, investigue. *(Crie uma ficha de Pista. Ela é um artefato com "{2}, sacrifique este artefato: Compre um card".)*

- O nome da ficha é Ficha de Pista e seu subtipo de artefato é Pista. Pista não é um tipo de criatura.
- As fichas são artefatos normais. Por exemplo, elas podem ser sacrificadas para conjurar Purgação Angelical ou ser alvo de Arrancar pela Raiz.
- Se você sacrifica uma Pista para pagar o custo ou efeito de outro card, como os de Purgação Angelical ou Diário de Tamiyo, você não pode pagar também {2} e sacrificá-la para comprar um card.

Inspetor da Fundação

{3}

Criatura Artefato — Constructo

3/2

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

- Se uma mágica de artefato tem {X} em seu custo de mana, escolha o valor de X primeiro e, em seguida, reduza o custo em {1}. Por exemplo, um artefato que custe {X} com 4 escolhido como valor de X custará {3} para ser conjurado se você controlar Inspetor da Fundação.
- Depois que um jogador anuncia uma mágica de artefato, nenhum jogador pode realizar ações para tentar remover Inspetor da Fundação do campo de batalha antes que o custo daquela mágica esteja definido.

Insurreição

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

Feitiço

Desvire todas as criaturas e ganhe o controle delas até o final do turno. Elas ganham ímpeto até o final do turno.

- Você desvira todas as criaturas, controla todas as criaturas e concede ímpeto a todas as criaturas.

Intervenção Heroica

{1} {G}

Mágica Instantânea

As permanentes que você controla ganham resistência a magia e indestrutível até o final do turno.

- O conjunto das permanentes afetadas por Intervenção Heroica é determinado conforme a mágica é resolvida. As permanentes que você começar a controlar mais tarde no turno não ganharão resistência a magia nem indestrutível.
- Um planeswalker com indestrutível ainda perde marcadores de lealdade quando sofre dano e ainda será colocado no cemitério de seu dono se sua lealdade chegar a 0.
- Uma batalha com indestrutível ainda perde marcadores de defesa quando sofre dano. Se ela for um Cerco, ela ainda será exilada quando o último marcador de defesa for removido dela, e seu controlador ainda poderá conjurá-la transformada sem pagar seu custo de mana.

Isareth, a Despertadora

{1} {B} {B}

Criatura Lendária — Humano Mago

3/3

Toque mortífero

Toda vez que Isareth, a Despertadora, ataca, você pode pagar {X}. Quando fizer isso, devolva o card de criatura alvo com valor de mana X de seu cemitério para o campo de batalha com um marcador de cadáver. Se aquela criatura for deixada no campo de batalha, em vez de colocá-la em qualquer outro lugar, exile-a.

- A habilidade desencadeada de Isareth vai para a pilha sem um alvo. Quando aquela habilidade está sendo resolvida, você pode pagar {X}. Quando você o faz, uma segunda habilidade é desencadeada e você escolhe um card de criatura alvo para devolver. Isso é diferente de habilidades que dizem “Se fizer isso...”, pois os jogadores podem conjurar mágicas e ativar habilidades depois que o mana é pago e o card de criatura alvo é escolhido, mas antes de o card ser devolvido.
- Como todas as criaturas atacantes são escolhidas simultaneamente, uma criatura devolvida dessa forma não pode atacar durante o mesmo combate em que retorna, mesmo que tenha ímpeto.
- Se um card em seu cemitério tem {X} no custo de mana, X é considerado 0.
- Se de alguma forma você remover um marcador de cadáver de uma criatura que Isareth tenha devolvido ao campo de batalha, o efeito de substituição que a exilará continua a se aplicar. O marcador serve apenas como lembrete de quais criaturas serão exiladas se deixarem o campo de batalha.
- Se Isareth deixar o campo de batalha, o efeito de substituição continuará a se aplicar. Se uma das criaturas que ela devolveu deixaria o campo de batalha, em vez disso, ela será exilada.
- Como morrer significa ser colocado em um cemitério vindo do campo de batalha, uma criatura que, em vez disso, é exilada não “morre”. As habilidades que seriam desencadeadas quando ela morresse não são desencadeadas.

Jolrael, Reclusa Mwonvuli

{1} {G}

Criatura Lendária — Humano Druida

1/2

Toda vez que comprar seu segundo card a cada turno, crie uma ficha de criatura Felino verde 2/2.

{4} {G} {G}: Até o final do turno, as criaturas que você controla têm poder e resistência básicos X/X, sendo X o número de cards em sua mão.

- A habilidade desencadeada pode ser desencadeada apenas uma vez a cada turno. Não importa se Jolrael estava no campo de batalha quando o primeiro card foi comprado; se não ela não estiver no campo de batalha quando o segundo card for comprado, a habilidade não poderá ser desencadeada naquele turno.
- A última habilidade de Jolrael se sobrepõe a todos os efeitos anteriores que definem valores específicos para o poder e/ou a resistência da criatura. Se outros efeitos que definam um valor específico para essas características começarem a se aplicar depois que a habilidade de Jolrael for resolvida, eles prevalecerão sobre aquela parte do efeito.
- Efeitos que modifiquem o poder e/ou a resistência de uma criatura afetada sem definir valores específicos para eles se aplicarão independentemente de quando tenham começado a se aplicar. O mesmo vale para marcadores que alterem o poder e/ou a resistência da criatura.
- O valor de X só é determinado conforme a última habilidade de Jolrael é resolvida. Depois que isso acontece, o valor de X não muda posteriormente no turno, mesmo que o número de cards em sua mão mude.

Judith, Diva do Flagelo

{1}{B}{R}

Criatura Lendária — Humano Xamã

2/2

As outras criaturas que você controla recebem +1/+0.

Toda vez que uma criatura não ficha que você controla morre, Judith, Diva do Flagelo, causa 1 ponto de dano a qualquer alvo.

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

Jurada de Armoreria

{3}{G}

Criatura — Elfo Artesão

3/3

Quando Jurada de Armoreria entrar no campo de batalha, compre um card para cada criatura que você controla com um marcador +1/+1.

- O número de criaturas que você controla com marcadores +1/+1 é contado apenas conforme a habilidade desencadeada de Jurada de Armoreria é resolvida. Os jogadores podem responder à habilidade desencadeada tentando alterar aquele número.
- A habilidade de Jurada de Armoreria conta o número de criaturas, não o número de marcadores. Uma criatura com mais de um marcador +1/+1 não fará com que você compre mais de um card.

Kaho, Historiadora de Minamo

{2}{U}{U}

Criatura Lendária — Humano Mago

2/2

Quando Kaho, Historiadora de Minamo, entrar no campo de batalha, procure até três cards de mágica instantânea em seu grimório, exile-os e depois embaralhe.

{X}, {T}: Você pode conjurar uma mágica com valor de mana igual a X dentre os cards exilados com Kaho sem pagar seu custo de mana.

- Se um efeito tirar da zona do exílio um card que Kaho exilou, você não poderá usar a habilidade de Kaho para conjurar aquele card.
- Se outro jogador ganhar o controle de Kaho, aquele jogador poderá conjurar qualquer card exilado com a habilidade de Kaho.
- A habilidade ativada de Kaho só se refere a cards exilados por sua habilidade desencadeada. Se outro efeito tiver exilado os cards, você não poderá usar a Kaho para conjurar aqueles cards.

Karador, Cacique Fantasma

{5}{W}{B}{G}

Criatura Lendária — Centauro Espírito

3/4

Esta mágica custa {1} a menos para ser conjurada para cada card de criatura em seu cemitério.

Uma vez a cada um de seus turnos, você pode conjurar um mágica de criatura do seu cemitério.

- Para determinar o custo total de uma mágica, comece com o custo de mana ou o custo alternativo que vai pagar, adicione qualquer custo adicional (como a taxa de comandante) e depois aplique as reduções de custo (como a de Karador). O valor de mana da mágica é determinado apenas pelo custo de mana, independentemente do custo total da conjuração.
 - Você precisa seguir as permissões e restrições normais de tempo da mágica que você conjurar de seu cemitério.
 - Você precisa pagar os custos de conjuração daquela mágica. Se ela tiver um custo alternativo, você pode, em vez disso, conjurá-la por aquele custo.
 - Depois que você começar a conjurar a mágica, perder o controle de Karador não afetará a mágica. Você pode terminar de conjurá-la normalmente.
 - Se múltiplos efeitos permitirem que você jogue um card do seu cemitério, você precisa anunciar qual permissão está usando conforme começa a jogar o card.
 - Se você conjurar uma mágica de criatura de seu cemitério e então fizer com que um novo Karador passe ao seu controle no mesmo turno, você poderá conjurar outra mágica de criatura de seu cemitério naquele turno.
 - Se um card de criatura for colocado em seu cemitério durante sua fase principal e a pilha estiver vazia, você terá a chance de conjurá-lo antes que qualquer jogador tente remover aquele card de seu cemitério.
-

Kazuul, Tirano dos Penhascos
{3}{R}{R}
Criatura Lendária — Ogro Guerreiro
5/4

Toda vez que uma criatura que um oponente controla ataca, se você for o jogador defensor, crie uma ficha de criatura Ogro vermelha 3/3, a menos que o controlador daquela criatura pague {3}.

- Você é o jogador defensor se uma criatura estiver atacando você, um planeswalker que você controla ou uma batalha que você protege.
- Se você for o jogador defensor, a habilidade de Kazuul será desencadeada para cada criatura que ataque, e não apenas uma vez por combate. O jogador atacante escolhe pagar {3} ou deixar que você tenha uma ficha de Ogro cada vez que uma daquelas habilidades for resolvida.
- Conforme a habilidade for resolvida, você não poderá colocar a ficha de Ogro no campo de batalha sem explicitamente dar ao jogador atacante a opção de pagar {3}, mesmo que o jogador atacante tenha esquecido essa parte da habilidade.
- A habilidade é desencadeada e resolvida durante a etapa de declaração de atacantes. Se você colocar uma ficha de Ogro no campo de batalha como resultado, você poderá bloquear com ela durante aquela fase de combate.
- Se uma criatura atacante tiver uma habilidade do tipo “Toda vez que esta criatura ataca(r)”, aquela habilidade será colocada na pilha primeiro, e depois a habilidade de Kazuul será colocada na pilha. Embora a habilidade de Kazuul seja resolvida primeiro e possa criar uma ficha de Ogro, qualquer alvo da outra habilidade já terá sido escolhido a esse ponto e, portanto, o alvo não poderia ter sido a ficha de Ogro.
- Em um jogo com vários participantes, a habilidade verifica se você é o jogador defensor individualmente para cada criatura atacante. Por exemplo, se uma criatura atacar você e duas criaturas atacarem outro jogador, a habilidade de Kazuul será desencadeada uma única vez.

Kemba, Regente Kha
{1}{W}{W}
Criatura Lendária — Felino Clérigo
2/4
No início de sua manutenção, crie uma ficha de criatura Felino branca 2/2 para cada Equipamento anexado a Kemba, Regente Kha.

- O número de Equipamentos anexados a Kemba é determinado conforme a habilidade é resolvida. Se Kemba não estiver mais no campo de batalha naquele momento, sua última existência no campo de batalha será verificada para determinar o número de Equipamentos anexados a ela.
-

Kozilek, a Grande Distorção

{8}{C}{C}

Criatura Lendária — Eldrazi

12/12

Quando você conjurar esta mágica, se você tiver menos de sete cards na mão, compre um número de cards igual à diferença.

Ameaçar

Descarte um card com valor de mana igual a X: Anule a mágica alvo com valor de mana igual a X.

- A habilidade desencadeada de Kozilek verifica se você tem menos de sete cards na mão ao conjurá-lo. Kozilek está na pilha neste momento, e não na sua mão. Se não houver, a habilidade não será desencadeada. Se a habilidade for desencadeada, a condição será verificada novamente conforme ela tentar ser resolvida. Se você tiver sete ou mais cards na mão naquele momento, a habilidade não fará nada.
- Para ativar a última habilidade, é necessário que haja um alvo válido: uma mágica na pilha. Aquele alvo determinará o valor de X e o valor de mana do card que você descartará. Você não pode ativar a habilidade a menos que possa igualar o valor de mana de uma mágica na pilha ao custo de um card em sua mão.
- O valor de mana de uma mágica não muda, mesmo que essa tenha sido conjurada utilizando um custo alternativo (tal como um custo de evocar). Por exemplo, o valor de mana de uma Bocarras Hostis (uma mágica com custo de mana {5}{R}) que tenha sido conjurada por seu custo de despertar de {1}{R}{R} é 6.
- Se houver um {X} no custo de mana do card que você descartar, aquele X será 0. Qualquer {X} no custo de mana da mágica alvo terá o valor que tenha sido determinado para ele quando a mágica foi conjurada.

Krenko, Chefe da Turba

{2}{R}{R}

Criatura Lendária — Goblin Guerreiro

3/3

{T}: Crie X fichas de criatura Goblin vermelha 1/1, sendo X o número de Goblins que você controla.

- A habilidade conta cada Goblin que você controla, inclusive o próprio Krenko, não apenas as fichas que ele cria.

Ladra dos Turbilinos

{2}{U}{U}

Criatura — Humano Ladino Artesão

2/2

Quando Ladra dos Turbilinos entrar no campo de batalha, crie duas fichas de criatura artefato Tóptero incolor 1/1 com voar.

Vire dois artefatos desvirados que você controla: A criatura alvo não pode ser bloqueada neste turno.

- Você pode virar quaisquer dois artefatos desvirados que você controle, inclusive criaturas artefatos que não tenham estado continuamente sob seu controle desde o início de seu turno mais recente.
- Ativar a segunda habilidade de Ladra dos Turbilinos depois que uma criatura tiver sido bloqueada não fará com que ela deixe de ser bloqueada.

Lâmina Ancestral

{1}{W}

Artefato — Equipamento

Quando Lâmina Ancestral entrar no campo de batalha, crie uma ficha de criatura Soldado branca 1/1 e anexe Lâmina Ancestral a ela.

A criatura equipada recebe +1/+1.

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

- A ficha de Soldado que você cria entra no campo de batalha como uma criatura 1/1. Quaisquer habilidades que sejam desencadeadas quando uma criatura com um certo poder entra no campo de batalha verão a ficha entrar no campo de batalha como uma criatura 1/1. As habilidades estáticas que afetem o poder e a resistência do Soldado podem alterar isso, mas Lâmina Ancestral será anexada ao Soldado antes que o jogo verifique se ele tem resistência igual ou inferior a 0. Por exemplo, se Tropas Enfermas (“As fichas de criatura recebem -1/-1.”) estiver no campo de batalha, o Soldado entrará como uma criatura 0/0, mas Lâmina Ancestral a tornará 1/1 e a ficha sobreviverá.
- Nenhum jogador pode realizar nenhuma ação entre o momento em que você cria a ficha de Soldado e o momento em que Lâmina Ancestral se torna anexada a ela.
- Se a habilidade desencadeada fizer com que dois Soldados sejam criados (por um efeito como o de Temporada da Multiplicação), Lâmina Ancestral se torna anexada a um deles.

Lacaios Leais

{2}{W}

Criatura — Humano Conselheiro

1/1

Sacrifique Lacaios Leais: Devolva o card de criatura lendária alvo do seu cemitério para o campo de batalha.

Ative apenas durante o seu turno, antes de os atacantes serem declarados.

- Se um turno tiver múltiplas fases de combate, a habilidade só poderá ser ativada antes do início da etapa de declaração de atacantes da primeira fase de combate daquele turno.

Lanterna Cromática

{3}

Artefato

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

{oT}: Adicione um mana de qualquer cor.

- Os terrenos que você controla não perdem nenhuma das outras habilidades que tenham. Eles também não ganham nem perdem quaisquer tipos de terreno.
-

Larva Necrófaga

{3} {B}

Criatura — Inseto

0/5

Larva Necrófaga recebe +X/+0, sendo X o maior poder entre os dois cards de criatura em seu cemitério.

Quando Larva Necrófaga entrar no campo de batalha, triture quatro cards. *(Coloque os quatro cards do topo de seu grimório em seu cemitério.)*

- A primeira habilidade de Larva Necrófaga só se aplica enquanto ela está no campo de batalha. Em todas as demais zonas o poder dela é 0.
 - Quaisquer marcadores em criaturas que morrem ou efeitos que as afetem até o final do turno não se aplicarão àqueles cards no cemitério de seu dono.
-

Leia os Ossos

{2} {B}

Feitiço

Use vidência 2 e depois compre dois cards. Você perde 2 pontos de vida.

- A perda de pontos de vida é parte do efeito da magia. Ela não é um custo adicional. Se Leia os Ossos não for resolvido, você não perderá pontos de vida.
 - Quando você usa vidência, você pode colocar todos os cards que olhou de volta no topo do seu grimório, colocar todos eles no fundo do seu grimório, ou colocar alguns desses cards no topo e o resto no fundo do seu grimório.
 - Você escolhe a ordem na qual devolver os cards ao seu grimório depois de usar vidência independentemente de onde os coloque.
 - Você realiza as ações descritas no card em sequência. Para algumas magias e habilidades, isso significa que você usará vidência por último. Para outras, significa que você usará vidência e então realizará outras ações.
-

Lich Vingativo

{3} {B}

Criatura — Zumbi Mago

4/1

Quando Lich Vingativo morrer, escolha um ou mais.

Cada modo precisa ter como alvo um jogador diferente.

- O oponente alvo sacrifica uma criatura.
 - O oponente alvo descarta dois cards.
 - O oponente alvo perde 5 pontos de vida.
- Você não pode escolher mais modos para a habilidade desencadeada de Lich Vingativo do que sua quantidade de oponentes, mas precisa escolher ao menos um alvo se puder.
 - Você não precisa escolher um modo para cada oponente. Por exemplo, você pode fazer com que um oponente perca 5 pontos de vida e poupar cada outro oponente. Eles podem não retribuir sua boa vontade.
-

Lorthos, o Forma-maré

{5}{U}{U}{U}

Criatura Lendária — Polvo

8/8

Toda vez que Lorthos, o Forma-maré, ataca, você pode

pagar {8}. Se fizer isso, vire até oito permanentes alvo.

Essas permanentes não desviram durante a próxima etapa de desvirar de seus controladores.

- Você pode escolher quaisquer oito (ou menos) permanentes como alvo. Tudo bem se qualquer uma delas já estiver virada e tudo bem se qualquer uma delas estiver sob o controle de alguém que não seja o jogador defensor.
- Se uma permanente alvo estiver desvirada no momento em que a próxima etapa de desvirar de seu controlador começar, esta habilidade não terá efeito nela. Isso não se aplicará posteriormente quando a permanente alvo estiver virada.
- Se uma permanente afetada trocar de controlador antes da etapa de desvirar do controlador anterior, esta habilidade impedirá que ela seja desvirada durante a próxima etapa de desvirar do novo controlador.

Maça dos Valentos

{2}{W}

Artefato — Equipamento

A criatura equipada recebe +1/+1 para cada marcador de carga em Maça dos Valentos e tem vigilância.

Toda vez que uma criatura entrar no campo de batalha sob seu controle, coloque um marcador de carga em

Maça dos Valentos.

Equipar {3}

- A criatura equipada tem vigilância mesmo que Maça dos Valentos não tenha nenhum marcador de carga.

Maça Meteórica

{4}{R}{R}

Artefato — Equipamento

A criatura equipada recebe +4/+0 e tem atropelar.

Equipar {4}

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

- O valor de mana de uma mágica é determinado apenas por seu custo de mana. Ignore quaisquer custos alternativos, custos adicionais, aumentos ou reduções de custo.
- Cascata é desencadeada quando você conjura a mágica, o que significa que ela é resolvida antes daquela mágica. Se você acabar conjurando o card exilado, ele irá para a pilha acima da mágica com cascata.
- Quando a habilidade cascata é resolvida, você precisa exilar cards. A única parte opcional da habilidade é conjurar ou não o último card exilado.
- Se uma mágica com cascata for anulada, a habilidade cascata ainda será resolvida normalmente.

- Você exila os cards com a face voltada para cima. Todos os jogadores poderão vê-los.
- Se você conjura um card “sem pagar seu custo de mana”, você não pode escolher conjurá-lo por nenhum custo alternativo. Você pode, todavia, pagar custos adicionais. Se o card tiver custos adicionais obrigatórios, você precisará pagá-los para conjurá-lo.
- Se o card tem {X} em seu custo de mana, você precisa escolher 0 como valor de X quando o conjura sem pagar seu custo de mana.
- Como consequência de uma alteração nas regras de cascata em 2021, você não só para de exilar cards se exilar um não de terreno com valor de mana inferior ao da mágica com cascata, como a mágica resultante que você conjura também precisa ter um valor de mana inferior. Anteriormente, em casos em que o valor de mana de um card diferia do da mágica resultante, como no caso de alguns cards dupla face modais ou cards com uma Aventura, você podia conjurar uma mágica com valor de mana superior ao do card exilado.
- O valor de mana de um card duplo é determinado pelo valor de mana combinado das duas metades. Se cascata permitir que você conjure um card duplo, você pode conjurar qualquer das duas metades, mas não ambas.

Maga do Portal

{2} {U}

Criatura — Humano Mago

2/2

Lampejo

Quando Maga do Portal entra no campo de batalha durante a etapa de declaração de atacantes, você pode selecionar novamente o jogador ou a permanente que a criatura atacante alvo está atacando. *(Ela não pode atacar seu controlador ou as permanentes do seu controlador.)*

- Você pode conjurar Maga do Portal fora de uma etapa de declaração de atacantes. Se Maga do Portal entrar no campo de batalha fora de uma etapa de declaração de atacantes, sua habilidade simplesmente não será desencadeada.
- Selecionar novamente qual jogador ou permanente uma criatura está atacando ignora todos os requisitos, restrições e custos associados com atacar.
- Selecionar novamente qual jogador ou permanente uma criatura está atacando não faz com que habilidades desencadeadas “toda vez que esta criatura atacar” sejam desencadeadas.
- Se você selecionar novamente qual jogador ou permanente uma criatura atacante está atacando, aquela criatura ainda será considerada como tendo atacado o jogador ou permanente como declarado, mas agora ela está atacando o novo jogador ou permanente.
- Se uma habilidade tiver como alvo algo controlado pelo “jogador defensor” de uma criatura atacante e o jogador defensor para aquela criatura se alterar antes que aquela habilidade seja resolvida, a habilidade não será resolvida porque seu alvo terá deixado de ser válido.

Mago Ginete do Vento

{2} {U}

Criatura — Humano Mago

2/2

Voar

Toda vez que você conjura uma mágica instantânea, um feitiço ou uma mágica de Mago, você pode comprar um card. Se fizer isso, descarte um card.

- Você compra um card e descarta um card enquanto a habilidade de Mago Ginete do Vento está sendo resolvida. Nenhum jogador pode realizar ações e nada pode acontecer entre aqueles eventos.
 - Uma habilidade que é desencadeada quando um jogador conjura uma mágica é resolvida antes da mágica que a desencadeou, mas depois dos alvos daquela mágica serem escolhidos (se ela tiver alvos). A habilidade é resolvida mesmo que aquela mágica seja anulada.
 - Uma mágica de Mago é uma com o tipo de criatura Mago. As mágicas com o tema de Mago (como Amuleto Relíquia) não são mágicas de Mago.
-

Magus da Roda

{2} {R}

Criatura — Humano Mago

3/3

{1} {R}, {T}, sacrifique Magus da Roda: Cada jogador descarta a própria mão e depois compra sete cards.

- Se cada jogador tiver menos de sete carros no próprio grimório conforme a habilidade de Magus da Roda é resolvida, o jogo termina empatado.
-

Mangara, o Diplomata

{3} {W}

Criatura Lendária — Humano Clérigo

2/4

Vínculo com a vida

Toda vez que um oponente atacar com criaturas, se duas ou mais daquelas criaturas estiverem atacando você e/ou planeswalkers que você controla, compre um card.

Toda vez que um oponente conjurar sua segunda mágica em cada turno, compre um card.

- Se algumas criaturas atacantes deixarem o campo de batalha enquanto a habilidade desencadeada de Mangara está na pilha, use o jogador ou planeswalker que elas estavam atacando para determinar se você compra um card. Por outro lado, se elas forem removidas do combate sem deixar o campo de batalha, use suas informações atuais para determinar que elas não estão mais atacando você nem um planeswalker que você controla.
- Se seu oponente atacar você com uma criatura e seu planeswalker com outra, você compra um card.
- Você compra um único card, independentemente de quantas criaturas estão atacando você e seus planeswalkers além da segunda.
- Uma habilidade que é desencadeada quando um jogador conjura uma mágica é resolvida antes da mágica que a desencadeou. Ela é resolvida mesmo que aquela mágica seja anulada.

- Os jogadores podem conjurar mágicas e ativar habilidades após a resolução da habilidade desencadeada, mas antes da resolução da mágica que a desencadeou.
-

Manto Assombrado

{3}

Artefato — Equipamento

A criatura equipada tem vigilância, atropelar e ímpeto.

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

- Se uma criatura entrar no campo de batalha sob seu controle e ganhar ímpeto, mas depois perder ímpeto antes de atacar, ela não será capaz de atacar naquele turno. Isso significa que você não pode usar um Manto Assombrado para permitir que duas novas criaturas ataquem no mesmo turno.
-

Martelo de Nazahn

{4}

Artefato Lendário — Equipamento

Toda vez que Martelo de Nazahn ou outro Equipamento entra no campo de batalha sob seu controle, você pode anexar aquele Equipamento à criatura alvo que você controla.

A criatura equipada recebe +2/+0 e tem indestrutível.

Equipar {4}

- Se Martelo de Nazahn entrar no campo de batalha ao mesmo tempo em que outros Equipamentos que você controla, sua habilidade será desencadeada para cada um daqueles Equipamentos.
 - Como o dano permanece marcado na criatura até que seja removido conforme o turno termina, o dano não letal causado a uma criatura pode se tornar letal se você anexar Martelo de Nazahn a uma criatura diferente durante aquele turno.
-

Martelo dos Anões

{2} {R}

Artefato — Equipamento

Quando Martelo dos Anões entra no campo de batalha, você pode pagar {2}. Se fizer isso, crie uma ficha de criatura Anão Amoque vermelha 2/1 e anexe Martelo dos Anões a ela.

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

Equipar {3}

- Você decide pagar {2} ou não conforme a habilidade de entrada no campo de batalha é resolvida. Se fizer isso, você cria imediatamente a ficha de criatura Anão Amoque e anexa Martelo dos Anões a ela. Nenhum jogador pode responder a sua decisão de pagar ou não, e nenhum jogador pode realizar ações durante esse processo.
- A ficha de criatura Anão Amoque entra no campo de batalha como uma criatura 2/1. Quaisquer habilidades que sejam desencadeadas quando uma criatura com um determinado poder entra no campo de batalha verão a ficha entrar no campo de batalha como uma criatura 2/1.

Mecanotitã Torrencial

{4} {U} {U}

Criatura Artefato — Constructo

5/6

Lampejo

Quando Mecanotitã Torrencial entra no campo de batalha, você pode conjurar o card de mágica instantânea alvo do seu cemitério sem pagar seu custo de mana. Se aquela mágica seria colocada no seu cemitério, em vez disso, exile-a.

- Se conjurar o card, você o fará como parte da resolução da habilidade desencadeada de Mecanotitã Torrencial. Você não pode esperar para conjurá-lo posteriormente no turno. As restrições de tempo, como “Conjure [este card] apenas durante o combate”, ainda se aplicam.
- Se conjura um card “sem pagar seu custo de mana”, você não pode escolher conjurá-lo por nenhum custo alternativo, como um custo de emergir. Você pode, todavia, pagar custos adicionais. Se o card tem custos adicionais obrigatórios, como os de Sabotagem Incendiária, você precisa pagá-los para conjurar o card.
- 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.

Melek, Paradigma dos Izzet

{4} {U} {R}

Criatura Lendária — Bizarro Mago

2/4

Jogue com o card do topo de seu grimório revelado.

Você pode conjurar mágicas instantâneas e feitiços do topo de seu grimório.

Toda vez que você conjurar uma mágica instantânea ou um feitiço de seu grimório, faça uma cópia deste. Você pode escolher novos alvos para a cópia.

- Melek não afeta as regras de tempo associadas ao momento em que você conjura o card. Se for um card de feitiço, você só poderá conjurá-lo durante sua fase principal quando a pilha estiver vazia.
- Você ainda pagará todos os custos daquela mágica, incluindo custos adicionais. Você também poderá pagar os custos alternativos, como custos de sobrecarga. Embora você não possa pagar custos adicionais para a cópia que foi criada, os efeitos baseados em custos adicionais que foram pagos para a mágica original serão copiados como se aqueles mesmos custos também fossem pagos para a cópia. Por exemplo, se um jogador sacrificar uma criatura 3/3 para conjurar Arremessar e você copiá-lo, a cópia de Arremessar também causará 3 pontos de dano ao seu alvo.
- A última habilidade de Melek irá copiar qualquer mágica instantânea ou feitiço que você conjurar do seu grimório, e não apenas as que tiverem alvo.
- Quando a última habilidade é resolvida, ela cria uma cópia da mágica. Você controla a cópia. A cópia é criada na pilha; portanto, ela não é “conjurada”. As habilidades que são desencadeadas quando um jogador conjura uma mágica não serão desencadeadas. Em seguida, a cópia será resolvida como uma mágica normal, depois que os jogadores tiverem a oportunidade de conjurar mágicas e ativar habilidades.
- A cópia terá os mesmos alvos que a mágica que está copiando, a menos que você escolha novos alvos. Você pode alterar qualquer número de alvos, incluindo todos ou nenhum deles. Se, para um dos alvos, você

não puder escolher um novo alvo válido, ele permanecerá inalterado (mesmo que o alvo atual não seja válido).

- Se a mágica que está sendo copiada for modal (ou seja, se ela disser “Escolha um —” ou algo assim), a cópia também terá o mesmo modo. Você não pode escolher um modo diferente.
- Se a mágica que está sendo copiada tiver um X cujo valor foi determinado quando ela foi conjurada (como faz Dívida com os Sem-morte), a cópia terá o mesmo valor de X.
- Cards de mágica instantânea ou feitiço com milagre permitem que um jogador conjure um card imediatamente depois de comprá-lo. Se você conjurar uma mágica desta forma, você a estará conjurando da sua mão e não do seu grimório. A habilidade de Melek não será desencadeada.
- O card do topo do seu grimório não está na sua mão, portanto você não pode suspender, reciclar ou descartar aquele card nem ativar nenhuma de suas habilidades ativadas.
- Se o card do topo do seu grimório muda enquanto você conjura uma mágica, joga um terreno ou ativa uma habilidade, o novo card do topo não será revelado até que você termine de realizar essas ações.
- Enquanto estiver jogando com o card no topo do seu grimório revelado, se um efeito instruir você a comprar múltiplos cards, revele cada um deles antes de comprá-los.

Mentes Brilhantes

{U}

Feitiço

Unir forças — A começar por você, cada jogador pode pagar qualquer quantidade de mana. Cada jogador compra X cards, sendo X o total de mana pago desta forma.

- A parte de compra de cards do efeito não é opcional. Um jogador não pode escolher comprar menos de X cards.

Meren, do Clã Nel Toth

{2} {B} {G}

Criatura Lendária — Humano Xamã

$\frac{3}{4}$

Toda vez que outra criatura que você controla morre, você recebe um marcador de experiência.

No início de sua etapa final, escolha um card de criatura alvo em seu cemitério. Se o valor de mana daquele card for inferior ou igual ao número de marcadores de experiência que você possui, devolva-o ao campo de batalha. Do contrário, coloque-o em sua mão.

- Se Meren, do Clã Nel Toth, deixar o campo de batalha ao mesmo tempo conforme outras criaturas que você controla morrerem, sua primeira habilidade será desencadeada para cada uma daquelas criaturas.
- Você não pode escolher colocar o card de criatura em sua mão se o valor de mana dele for igual ou inferior ao número de marcadores de experiência que você tem conforme a habilidade é resolvida.
- Se um card de criatura em seu cemitério tiver {X} no custo de mana, X é 0.

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

Mikaeus, o Maldito

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

Criatura Lendária — Zumbi Clérigo

5/5

Intimidar

Toda vez que um Humano causar dano a você, destrua-o.

As outras criaturas não Humano que você controla recebem +1/+1 e têm imortal. *(Quando uma criatura com imortal morrer, se ela não tiver nenhum marcador +1/+1, devolva-a ao campo de batalha sob o controle de seu dono com um marcador +1/+1.)*

- Qualquer dano causado a você por um Humano fará com que a habilidade de Mikaeus seja desencadeada, inclusive dano que não seja de combate causado a você por um Humano e dano de combate causado a você por um Humano que você controla.
- Se um humano causar dano a você ao mesmo tempo em que Mikaeus sofre dano letal, a habilidade desencadeada de Mikaeus será desencadeada. Aquele Humano será destruído mesmo que Mikaeus tenha deixado o campo de batalha.
- Se uma criatura não Humana que você controla sem um marcador +1/+1 morrer ao mesmo tempo em que Mikaeus, a habilidade imortal concedida por Mikaeus será desencadeada e a devolverá ao campo de batalha.
- O bônus de +1/+1 que Mikaeus concede a outras criaturas não Humanas que você controla não é um marcador. Ele não impedirá que a habilidade imortal seja desencadeada.

Ministrante da Obrigação

{2} {W}

Criatura — Humano Clérigo

2/1

Pós-vida 2 *(Quando esta criatura morrer, crie duas fichas de criatura Espírito branca e preta 1/1 com voar.)*

- Como os bloqueadores são todos escolhidos ao mesmo tempo, você não pode bloquear com uma criatura com pós-vida, esperá-la morrer e depois bloquear com as fichas de Espírito resultantes.

Mirri, Duelista do Bons Ventos

{1} {G} {W}

Criatura Lendária — Felino Guerreiro

3/2

Iniciativa

Toda vez que Mirri, Duelista do Bons Ventos, ataca, cada oponente não pode bloquear com mais de uma criatura neste combate.

Enquanto Mirri, Duelista do Bons Ventos, estiver virada, apenas uma criatura poderá atacar você a cada combate.

- Enquanto Mirri estiver virada, não há restrição a quantas criaturas podem atacar planeswalkers que você controla nem batalhas que você protege.
 - Virar Mirri depois que criaturas tiverem atacado não removerá criaturas do combate.
-

Místico dos Murmúrios

{3} {U}

Criatura — Humano Mago

1/5

Toda vez que você conjurar uma mágica instantânea ou um feitiço, crie uma ficha de criatura Ave Ilusão azul 1/1 com voar.

- A habilidade desencadeada de Místico dos Murmúrios é resolvida antes da mágica que fez com que ela fosse desencadeada. Ela é resolvida mesmo que aquela mágica seja anulada.
-

Mizzix dos Izmagnus

{2} {U} {R}

Criatura Lendária — Goblin Mago

2/2

Toda vez que você conjura uma mágica instantânea ou feitiço com valor de mana maior que o número de marcadores de experiência que você possui, você recebe um marcador de experiência.

As mágicas instantâneas e os feitiços que você conjura custam {1} a menos para serem conjurados por cada marcador de experiência que você possui.

- Você termina de conjurar a mágica, incluindo pagar seus custos, antes que a primeira habilidade de Mizzix seja desencadeada. A habilidade que lhe concede o marcador de experiência será resolvida antes da mágica que fez com que ela fosse desencadeada.
 - A última habilidade de Mizzix não altera o custo de mana nem o valor de mana de nenhuma mágica. Ela altera apenas o custo total que você paga.
 - A última habilidade de Mizzix não pode reduzir a quantidade de mana colorido que você paga por uma mágica. Ela reduz apenas o componente genérico daquele custo.
 - Se houver custos adicionais para conjurar uma mágica ou se o custo de conjuração de uma mágica for aumentado por um efeito (como o criado pela habilidade de Thalia, Guardiã de Thraben), aplique aqueles aumentos antes de aplicar reduções de custo.
 - As reduções de custo podem se aplicar a custos alternativos, como custos de recapitular.
 - Se uma mágica instantânea ou um feitiço que você conjura tem {X} em seu custo de mana, você escolhe o valor de X antes de calcular o custo total da mágica. Por exemplo, se o valor de mana daquela mágica for {X} {R} e você tiver um marcador de experiência, você pode escolher 5 como valor de X e pagar {4} {R} para conjurar a mágica.
 - Todos os marcadores de experiência são idênticos, independentemente de como você os tenha recebido. Por exemplo, a última habilidade contará marcadores de experiência que você tenha recebido da primeira habilidade, de outra habilidade, de proliferar e assim por diante.
-

Monte de Bum

{4}

Artefato

{T}: Lance uma moeda. Se você vencer, destrua todas as permanentes não de terreno.

- Você joga uma moeda conforme a habilidade de Monte de Bum é resolvida. Nenhum jogador pode realizar nenhuma ação entre o momento em que vê o resultado da jogada e todas as permanentes que não sejam terrenos são destruídas.
- Se você vencer a jogada, Monte de Bum será destruído juntamente a todas as outras permanentes que não sejam terrenos (a menos que elas tenham indestrutível).

Morophon, o Irrestrito

{7}

Criatura Lendária — Metamorfo

6/6

Morfoloide (*Este card é de todos os tipos de criatura.*)

Conforme Morophon, o Irrestrito, entrar no campo de batalha, escolha um tipo de criatura.

As mágicas do tipo escolhido que você conjura custam {W}{U}{B}{R}{G} a menos para serem conjuradas.

Este efeito diminui apenas a quantidade de mana colorido que você paga.

As outras criaturas do tipo escolhido que você controla recebem +1/+1.

- Você precisa escolher um tipo existente de criatura, como Fractius ou Guerreiro. Não é possível escolher tipos de card, como artefato, nem supertipos, como lendário ou da neve.
- O efeito de Morophon reduz o custo total em um mana de cada cor. Por exemplo, se uma mágica do tipo escolhido custar {4}{R}{W}{W}, ela custará {4}{W} após a aplicação do efeito de Morophon.
- Se uma mágica tem símbolos de mana híbrido em seu custo de mana, você escolhe que metade pagar antes de determinar o custo total. Por exemplo, se uma mágica do tipo escolhido custar {2}{w/u}{w/u}, você poderá escolher o custo de {2}{W}{U} e então reduzi-lo para {2}.
- Efeitos de redução de custo são aplicados depois de outros modificadores de custo, de modo que Morophon pode reduzir custos adicionais ou alternativos de mágicas do tipo escolhido.
- Como o dano permanece marcado na criatura até que seja removido conforme o turno termina, um dano não letal causado a outras criaturas que você controla do tipo escolhido pode se tornar letal se Morophon deixar o campo de batalha durante aquele turno.

Mowu, Companheiro Leal

{3}{G}

Criatura Lendária — Cão

3/3

Vigilância, atropelar

Se um ou mais marcadores +1/+1 seriam colocados em Mowu, Companheiro Leal, em vez disso, é colocada aquela quantidade de marcadores +1/+1 mais um.

- Como o efeito de substituição de Mowu só afeta Mowu, ele se aplicará se de alguma forma Mowu entrar no campo de batalha com um ou mais marcadores +1/+1 e conceder a Mowu um marcador +1/+1 adicional.
-

Munições Improvisadas

{1}{R}

Encantamento

{1}, sacrifique um artefato ou uma criatura: Munições

Improvisadas causa 1 ponto de dano a qualquer alvo.

- Se um artefato ou criatura tiver uma habilidade que permita que você o sacrifique para gerar mana, você não poderá sacrificar aquela permanente para gerar mana e ao mesmo tempo pagar o custo de ativação da habilidade ativada de Munições Improvisadas.
-

Mutação de Aço Negro

{1}{W}

Encantamento — Aura

Encantar criatura

A criatura encantada é uma criatura artefato Inseto com poder e resistência básicos 0/1, tem indestrutível e perde todas as outras habilidades, tipos de card e tipos de criatura.

- Mutação de Aço Negro se sobrepõe ao poder e à resistência impressos da criatura encantada, assim como a quaisquer habilidades que definam valores específicos para o poder e/ou resistência.
 - Mutação de Aço Negro se sobrepõe a quaisquer efeitos anteriores que definem valores específicos para o poder e/ou a resistência da criatura encantada. Quaisquer desses efeitos que comecem a se aplicar depois que Mutação de Aço Negro tiver entrado no campo de batalha funcionarão normalmente.
 - Contudo, Mutação de Aço Negro não se sobreporá a efeitos que alterem o poder e/ou a resistência da criatura encantada sem definir valores específicos para essas características (como os criados por Crescimento Desenfreado e Antífona Gloriosa). Ela também não se sobreporá ao efeito de marcadores.
 - A criatura encantada será apenas um artefato e uma criatura, e não qualquer outro tipo de card. Ela será apenas um Inseto, e não qualquer outro tipo de criatura.
 - Em alguns casos raros, a criatura pode ter múltiplos subtipos além de tipos de criatura antes de se tornar encantada por Mutação de Aço Negro. Se ela tinha quaisquer outros subtipos de artefato, como Equipamento, ela permanecerá com eles. Se ela tinha quaisquer subtipos que não sejam de artefato ou criatura (como Sacrário), ela não permanecerá com eles.
 - A criatura permanecerá com quaisquer supertipos que tinha anteriormente. Em especial, se Mutação de Aço Negro estiver encantando uma criatura lendária, aquela criatura continuará a ser lendária. Além disso, se ela estiver encantando um comandante, aquela criatura continuará a ser um comandante.
 - Mutação de Aço Negro não afeta as cores da criatura encantada, caso ela tenha cores. Ele continuará a ter quaisquer cores que tinha antes da entrada de Mutação de Aço Negro no campo de batalha.
 - Mutação de Aço Negro faz com que a criatura encantada perca todas as habilidades, exceto indestrutível, no momento em que se torna encantada. Quaisquer habilidades que a criatura ganhe depois desse ponto funcionarão normalmente.
-

Myr da Cintilação

{3}

Criatura Artefato — Myr

2/2

Lampejo

Você pode conjurar mágicas de artefato como se tivessem lampejo.

- Depois que você anuncia que está conjurando uma mágica, os jogadores não podem tentar remover Myr da Cintilação do campo de batalha para fazer com que aquela conjuração não seja válida. Remover Myr da Cintilação depois que você tenha conjurado uma mágica não afetará aquela mágica.
 - Myr da Cintilação não tem efeito em terrenos artefato porque eles não são conjurados como mágicas.
-

Myr Sagrado Cavaleiro

{2}{W}

Criatura Artefato — Myr Cavaleiro

2/2

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

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

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

Neheb, o Eterno

{3}{R}{R}

Criatura Lendária — Zumbi Minotauro Guerreiro

4/6

Afligir 3 (*Toda vez que esta criatura se torna bloqueada, o jogador defensor perde 3 pontos de vida.*)

No início de sua fase principal pós-combate, adicione {R} para cada 1 ponto de vida que seus oponentes perderam neste turno.

- O dano causado a um jogador faz com que ele perca uma quantidade equivalente de pontos de vida.
- Como ela é desencadeada no início de uma fase, a última habilidade de Neheb não é uma habilidade de mana. Ela usa a pilha e pode ser anulada por efeitos que interajam com habilidades desencadeadas, como o de Obstrucionista Ágil.
- Você recebe uma fase principal pós-combate mesmo que nenhuma criatura tenha atacado durante o turno. A última habilidade de Neheb será desencadeada.
- Se um oponente perder pontos de vida, mas Neheb deixar o campo de batalha antes do início de sua fase principal pós-combate, a última habilidade dele não será desencadeada.

- A habilidade de Neheb só verifica quantos pontos de vida os oponentes perderam durante o turno, e não quanto os totais de pontos de vida diminuíram em comparação aos do início do turno. Por exemplo, se um oponente perdeu 2 pontos de vida e depois ganhou 8 pontos de vida antes de sua fase principal pós-combate, você adicionará {R}{R} a sua reserva de mana.
- Se um oponente perder pontos de vida e posteriormente perder o jogo antes de sua fase principal pós-combate, a última habilidade de Neheb contará aquela perda de pontos de vida.
- Se de alguma forma você tiver mais de duas fases principais em um turno, cada fase principal depois da primeira é uma fase principal pós-combate, e a última habilidade de Neheb será desencadeada no início de cada uma delas.
- Se múltiplas criaturas bloquearem uma criatura com afligir, afligir será desencadeada uma única vez.
- Afligir faz com que o jogador defensor perca pontos de vida; não há dano nem dano de combate.
- Se uma criatura estiver atacando um planeswalker, o controlador daquele planeswalker é o jogador defensor. Se uma criatura estiver atacando uma batalha, o protetor daquela batalha é o jogador defensor.
- Afligir é resolvida antes que o dano de combate seja causado. Se essa perda de pontos de vida levar um jogador a 0 pontos de vida ou menos, aquele jogador perde o jogo imediatamente. Uma criatura bloqueadora com vínculo com a vida não causará dano de combate a tempo de salvar aquele jogador.

Nekusar, o Arrasador de Mentas

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

Criatura Lendária — Zumbi Mago

2/4

No início da etapa de compra de cada jogador, aquele jogador compra um card adicional.

Toda vez que um oponente compra um card, Nekusar, o Arrasador de Mentas, causa 1 ponto de dano àquele jogador.

- Se uma mágica ou habilidade fizer com que você coloque cards na própria mão sem usar especificamente o verbo “comprar”, isso não conta como uma compra de card e não faz com que a segunda habilidade de Nekusar seja desencadeada.

O Deus Escaravelho

{3}{U}{B}

Criatura Lendária — Deus

5/5

No início de sua manutenção, cada oponente perde X pontos de vida e você usa vidência X, sendo X o número de Zumbis que você controla.

{2}{U}{B}: Exile o card de criatura alvo de um cemitério. Crie uma ficha que seja uma cópia dele, com a exceção de ser um Zumbi preto 4/4.

Quando O Deus Escaravelho morrer, devolva-o para a mão de seu dono no início da próxima etapa final.

- Se esta criatura morrer, mas deixar seu cemitério antes da próxima etapa final, ela permanecerá em sua nova zona.

- A “próxima etapa final” se refere à próxima etapa final que aconteça, não à etapa final do próximo turno. Se esta criatura morrer antes da etapa final de um turno (por exemplo, durante o combate), ela será devolvida à mão de seu dono no início da etapa final daquele turno.
- O número de Zumbis que você controla é contado conforme a primeira habilidade de O Deus Escaravelho é resolvida. Os jogadores podem tentar alterar aquele número em resposta à habilidade (talvez ativando sua segunda habilidade).
- Em um jogo de Gigante de Duas Cabeças, a primeira habilidade de O Deus Escaravelho faz com que a equipe oponente perca uma quantidade de pontos de vida igual a duas vezes o número de Zumbis que você controla, embora você use vidência igual apenas ao número de zumbis que você controla.

Odric, Estrategista Mestre

{2}{W}{W}

Criatura Lendária — Humano Soldado

3/4

Iniciativa

Toda vez que Odric, Estrategista Mestre, e pelo menos três outras criaturas atacam, você escolhe quais criaturas bloqueiam neste combate e como elas bloqueiam.

- Você pode decidir que uma criatura não bloqueará.
- Todas as declarações de bloqueadores precisam ser válidas.
- Se houver um custo associado a declarar uma criatura como bloqueadora e você escolher aquela criatura para bloquear, o controlador dela poderá escolher pagar o custo ou não. Se ele escolher não pagar o custo, você precisará propor outro conjunto de criaturas bloqueadoras.

O Grande Círculo

{7}{G}{G}

Artefato Lendário

Esta mágica custa {X} a menos para ser conjurada, sendo X o maior poder entre os das criaturas que você controla.

{T}: Adicione {G}{G}. Você ganha 2 pontos de vida.

Toda vez que uma criatura não ficha entrar no campo de batalha sob seu controle, coloque um marcador +1/+1 nela e compre um card.

- O primeiro passo da conjuração de uma mágica é movê-la para a pilha. Se isso alterar o valor do maior poder entre os das criaturas que você controla, a redução de custo é calculada usando aquele novo poder.
- Uma vez determinado o custo de conjuração de O Grande Círculo, você pode ativar habilidades de mana para pagar aquele custo. Se o maior poder entre os das criaturas que você controla for alterado enquanto você ativa as habilidades de mana, o custo da conjuração de O Grande Círculo permanecerá o anteriormente determinado.
- Para determinar o custo total de uma mágica, comece com o custo de mana ou o custo alternativo que vai pagar, adicione qualquer custo adicional e depois aplique as reduções de custo. O valor de mana da mágica permanece igual, independentemente do custo total para conjurá-la.

- A habilidade de redução de custo só reduz o custo de mana genérico no custo de O Grande Círculo. O mana colorido ainda precisa ser pago.
- Depois que a última habilidade de O Grande Círculo é desencadeada, você compra um card mesmo que não possa colocar um marcador +1/+1 na criatura por algum motivo (por ela ter deixado o campo de batalha, por exemplo).
- Depois que você anuncia que está conjurando uma mágica, nenhum jogador pode realizar ações até que o custo da mágica seja pago. Em especial, os oponentes não podem tentar alterar o quanto o custo de O Grande Círculo será reduzido.

Omnath, Locus de Mana

{2}{G}

Criatura Lendária — Elemental

1/1

Você não perde mana verde não gasto conforme as etapas e fases terminam.

Omnath, Locus de Mana, recebe +1/+1 para cada mana verde não gasto que você tenha.

- Você pode manter mana verde em sua reserva de mana indefinidamente enquanto Omnath estiver no campo de batalha. Isso significa que se adicionar um mana verde a sua reserva de mana durante uma etapa ou fase, você pode gastá-lo durante uma etapa ou fase posterior, ou até mesmo um turno posterior. Outros tipos de mana continuarão a se esvaír de sua reserva de mana conforme cada etapa e cada fase terminarem.
- Se um mana verde que você adicionar a sua reserva de mana tiver certas restrições ou condições associadas (por exemplo, se tiver sido gerado por Zigurete Antigo), elas se aplicarão àquele mana independentemente de quando você o gaste.
- Depois que Omnath deixar o campo de batalha, você terá até o final da etapa ou fase para gastar qualquer mana verde que esteja em sua reserva de mana antes que ele se esvaia normalmente. Não há penalidade associada a isso, exceto a própria perda do mana.

Oráculo de Arenito

{7}

Criatura Artefato — Esfinge

4/4

Voar

Quando Oráculo de Arenito entrar no campo de batalha, escolha um oponente. Se aquele jogador tiver mais cards na mão do que você, compre um número de cards igual à diferença.

- Você escolhe um oponente enquanto a habilidade de Oráculo de Arenito está sendo resolvida. Nenhum jogador pode realizar ações entre o momento em que você faz essa escolha e o momento em que você compra os cards.
- Para comprar um número de cards igual à diferença, primeiro determine quantos cards você comprará e depois compre aquela quantidade de cards modificada por efeitos de substituição. Por exemplo, se você tiver dois cards na mão e o oponente escolhido tiver cinco, Reflexo de Pensamento fará com que você compre seis cards em vez de três.

O Sol Imortal

{6}

Artefato Lendário

Jogadores não podem ativar habilidades de lealdade de planeswalkers.

No início da sua etapa de compra, compre um card adicional.

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

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

- Para determinar o custo total de uma mágica, comece com o custo de mana ou o custo alternativo que vai pagar, adicione qualquer custo adicional e depois aplique as reduções de custo. O valor de mana da mágica permanece igual, independentemente do custo total para conjurá-la.

O Ur-dragão

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

Criatura Lendária — Dragão Avatar

10/10

Eminência — Enquanto O Ur-dragão estiver na zona de comando ou no campo de batalha, as outras mágicas de Dragão que você conjura custam {1} a menos para serem conjuradas.

Voar

Toda vez que um ou mais Dragões que você controla ataquem, compre uma quantidade equivalente de cards.

Depois, você pode colocar um card de permanente de sua mão no campo de batalha.

- Você compra um card para cada Dragão que você controlava que tenha atacado, mesmo que alguns deles tenham deixado o campo de batalha antes da resolução da habilidade desencadeada de O Ur-dragão.
- Você só pode colocar um card de permanente de sua mão no campo de batalha, independentemente do número de Dragões com os quais você tenha atacado ou quantos jogadores os Dragões tenham atacado.
- Se um Dragão que você controla entrar no campo de batalha atacando, ele não fará com que a última habilidade de O Ur-dragão seja desencadeada.
- A habilidade desencadeada de O Ur-dragão é resolvida depois que todos os atacantes tiverem sido escolhidos. Você não pode atacar com alguns Dragões, colocar um card de criatura com ímpeto no campo de batalha e depois atacar com aquela criatura. De modo similar, quaisquer habilidades desencadeadas “toda vez que uma criatura ataca” do card de permanente que você coloca no campo de batalha não serão desencadeadas.

Oviya Pashiri, Sábia Vivideira

{G}

Criatura Lendária — Humano Artesão

1/2

{2}{G}, {T}: Crie uma ficha de criatura artefato Servus incolor 1/1.

{4}{G}, {T}: Crie uma ficha de criatura artefato

Constructo incolor X/X, sendo X o número de criaturas que você controla.

- O valor de X só é determinado conforme a última habilidade de Oviya Pashiri é resolvida. O poder e a resistência da ficha não são alterados se o número de criaturas que você controla muda.
 - A ficha de Constructo que você está criando não conta para o X da habilidade que a cria.
-

Pacto da Sepultura

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

Encantamento

Toda vez que uma criatura que você controla morre, cada um dos outros jogadores sacrifica uma criatura.

- Cada um dos outros jogadores sacrifica uma criatura para cada criatura que você controla que for para um cemitério.
-

Padeem, Consulesa da Inovação

{3}{U}

Criatura Lendária — Vedalkeano Artesão

1/4

Os artefatos que você controla têm resistência a magia.

No início de sua manutenção, se você controlar o artefato de maior valor de mana (ou empatado no maior valor de mana), compre um card.

- O artefato que você controla precisa ter o valor de mana mais alto apenas entre os artefatos no campo de batalha, não entre todas as permanentes no campo de batalha.
 - Se um artefato tem {X} no custo de mana, X é considerado 0.
 - Se você não controlar um artefato com o maior valor de mana conforme sua manutenção começar, a segunda habilidade de Padeem não será desencadeada. Você não pode conjurar uma mágica instantânea para destruir um artefato de um oponente durante seu turno antes que sua manutenção comece.
 - Se você não controlar mais um artefato com o valor de mana mais alto conforme a habilidade desencadeada de Padeem for resolvida, você não comprará um card.
-

Paisagem Infinita

Terreno

Paisagem Infinita entra no campo de batalha virada.

{T}: Adicione {C}.

{2}, {T}, sacrifique Paisagem Infinita: Procure em seu grimório até dois cards de terreno básico que compartilhem um tipo de terreno, coloque-os no campo de batalha virados e depois embaralhe.

- Você pode escolher encontrar apenas um card de terreno básico com a última habilidade de Paisagem Infinita.
-

Palácio de Opala

Terreno

{T}: Adicione {C}.

{1}, {T}: Adicione um mana de qualquer cor da identidade de cor de seu comandante. Se você gastar este mana para conjurar seu comandante, este entra no campo de batalha com um número de marcadores +1/+1 adicionais igual ao número de vezes em que foi conjurado da zona de comando neste jogo.

- Se você tiver dois comandantes, a última habilidade adiciona um mana de qualquer cor das identidades de cor combinadas deles.
- Se seu comandante é um card sem nenhuma cor na identidade de cor, a última habilidade de Palácio de Opala não gera nenhum mana. Ela não gera {C}.
- Se você não tem um comandante, a última habilidade de Palácio de Opala não gera mana.
- O “número de vezes que ele foi conjurado da zona de comando” inclui a vez mais recente. Por exemplo, na primeira vez em que você conjurar seu comandante da zona de comando em um jogo, se gastar mana da última habilidade de Palácio de Opala para fazê-lo, ele entrará no campo de batalha com um marcador +1/+1.
- Se a última habilidade de Palácio de Opala gerar dois manas (provavelmente por causa de Reflexo de Mana) e você gastá-los para conjurar um comandante, aquele comandante entrará com dois marcadores para cada vez em que tiver sido conjurado da zona de comando neste jogo.

Paladino de Aço Puro

{W}{W}

Criatura — Humano Cavaleiro

2/2

Toda vez que um Equipamento entra no campo de batalha sob seu controle, você pode comprar um card.

Maestria com metais — Os Equipamentos que você controla terão equipar {0} enquanto você controlar três ou mais artefatos.

- Você ainda pode ativar outras habilidades equipar do Equipamento se quiser.
- Depois que a habilidade equipar {0} for ativada, fazer com que Paladino de Aço Puro deixe o campo de batalha ou fazer com que seu controlador controle menos de três artefatos não impedirá que aquela habilidade equipar seja resolvida.

Pavão Cobiçado

{3}{U}{U}

Criatura — Ave

3/4

Voar

Toda vez que Pavão Cobiçado atacar, você poderá aticar a criatura alvo que o jogador defensor controla. *(Até seu próximo turno, aquela criatura ataca a cada combate, se estiver apta, e ataca um jogador que não seja você, se estiver apta.)*

- Se, durante a etapa de declaração de atacantes de um jogador, uma criatura que aquele jogador controla que tenha sido ataçada for virada, afetada por uma mágica ou habilidade que diz que ela não pode atacar, ou não esteve sob o controle daquele jogador de modo contínuo desde o início do turno (e não tiver ímpeto), ela não atacará. Se houver um custo associado a fazer uma criatura atacar um jogador, seu controlador não será forçado a pagar aquele custo, de modo que ela não precisará atacar aquele jogador.
- Se a criatura não se enquadrar em nenhuma das exceções acima e puder atacar, ela precisará atacar um jogador que não seja o controlador da mágica ou habilidade 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 que um oponente controla, uma batalha que um oponente protege ou o jogador que a ataçou.
- Estar ataçada não é uma habilidade que a criatura tenha. Depois que ela tiver sido ataçada, ela precisará atacar conforme detalhado acima, mesmo que perca todas as habilidades.
- Atacar com uma criatura ataçada não faz com que ela deixe de estar ataçada. Se houver uma fase de combate adicional naquele turno ou se outro jogador ganhar o controle daquela criatura antes que ela deixe de estar ataçada, ela deverá atacar novamente se estiver apta.
- Se uma criatura que você controla tiver sido ataçada por múltiplos oponentes, ela precisa atacar um de seus oponentes que não a ataçaram, pois isso satisfaz os requisitos de número máximo de ataçamentos. Se uma criatura que você controla tiver sido ataçada por cada um de seus oponentes, a criatura precisa atacar um oponente (em vez de um planeswalker ou uma batalha), mas você escolhe qual oponente ela ataca.

Pé-de-limo, o Clandestino

{1} {B} {G}

Criatura Lendária — Fungo

2/3

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

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

- Se uma ou mais Saprófitas que você controla morrerem ao mesmo tempo que Pé-de-limo, a primeira habilidade de Pé-de-limo será desencadeada uma vez para cada Saprófita que morrer.

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.

Potencial Ilimitado

{1}{W}

Mágica Instantânea

Escolha um —

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

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

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

- Se conjurar esta mágica pagando seu custo de entrelaçar, você conseguirá proliferar os marcadores colocados com o primeiro modo.
-

Presagélida de Ohran

{3}{G}{G}

Criatura da Neve — Cobra

2/6

As criaturas atacantes que você controla têm toque mortífero.

Toda vez que uma criatura que você controla causar dano de combate a um jogador, compre um card.

- Da neve é um supertipo, não um tipo de card. Ele não tem significado em termos de regras nem função em si, mas outros cards e habilidades podem se referir a ele.
 - Se uma ou mais criaturas que você controla causarem dano de combate a jogadores ao mesmo tempo em que dano letal é causado a Presagélida de Ohran, a habilidade de Presagélida de Ohran será desencadeada para cada uma daquelas criaturas.
-

Presente Generoso

{2}{W}

Mágica Instantânea

Destrua a permanente alvo. Seu controlador cria uma ficha de criatura Elefante verde 3/3.

- Se a permanente alvo não for um alvo válido no momento em que Presente Generoso tentar ser resolvido, a mágica não será resolvida. Nenhum jogador criará um Elefante. Se o alvo for válido, mas não for destruído (provavelmente por ter indestrutível), seu controlador criará um Elefante.
-

Profeta do Crepúsculo

{2} {B} {B}

Criatura — Vampiro Clérigo

2/4

Voar

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

No início de sua manutenção, se você tiver a bênção da cidade, revele o card do topo de seu grimório e coloque-o em sua mão. Cada oponente perde X pontos de vida e você ganha X pontos de vida, sendo X o valor de mana daquele card.

- Se o custo de mana do card revelado inclui {X}, X é considerado como sendo 0.
 - Se o card revelado não tem um custo de mana (por ser um card de terreno, por exemplo), seu valor de mana é 0.
 - O valor de mana de um card duplo, como os cards com consequências do bloco Amonkhet, é baseado no valor de mana combinado das duas metades.
 - Em um jogo de Gigante de Duas Cabeças, a última habilidade de Profeta do Crepúsculo faz com que a equipe adversária perca X pontos de vida duas vezes e você ganhe X pontos de vida.
 - Depois que tenha a bênção da cidade, você a terá pelo restante do jogo, mesmo que perca o controle de algumas ou todas as suas permanentes. A bênção da cidade não é uma permanente em si, e não pode ser removida por nenhum efeito.
 - Uma permanente é qualquer objeto no campo de batalha, incluindo fichas e terrenos. Mágicas e emblemas não são permanentes.
 - Se conjurar uma mágica com ascender, você não receberá a bênção da cidade até que ela seja resolvida. Os jogadores podem responder à mágica tentando fazer com que você não receba a bênção da cidade.
 - Se você controlar dez permanentes, mas não controlar uma permanente nem uma mágica com ascender que seja resolvida, você não receberá a bênção da cidade.
 - Se sua décima permanente entrar no campo de batalha e uma permanente deixar o campo de batalha imediatamente depois (provavelmente devido à “Regra das Lendas” ou por ser uma criatura com resistência 0), você receberá a bênção da cidade antes que ela deixe o campo de batalha.
 - Ascender em uma permanente não é uma habilidade desencadeada e não usa a pilha. Os jogadores podem responder à mágica que lhe dará sua décima permanente, mas não podem responder à bênção da cidade depois que você controle aquela décima permanente. Isso significa que se sua décima permanente for um terreno que você jogar, os jogadores não podem responder antes que você receba a bênção da cidade.
 - Alguns cards têm habilidades desencadeadas com uma oração condicional “se” que verifica se você tem a bênção da cidade. Elas são escritas na forma “[Condição de desencadeamento], se você tiver a bênção da cidade, [efeito]”. Você precisa já ter a bênção da cidade para que essas habilidades sejam desencadeadas; caso contrário, nada acontecerá. Em outras palavras, não há como fazer com que a habilidade seja desencadeada se você não tiver a bênção da cidade, mesmo que você pretenda obtê-la em resposta à habilidade desencadeada.
-

Punhos Chamejantes

{1} {R}

Mágica Instantânea

Compre um card. Até o final do turno, a criatura alvo ganha atropelar e recebe +1/+0 para cada card que você comprou neste turno.

- Se a criatura alvo não é mais um alvo válido no momento em que Punhos Chamejantes tenta ser resolvido, a mágica não é resolvida. Você não comprará um card.
- O bônus que a criatura alvo recebe é fixado conforme Punhos Chamejantes é resolvido, contando o card comprado durante seu primeiro efeito. A criatura não receberá um +1/+0 adicional se você comprar outro card posteriormente no turno.
- Se uma mágica ou habilidade faz com que você coloque cards na mão sem usar especificamente o verbo “comprar”, o efeito de Punhos Chamejantes não os contará.

Púrforo, Deus da Forja

{3} {R}

Criatura Encantamento Lendária — Deus

6/5

Indestrutível

Enquanto sua devoção ao vermelho for menor que cinco, Púrforo não será uma criatura.

Toda vez que outra criatura entra no campo de batalha sob seu controle, Púrforo causa 2 pontos de dano a cada oponente.

{2} {R}: As criaturas que você controla recebem +1/+0 até o final do turno.

- Os símbolos de mana numéricos ({0}, {1}, e assim por diante) nos custos de mana das permanentes que você controla não contam para a sua devoção a nenhuma cor.
- Os símbolos de mana nas caixas de texto das permanentes que você controla não contam para sua devoção à nenhuma cor.
- Os símbolos de mana híbrido, mana híbrido monocolor e mana phyrexiano contam para sua devoção às suas cores.
- Se uma habilidade ativada ou uma habilidade desencadeada tem um efeito que depende da sua devoção a uma cor, conte o número de símbolos de mana daquela cor nos custos de mana das permanentes que você controla quando a habilidade é resolvida. A permanente com aquela habilidade será contada se ainda estiver no campo de batalha naquele momento.
- A habilidade de alteração de tipo que pode fazer com que um Deus não seja uma criatura funciona apenas no campo de batalha. Ele sempre será um card de criatura em outras zonas, independentemente da sua devoção à respectiva cor. Ele será sempre uma mágica de criatura enquanto estiver na pilha.
- Conforme um Deus entrar no campo de batalha, sua devoção à cor dele determinará se quaisquer efeitos de substituição que afetem criaturas que estão entrando no campo de batalha se aplicarão àquele Deus. Como efeitos de substituição são levados em conta antes que o Deus esteja no campo de batalha, os símbolos de mana em seu custo de mana não serão contados quando eles forem determinados.
- Quando um Deus entra no campo de batalha, a sua devoção à cor dele (incluindo os símbolos de mana no custo de mana do próprio Deus) vai determinar se uma criatura entrou ou não no campo de batalha, para as habilidades que são desencadeadas toda vez que uma criatura entra no campo de batalha.

- Se um Deus deixa de ser uma criatura, ele perde o tipo criatura e o tipo de criatura Deus. Ele continua sendo um encantamento lendário.
 - As habilidades dos Deuses funcionam enquanto eles estiverem no campo de batalha, independentemente de serem ou não criaturas.
 - Se um Deus está atacando ou bloqueando e deixa de ser uma criatura, ele é removido do combate. Ele não volta ao combate caso torne a ser uma criatura posteriormente naquele combate.
 - Os marcadores colocados em um Deus permanecem nele pelo período em que ele não for uma criatura, mesmo que não tenham nenhum efeito.
 - Se um efeito fizer com que um Deus perca todas as habilidades, sua própria habilidade que faz com que ele deixe de ser uma criatura ainda se aplica, se for o caso.
-

Quebrar o Decoro

{2} {R} {R}

Feitiço

Atice todas as criaturas que você não controla. *(Até seu próximo turno, aquelas criaturas atacam a cada combate se estiverem aptas e atacam um jogador que não seja você se estiverem aptas.)*

- As criaturas que entrarem no campo de batalha depois que a segunda habilidade de Quebrar o Decoro for resolvida não serão ataçadas.
 - Se, durante a etapa de declaração de atacantes de um jogador, uma criatura que aquele jogador controla que tenha sido ataçada for virada, afetada por uma mágica ou habilidade que diz que ela não pode atacar, ou não esteve sob o controle daquele jogador de modo contínuo desde o início do turno (e não tiver ímpeto), ela não atacará. Se houver um custo associado a fazer uma criatura atacar um jogador, seu controlador não será forçado a pagar aquele custo, de modo que ela não precisará atacar aquele jogador.
 - Se a criatura não se enquadrar em nenhuma das exceções acima e puder atacar, ela precisará atacar um jogador que não seja o controlador da mágica ou habilidade 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 que um oponente controla, uma batalha que um oponente protege ou o jogador que a ataçou.
 - Estar ataçada não é uma habilidade que a criatura tenha. Depois que ela tiver sido ataçada, ela precisará atacar conforme detalhado acima, mesmo que perca todas as habilidades.
 - Atacar com uma criatura ataçada não faz com que ela deixe de estar ataçada. Se houver uma fase de combate adicional naquele turno ou se outro jogador ganhar o controle daquela criatura antes que ela deixe de estar ataçada, ela deverá atacar novamente se estiver apta.
 - Se uma criatura que você controla tiver sido ataçada por múltiplos oponentes, ela precisa atacar um de seus oponentes que não a ataçaram, pois isso satisfaz os requisitos de número máximo de ataçamentos. Se uma criatura que você controla tiver sido ataçada por cada um de seus oponentes, a criatura precisa atacar um oponente (em vez de um planeswalker ou uma batalha), mas você escolhe qual oponente ela ataca.
-

Rainha Marchesa
{1}{R}{W}{B}
Criatura Lendária — Humano Assassino
3/3

Toque mortífero, ímpeto
Quando Rainha Marchesa entra no campo de batalha,
você se torna o monarca.
No início de sua manutenção, se um oponente for o
monarca, crie uma ficha de criatura preta Assassino 1/1
com toque mortífero e ímpeto.

- A última habilidade da Rainha Marchesa (vida longa à rainha) verifica se um oponente é o monarca conforme sua manutenção começa. Se nenhum oponente for monarca, a habilidade de Rainha Marchesa (vida longa à rainha) não será desencadeada. A habilidade da Rainha Marchesa (vida longa à rainha) também verifica se um oponente é o monarca conforme tenta ser resolvida. Se nenhum oponente for monarca naquele momento, a habilidade da Rainha Marchesa (vida longa à rainha) não terá nenhum efeito.

Rafiq dos Muitos
{1}{G}{W}{U}
Criatura Lendária — Humano Cavaleiro
3/3

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

- Se você declarar exatamente uma criatura como atacante, cada habilidade exaltado em cada permanente que você controle (incluindo, por exemplo, a própria criatura atacante) será desencadeada. Os bônus são concedidos para a criatura atacante, não para a permanente com exaltado. Por fim, a criatura atacante terá +1/+1 para cada uma das suas habilidades exaltado.
 - Se você atacar com várias criaturas, mas todas menos uma forem removidas do combate, suas habilidades exaltado não serão desencadeadas.
 - Alguns efeitos colocam criaturas no campo de batalha atacando. Posto que estas criaturas nunca foram declaradas como atacantes, elas são ignoradas pelas habilidades exaltado. Elas não desencadearão as habilidades exaltado. Se qualquer habilidade exaltado já tiver sido desencadeada (porque exatamente uma criatura foi declarada atacante), ela será resolvida normalmente, mesmo que haja vários atacantes agora.
 - Habilidades exaltado serão resolvidas antes que os bloqueadores sejam declarados.
 - Os bônus de exaltado duram até o fim do turno. Se um efeito cria uma fase de combate adicional durante o seu turno, uma criatura que atacou sozinha durante a primeira fase de combate ainda terá seus bônus de exaltado na nova fase. Se uma criatura atacar sozinha na segunda fase de combate, todas as suas habilidades exaltado serão desencadeadas novamente.
 - Num jogo do tipo “Gigante de Duas Cabeças”, uma criatura “ataca sozinha” se for a única criatura declarada como atacante na equipe. Se você controlar aquela única criatura atacante, suas habilidades exaltado serão desencadeadas, mas as habilidades exaltado do seu colega de equipe não.
-

Rankle, Mestre das Peças
{2} {B} {B}
Criatura Lendária — Fada Ladino
3/3

Voar, ímpeto

Toda vez que Rankle, Mestre das Peças, causar dano de combate a um jogador, escolha qualquer número —

- Cada jogador descarta um card.
- Cada jogador perde 1 ponto de vida e compra um card.
- Cada jogador sacrifica uma criatura.

- Se quiser mesmo, você pode escolher zero modos para a habilidade desencadeada de Rankle, mas pondere o custo oculto de entediá-lo a alguém cuja alcunha é Mestre das Peças.
- Você não pode escolher um modo mais de uma vez.
- Você pode escolher um modo mesmo que algum jogador, ou mesmo todos, não seja afetado.
- Para cada modo escolhido, execute aquele modo inteiramente antes de prosseguir para o próximo modo escolhido na ordem de impressão.
- Conforme o primeiro modo é executado, primeiro o jogador de quem for o turno escolhe um card na mão sem revelá-lo e, em seguida, cada outro jogador na ordem dos turnos faz o mesmo. Depois, todos os cards escolhidos são sacrificados ao mesmo tempo.
- Conforme o terceiro modo está sendo executado, primeiro o jogador de quem for o turno escolhe uma criatura que ele controla; em seguida, 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.
- Em um jogo de Gigante de Duas Cabeças, o segundo modo de Rankle faz com que cada equipe perca 1 ponto de vida duas vezes.

Raspa-trilha de Ulamog

{11}

Criatura — Eldrazi

9/9

Aniquilador 3 (*Toda vez que esta criatura ataca, o jogador defensor sacrifica três permanentes.*)

Raspa-trilha de Ulamog só pode ser bloqueado por três ou mais criaturas.

- Habilidades aniquilador são desencadeadas e resolvidas durante a etapa de declaração de atacantes. O jogador defensor escolhe e sacrifica o número de permanentes exigido antes de declarar bloqueadores. Qualquer criatura sacrificada desta forma não estará apta a bloquear.
 - Se uma criatura com aniquilador estiver atacando um planeswalker e o jogador defensor escolher sacrificar aquele planeswalker, a criatura atacante continuará a atacar. Ela pode ser bloqueada. Se não for bloqueada, ela simplesmente não causará dano de combate a nada.
-

Requisitar

{5} {U} {U}

Mágica Instantânea

Você pode exilar dois cards azuis da sua mão, em vez de pagar o custo de mana desta mágica.

Ganhe o controle da mágica não de criatura alvo. Você pode escolher novos alvos para ela. *(Se aquela mágica for um artefato, encantamento ou planeswalker, a permanente entra no campo de batalha sob seu controle.)*

- Se você ganhar o controle de uma mágica instantânea ou um feitiço com Requisitar, ela ainda será colocada no cemitério de seu dono ao ser resolvida.
- Depois que Requisitar for resolvida, você controlará a mágica alvo. Qualquer ocorrência de “você” no texto da mágica agora se refere a você, “um oponente” se refere a um de seus oponentes, e assim por diante. A mudança de controle acontece antes que novos alvos sejam escolhidos, de modo que quaisquer restrições de alvo como “opponente alvo” ou “criatura alvo que você controla” agora fazem referência a você, e não ao controlador original da mágica. Você pode alterar esses alvos para se tornarem válidos com referência a você, ou, se aqueles forem os únicos alvos da mágica, a mágica será anulada na resolução por não ter alvos válidos. Quando a mágica for resolvida, os alvos que não forem válidos não serão afetados por ela e você tomará todas as decisões que o efeito da mágica exige.
- Você pode alterar qualquer um dos alvos da mágica alvo. Se você alterar um alvo, você precisa escolher um alvo válido para a mágica. Se não puder fazer isso, você precisa manter o mesmo alvo (mesmo que este alvo não seja mais válido).
- Se a mágica alvo tiver uma habilidade desencadeada que a copie (por exemplo, replicar ou rajada), as cópias serão controladas pelo jogador que conjurou aquela mágica.
- Você pode pagar o custo alternativo em vez do custo de mana do card. Quaisquer custos adicionais serão pagos normalmente.
- Se você não tiver dois cards da cor certa em sua mão, você não poderá escolher conjurar a mágica usando o custo alternativo.
- Você não pode exilar um card de sua mão para pagar por si mesmo. No momento em que você pagaria os custos, aquele card está na pilha, e não em sua mão.
- Se você ganhar o controle de uma mágica com Requisitar para a qual um custo de recuperar tenha sido pago, o card voltará para a mão de seu dono.

Relâmpago Vivo

{3} {R}

Criatura — Elemental Xamã

3/2

Quando Relâmpago Vivo morrer, devolva o card de mágica instantânea ou de feitiço alvo de seu cemitério para sua mão.

- Se uma mágica instantânea ou um feitiço que você possui fizer com que Relâmpago Vivo morra, a habilidade dele poderá ter aquela mágica instantânea ou feitiço no seu cemitério como alvo.
-

Resistência Sobrenatural

{B}

Mágica Instantânea

Até o final do turno, a criatura alvo recebe +2/+0 e ganha

“Quando esta criatura morrer, devolva-a ao campo de batalha virada sob o controle de seu dono”.

- O efeito de Resistência Sobrenatural só funciona uma vez. Se a criatura alvo morre e é devolvida ao campo de batalha, ela é considerada uma nova criatura. Se a nova criatura morrer, ela não voltará uma segunda vez.

Retorno Aterrorizante

{2} {B} {B}

Feitiço

Devolva o card de criatura alvo de seu cemitério para o campo de batalha.

Recapitular — Sacrifique três criaturas. *(Você pode conjurar este card de seu cemitério pagando seu custo de recapitular. Depois, exile-o.)*

- Você escolhe o alvo de Retorno Aterrorizante antes de pagar qualquer de seus custos, de modo que não é possível conjurá-lo usando recapitular e trazer de volta uma das criaturas que você sacrifica.

Revoada de Corvos

{3} {U} {U}

Criatura — Ave

4/4

Voar

Toda vez que outra criatura morre, você pode comprar um card. Se fizer isso, descarte um card.

- Se outra criatura morrer ao mesmo tempo que Revoada de Corvos, a última habilidade dela será desencadeada.
- Você não pode fazer nada entre comprar um card e descartar um card, inclusive conjurar ou reciclar o card que você comprou.

Rishkar, Renegado de Peema

{2} {G}

Criatura Lendária — Elfo Druida

2/2

Quando Rishkar, Renegado de Peema, entrar no campo de batalha, coloque um marcador +1/+1 em cada uma de até duas criaturas alvo.

Cada criatura que você controla com um marcador tem “{T}: Adicione {G}”.

- Rishkar pode ser alvo de sua própria habilidade desencadeada.

- Você não pode ter a mesma criatura como alvo duas vezes para fazer com que uma única criatura receba dois marcadores +1/+1.
- Cada criatura que você controla tem a habilidade de mana de Rishkar enquanto aquela criatura tiver qualquer tipo de marcador. O efeito não se limita àquelas com marcadores +1/+1.

Sai, Tópterista Mestre

{2}{U}

Criatura Lendária — Humano Artesão

1/4

Toda vez que você conjurar uma magia de artefato, crie uma ficha de criatura artefato Tóptero incolor 1/1 com voar.

{1}{U}, sacrifique dois artefatos: Compre um card.

- A habilidade desencadeada de Sai é resolvida antes da magia que fez com que ela fosse desencadeada. Ela é resolvida mesmo que aquela magia seja anulada.

Salmouríneo, o Kraken Lunar

{6}{U}{U}

Criatura Lendária — Kraken

6/8

Quando Salmouríneo, o Kraken Lunar, entra no campo de batalha e toda vez que você conjura uma magia com valor de mana igual ou superior a 6, você pode devolver a permanente alvo não de terreno para a mão de seu dono.

Parceiro (*Você pode ter dois comandantes se ambos tiverem parceiro.*)

- Para magias com {X} no custo de mana, use o valor escolhido para X para determinar o valor de mana da magia.
- Uma habilidade que é desencadeada quando um jogador conjura uma magia é resolvida antes da magia que a desencadeou. Ela é resolvida mesmo que aquela magia seja anulada.

Selvala, Coração das Matas

{1}{G}{G}

Criatura Lendária — Elfo Batedor

2/3

Toda vez que outra criatura entra no campo de batalha, seu controlador pode comprar um card se seu poder for maior que o de cada outra criatura.

{G}, {T}: Adicione X de mana em qualquer combinação de cores, sendo X o maior poder entre as criaturas que você controla.

- O poder da nova criatura é comparado ao poder de cada outra criatura no campo de batalha conforme a habilidade é resolvida. Se outra criatura tiver poder igual ou superior conforme a primeira habilidade for resolvida, ninguém poderá comprar um card.

- Se a nova criatura não estiver no campo de batalha conforme a primeira habilidade for resolvida, use o poder dela quando ela deixou o campo de batalha para determinar se seu controlador poderá comprar um card. Observe que efeitos que tenham reduzido seu poder antes que ela deixasse o campo de batalha se aplicarão.
 - A última habilidade de Selvala é uma habilidade de mana. Ela não usa a pilha e não pode ser respondida. Se o maior poder entre os das criaturas que você controla for igual ou inferior a 0 naquele momento, nenhum mana será adicionado.
-

Semeador da Discórdia

{4} {B} {B}

Criatura — Demônio

6/6

Voar

Conforme Semeador da Discórdia entrar no campo de batalha, escolha dois jogadores.

Toda vez que é causado dano a um dos jogadores escolhidos, o outro jogador escolhido também perde uma quantidade equivalente de pontos de vida.

- Você precisa escolher dois jogadores diferentes. Você pode ser um desses jogadores.
 - A habilidade desencadeada de Semeador da Discórdia faz com que o segundo jogador perca pontos de vida. Essa perda não é por dano, nem é causada pela fonte que causou dano ao primeiro jogador.
 - Se Semeador da Discórdia sofrer dano letal ao mesmo tempo em que um dos jogadores escolhidos sofre dano, sua habilidade fará com que o segundo jogador perca pontos de vida.
 - Se o controlador de Semeador da Discórdia sofrer dano letal que faça com que ele perca o jogo ao mesmo tempo em que qualquer dos jogadores escolhidos sofre dano, a habilidade desencadeada de Semeador da Discórdia não será resolvida e o outro jogador escolhido não perderá pontos de vida.
-

Senhor Demônio Belzenlok

{4} {B} {B}

Criatura Lendária — Demônio Ancião

6/6

Voar, atropelar

Quando Senhor Demônio Belzenlok entrar no campo de batalha, exile cards do topo de seu grimório até exilar um card não de terreno; depois, coloque aquele card em sua mão. Se o valor de mana do card for igual ou superior a 4, repita este processo. Senhor Demônio Belzenlok causa 1 ponto de dano a você para cada card colocado em sua mão desta forma.

- Depois que a habilidade desencadeada é resolvida, a habilidade continua a ser aplicada até que você exile um card não de terreno com valor de mana igual ou inferior a 3 ou não consiga exilar nenhum card não de terreno enquanto executa o processo. Você não pode escolher deixar de receber as bênçãos do Senhor Demônio Belzenlok antes disso.
- Os cards de terreno exilados dessa forma permanecem exilados.

- A habilidade de Senhor Demônio Belzenlok faz com que ele cause uma quantidade de dano a você de uma só vez; ele não causa 1 ponto de dano múltiplas vezes.
 - Se o custo de mana do card não de terreno inclui {X}, X é considerado 0.
 - Se o card não de terreno não tiver custo de mana, seu valor de mana é 0.
 - O valor de mana de um card duplo, como um card com consequências do bloco Amonkhet, é igual ao valor de mana combinado das duas metades.
-

Senhorio Ogro
{3}{B}{B}
Criatura — Ogro Ladino
3/3
Toda vez que uma outra criatura não ficha morre, você
pode criar uma ficha de criatura Rato preta 1/1.
Os Ratos que você controla têm toque mortífero.

- Todos os Ratos que você controla têm toque mortífero enquanto Senhorio Ogro está no campo de batalha, e não apenas os criados por Senhorio Ogro.
-

Squee, Nabobo Goblin
{2}{R}
Criatura Lendária — Goblin
1/1
No início de sua manutenção, você pode devolver Squee,
Nabobo Goblin, de seu cemitério para sua mão.

- Se Squee não estiver em seu cemitério conforme sua manutenção começa, a habilidade dele não será desencadeada. Você não pode realizar ações durante seu turno antes do início de sua manutenção.
-

Serpente Críptica
{5}{U}{U}
Criatura — Serpente
6/5
Esta mágica custa {1} a menos para ser conjurada para
cada card de mágica instantânea ou de feitiço em seu
cemitério.

- A habilidade de Serpente Críptica não altera seu custo de mana ou valor de mana. Ela só reduz o custo para conjurar a mágica.
 - Um card duplo só conta uma vez para a habilidade de Serpente Críptica, mesmo que seja tanto uma mágica instantânea quanto um feitiço.
 - A habilidade de Serpente Críptica não pode reduzir seu custo a menos de {U}{U}.
-

Sidisi, Tirana da Linhagem
{1}{B}{G}{U}
Criatura Lendária — Naga Xamã
3/3

Toda vez que Sidisi, Tirana da Linhagem, entrar no campo de batalha ou atacar, triture três cards.
Toda vez que um ou mais cards de criaturas forem colocados do seu grimório no seu cemitério, crie uma ficha de criatura Zumbi preta 2/2.

- A última habilidade de Sidisi é desencadeada a qualquer momento em que cards de criatura sejam colocados no seu cemitério vindos de qualquer lugar do seu grimório, não só do topo.
- Qualquer instrução, inclusive a primeira habilidade de Sidisi, que instrui você a colocar vários cards do seu grimório em um cemitério move todos os cards ao mesmo tempo. Por exemplo, se Sidisi entrar no campo de batalha e você colocar três cards de criatura no seu cemitério, a última habilidade de Sidisi será desencadeada uma vez e você colocará uma ficha de Zumbi no campo de batalha.

Sinete Arcano
{2}
Artefato
{T}: Adicione um mana de qualquer cor da identidade de cor de seu comandante.

- Se você tiver dois comandantes, a habilidade adiciona um mana de qualquer cor das identidades de cor combinadas deles.
- Se seu comandante é um card sem nenhuma cor na identidade de cor, a habilidade de Sinete Arcano não gera nenhum mana. Ele não gera {C}.
- Se você não tem um comandante, a habilidade de Sinete Arcano não gera mana.

Sipaio da Lança Solar
{1}{W}
Criatura — Felino Soldado
2/2
Enquanto Sipaios da Lança Solar estiver equipado, ele terá iniciativa e vínculo com a vida.

- Se todos os Equipamentos anexados a Sipaios da Lança Solar de alguma forma forem soltos depois que ele causar dano de combate na primeira etapa de dano de combate, ele não atribuirá dano de combate na segunda etapa de dano de combate.
-

Soqueira Flamejante

{4}

Artefato — Equipamento

Quando você conjurar esta mágica, copie-a. (*A cópia torna-se uma ficha.*)

A criatura equipada terá golpe duplo enquanto houver dois mais Equipamentos anexados a ela.

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

- Múltiplas ocorrências de golpe duplo não aumentam o número de golpes. Aquela criatura ainda causará dano de combate apenas duas vezes.
 - Uma cópia de uma mágica de permanente entra no campo de batalha como uma ficha. Isso não é o mesmo que um efeito que cria uma ficha, e qualquer efeito que se refira à criação de uma ficha não se aplicará a cópias de mágicas de permanente.
-

Subira, Caravaneira Tulzidi

{2} {R}

Criatura Lendária — Humano Xamã

2/3

Ímpeto

{1}: Outra criatura alvo com poder igual ou inferior a 2 não pode ser bloqueada neste turno.

{1} {R}, {T}, descarte sua mão: Até o final do turno, toda vez que uma criatura que você controla com poder igual ou inferior a 2 causar dano de combate a um jogador, compre um card.

- Se o poder da criatura alvo for maior que 2 conforme a primeira habilidade ativada tentar ser resolvida, a habilidade não será resolvida. No entanto, se em vez disso o poder da criatura se tornar maior do que 2 após a resolução da habilidade, ela não poderá ser bloqueada naquele turno.
 - Depois que uma criatura com poder igual ou inferior a 2 tenha sido bloqueada, a segunda habilidade de Subira não fará com que ela se torne desbloqueada.
 - Você pode ativar a última habilidade de Subira se sua mão estiver vazia. Você simplesmente descarta zero cards.
 - Depois que a última habilidade de Subira seja resolvida, o desencadeamento da habilidade desencadeada retardada é verificado com base no poder das criaturas imediatamente depois que o dano é causado, e não no poder delas conforme a habilidade é resolvida.
-

Suborno

{3} {U} {U}

Feitiço

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

- Você coloca a criatura no campo de batalha, de modo que você a controla e controla quaisquer habilidades de entrada no campo de batalha que ela tenha.

- Como a “procura” exige que você encontre um card com certas características, você não precisa encontrar o card se não quiser.
-

Sun Quan, Senhor de Wu

{4}{U}{U}

Criatura Lendária — Humano Soldado

4/4

As criaturas que você controla têm equitação. (*Elas só podem ser bloqueadas por criaturas com equitação.*)

- A despeito das similaridades entre equitação e voar, equitação não interage com voar nem com alcance.
 - A habilidade de Sun Quan afeta o próprio Sun Quan.
-

Surrak, o Convocador da Caçada

{2}{G}{G}

Criatura Lendária — Humano Guerreiro

5/4

Formidável — No início do combate no seu turno, se o total de poder das criaturas que você controla for igual ou superior a 8, a criatura alvo que você controla ganha ímpeto até o final do turno.

- Se você controlar uma criatura com poder menor que 0, use este poder para calcular o total de poder das criaturas que você controla. Por exemplo, se você controlar três criaturas com poderes 4, 5 e -2, o total de poder das criaturas que você controla será 7.
 - Algumas habilidades formidável, como esta, são habilidades desencadeadas com uma “oração condicional 'se'”. Tais habilidades verificam o total de poder das criaturas que você controla duas vezes: uma vez no momento adequado para ver se a habilidade será desencadeada e novamente conforme a habilidade tenta ser resolvida. Se, naquele momento, o total de poder das criaturas que você controla não for mais igual ou superior a 8, a habilidade não terá efeito.
-

Sussurro, Liturgista do Sangue

{3}{B}

Criatura Lendária — Humano Clérigo

2/2

{T}, sacrifique duas criaturas: Devolva o card de criatura alvo de seu cemitério para o campo de batalha.

- Sussurro pode ser uma das criaturas sacrificadas para ativar sua habilidade.
 - Nenhuma das criaturas sacrificadas pode ser alvo da habilidade de Sussurro.
-

Suturador Geraif

{3}{U}{U}

Criatura Lendária — Humano Mago

3/4

{2}{U}, {T}: Cada jogador tritura três cards. Exile até dois cards de criatura colocados em cemitérios dessa forma. Crie uma ficha de criatura Zumbi azul X/X, sendo X o poder total dos cards exilados dessa forma.

- “Exilados dessa forma” se refere às instruções relativas ao exílio que fazem parte do efeito da habilidade. Se os cards que cada jogador colocaria no próprio cemitério forem exilados devido a um efeito de substituição, aqueles cards não estarão nos cemitérios para serem exilados pela parte seguinte da habilidade. Nesse caso, o valor de X será 0. Você colocará uma ficha 0/0 no campo de batalha e em seguida aquela ficha morrerá e subsequentemente deixará de existir (a menos que outra coisa eleve sua resistência para mais que 0).

Talrand, Invocador Celeste

{2}{U}{U}

Criatura Lendária — Tritão Mago

2/2

Toda vez que você conjurar uma mágica instantânea ou um feitiço, crie uma ficha de criatura Dragonete azul 2/2 com voar.

- Uma habilidade que é desencadeada quando um jogador conjura uma mágica é resolvida antes da mágica que a desencadeou, mas depois dos alvos serem escolhidos para aquela mágica. Ela é resolvida mesmo que aquela mágica seja anulada.

Teferi, Arquimago Temporal

{4}{U}{U}

Planeswalker Lendário — Teferi

5

+1: Olhe os dois cards do topo do seu grimório. Coloque um em sua mão e o outro no fundo de seu grimório.

-1: Desvire até quatro permanentes alvo.

-10: Você recebe um emblema com “Você pode ativar habilidades de lealdade de planeswalkers que você controla no turno de qualquer jogador toda vez que puder conjurar uma mágica instantânea”.

Teferi, Arquimago Temporal, pode ser seu comandante.

- Se você controlar o emblema de Teferi, a regra que diz que você só pode ativar uma habilidade de lealdade se nenhuma das habilidades de lealdade daquela permanente tiver sido ativada naquele turno ainda se aplica. Em outras palavras, você pode ativar uma habilidade de lealdade de um planeswalker uma vez em seu turno e uma no turno de cada oponente.
-

Temporada da Multiplicação

{4} {G}

Encantamento

Se um efeito criaria uma ou mais fichas sob seu controle, em vez disso, ele cria o dobro dessas fichas.

Se um efeito colocaria um ou mais marcadores em uma permanente que você controla, em vez disso, ele coloca o dobro desses marcadores naquela permanente.

- Temporada da Multiplicação afeta permanentes que entram no campo de batalha com determinado número de marcadores.
 - Planeswalkers entrarão no campo de batalha com o dobro do número de marcadores de lealdade. No entanto, se você ativar uma habilidade cujo custo faça com que você coloque marcadores de lealdade em um planeswalker, o número que você coloca não dobra. Isso porque aqueles marcadores são colocados como custo, e não como efeito.
 - Batalhas entrarão no campo de batalha com o dobro do número de marcadores de defesa.
 - Se houver duas Temporadas da Multiplicação no campo de batalha, então o número de fichas ou marcadores é quatro vezes o número original. Se houver três no campo de batalha, o número de fichas ou marcadores será oito vezes o original, e assim por diante.
-

Tentação da Vingança

{X} {R}

Feitiço

Oferta tentadora — Crie X fichas de criatura Elemental vermelha 1/1 com ímpeto. Cada oponente pode criar X fichas de criatura Elemental vermelha 1/1 com ímpeto.

Para cada oponente que fizer isso, crie X fichas de criatura Elemental vermelha 1/1 com ímpeto.

- Seus oponentes decidem na ordem dos turnos se aceitarão ou não a oferta, a começar pelo oponente à sua esquerda. Cada oponente saberá das decisões dos oponentes anteriores na ordem dos turnos quando tomar a decisão.
 - Depois que cada oponente tiver decidido, o efeito ocorre simultaneamente para cada um que aceitou a oferta. Depois, o efeito ocorre novamente para você uma quantidade de vezes igual ao número de oponentes que aceitaram.
-

Testemunha Eterna

{1} {G} {G}

Criatura — Humano Xamã

2/1

Quando Testemunha Eterna entra no campo de batalha, você pode devolver o card alvo de seu cemitério para sua mão.

- Se uma mágica que esteja sendo resolvida colocar Testemunha Eterna no campo de batalha, a habilidade de Testemunha Eterna pode ter como alvo aquele card se ele for colocado em seu cemitério conforme for resolvido.
-

Tetsuko Umezawa, Fugitiva
{1}{U}
Criatura Lendária — Humano Ladino
1/3

As criaturas que você controla com poder ou resistência igual ou inferior a 1 não podem ser bloqueadas.

- Depois que uma criatura que você controla é bloqueada, alterar seu poder para 1 ou menos não faz com que ela se torne não bloqueada. Alterar sua resistência para 1 não fará com que ela se torne não bloqueada, e alterar sua resistência para menos de 1 fará com que ela morra.

Teysa Karlov
{2}{W}{B}
Criatura Lendária — Humano Conselheiro
2/4

Se a morte de uma criatura fizer com que uma habilidade desencadeada de uma permanente que você controla seja desencadeada, aquela habilidade será desencadeada uma vez adicional.

As fichas de criatura que você controla têm vigilância e vínculo com a vida.

- Teysa afeta as habilidades desencadeadas do tipo “quando esta criatura morrer” de uma criatura, assim como outras habilidades desencadeadas que se desencadeiem quando aquela criatura morrer. Tais habilidades desencadeadas começam com “quando” ou “toda vez que”.
- O efeito de Teysa não copia a habilidade desencadeada; ele só faz com que ela seja desencadeada duas vezes. Quaisquer escolhas feitas conforme você coloca a habilidade na pilha, como modos e alvos, são feitas separadamente para cada ocorrência da habilidade. Quaisquer escolhas feitas na resolução, como pagar ou não um custo por aquela habilidade desencadeada, também são feitas separadamente.
- O evento desencadeador não precisa se referir especificamente a “criaturas”. Nesses casos, o evento desencadeador também pode se referir a algo ser “colocado em um cemitério vindo do campo de batalha”. Por exemplo, uma habilidade que é desencadeada “toda vez que um artefato é colocado em um cemitério vindo do campo de batalha” será desencadeada duas vezes se uma criatura artefato morrer enquanto Teysa Karlov estiver no campo de batalha.
- Uma habilidade que seja desencadeada quando uma criatura “deixa o campo de batalha” será desencadeada duas vezes se aquela criatura deixar o campo de batalha morrendo.
- Uma habilidade que seja desencadeada por um evento que faça com que uma criatura morra não é desencadeada duas vezes. Por exemplo, uma habilidade que seja desencadeada “toda vez que você sacrifica uma criatura” é desencadeada apenas uma vez.
- Olhe cada criatura em sua existência no campo de batalha, levando em conta efeitos contínuos, para determinar se quaisquer habilidades desencadeadas serão desencadeadas múltiplas vezes. Por exemplo, se um terreno que se tornou uma criatura morrer, uma habilidade que é desencadeada quando ela morre é desencadeada duas vezes.
- Se uma criatura que morrer ao mesmo tempo que outra permanente que você controla deixar o campo de batalha fizer com que uma habilidade daquela permanente seja desencadeada, aquela habilidade será desencadeada uma vez adicional.

- Se uma criatura morrendo ao mesmo tempo que Teysa (inclusive a própria Teysa) fizer com que uma habilidade desencadeada de uma permanente que você controla seja desencadeada, aquela habilidade será desencadeada uma vez adicional.
- Se, de alguma forma, você controlar duas Teysas, a morte de uma criatura fará com que as habilidades sejam desencadeadas três vezes, não quatro. Uma terceira Teysa faz com que as habilidades sejam desencadeadas quatro vezes, uma quarta faz com que as habilidades sejam desencadeadas cinco vezes e assim por diante. Isso também significa que se você controlar Teysa e conjurar uma segunda, uma habilidade que seja desencadeada quando ela morrer devido à “regra das lendas” será desencadeada três vezes.
- Uma habilidade de uma permanente que seja desencadeada quando um card é colocado no cemitério “vindo de qualquer lugar” só é desencadeada duas vezes se Teysa e aquela permanente estavam ambas no campo de batalha imediatamente depois de a criatura ter morrido.

Titã do Inferno

{4} {R} {R}

Criatura — Gigante

6/6

{R}: Titã do Inferno recebe +1/+0 até o final do turno.

Toda vez que Titã do Inferno entra no campo de batalha ou ataca, ele causa 3 pontos de dano divididos como você escolher entre um, dois ou três alvos.

- Você divide o dano conforme coloca a habilidade desencadeada de Titã do Inferno na pilha, e não conforme ela é resolvida. É necessário atribuir ao menos 1 ponto de dano a cada alvo. (Em outras palavras, conforme coloca a habilidade na pilha, você escolhe se ela causará 3 pontos de dano a um único alvo, 2 pontos de dano a um alvo e 1 a outro ou 1 ponto de dano a cada um de três alvos.)

Torre de Comando

Terreno

{T}: Adicione um mana de qualquer cor da identidade de cor de seu comandante.

- Se você tiver dois comandantes, a habilidade adiciona um mana de qualquer cor das identidades de cor combinadas deles.
- Se seu comandante é um card sem nenhuma cor na identidade de cor, a habilidade de Torre de Comando não gera nenhum mana. Ela não gera {C}.
- Se você não tem um comandante, a habilidade de Torre de Comando não gera mana.

Torre do Relicário

Terreno

Não há limite para o número máximo de cards em sua mão.

{T}: Adicione {C}.

- Se diversos efeitos modificarem o número máximo permitido de cards em sua mão, aplique-os na ordem de selo temporal, ou seja, de ocorrência. Por exemplo, se você colocar Profusão Nula (um encantamento que diz que seu número máximo de cards na mão é dois) no campo de batalha e depois colocar Torre do

Relicário no campo de batalha, você não terá um número máximo permitido de cards na mão. Contudo, se aquelas permanentes entrarem no campo de batalha na ordem inversa, o número máximo permitido de cards em sua mão será dois.

Traje de Assalto

{4}

Artefato — Equipamento

A criatura equipada recebe +2/+2, tem ímpeto, não pode atacar você nem planeswalkers que você controle e não pode ser sacrificada.

No início da manutenção de cada oponente, você pode fazer com que aquele jogador ganhe o controle da criatura equipada até o final do turno. Se fizer isso, desvire-a.

Equipar {3}

- A criatura equipada não pode ser sacrificada por nenhum motivo. Se um efeito instruir você a sacrificá-la, você não poderá fazê-lo e ela permanecerá no campo de batalha. Você não pode sacrificá-la para pagar um custo que exija que você sacrifique uma criatura.
 - Se um efeito instruir você a sacrificar uma criatura e você controlar quaisquer criaturas além da criatura equipada com Traje de Assalto, você precisará sacrificar uma delas. Você não pode tentar sacrificar a criatura equipada, falhar e portanto ignorar o efeito.
-

Transformações Divergentes

{6} {R}

Mágica Instantânea

Inabalável (*Esta mágica custa {1} a menos por cada oponente para ser conjurada.*)

Exile duas criaturas alvo. Para cada uma dessas criaturas, seu controlador revela cards do topo do próprio grimório até revelar um card de criatura, coloca aquele card no campo de batalha e, em seguida, embaralha os demais no próprio grimório.

- Você não pode conjurar Transformações Divergentes sem duas criaturas alvo. Se uma criatura alvo deixar de ser um alvo válido para Transformações Divergentes depois que ela tiver sido conjurada, seu controlador não exilará nem substituirá aquela criatura, mas a outra criatura ainda será afetada.
- Se criaturas de dois jogadores forem exiladas desta forma, comece pelo jogador de quem for o turno. Se aquele jogador controlava uma criatura exilada desta forma, aquele jogador segue o processo em Transformações Divergentes para substituí-la. Se não controlava, passe ao próximo jogador na ordem dos turnos. Repita até que os jogadores que controlavam as criaturas exiladas tenham, cada um, substituído aquelas criaturas.
- Se criaturas de um jogador forem exiladas desta forma, aquele jogador repetirá este processo duas vezes.
- As duas criaturas que são colocadas no campo de batalha fazem isso em sequência. As habilidades desencadeadas da segunda não veem a primeira entrar no campo de batalha.
- Quaisquer habilidades que sejam desencadeadas durante a resolução de Transformações Divergentes esperam até que Transformações Divergentes termine de ser resolvida para serem colocadas na pilha. Uma

habilidade que seja desencadeada pela entrada da primeira criatura no campo de batalha pode ter como alvo a segunda criatura e vice-versa.

- Se o controlador de uma criatura exilada desta forma não tiver nenhum card de criatura restante no próprio grimório, aquele jogador revela os cards no grimório e, em seguida, o embaralha.
- Fazer com que um oponente perca o jogo depois de você ter anunciado que está conjurando uma magia com inabalável e determinado seu custo total não fará com que você tenha que pagar mais mana.
- Efeitos que reduzam o que você paga para conjurar uma magia não afetam seu valor de mana.

Trinax do Esporo Sangrento

{2}{G}{G}

Criatura — Lagarto

2/2

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

Cada outra criatura que você controla entra no campo de batalha com X marcadores +1/+1 adicionais, sendo X o número de marcadores +1/+1 em Trinax do Esporo Sangrento.

- Se Trinax do Esporo Sangrento entrar no campo de batalha ao mesmo tempo que outras criaturas que você controla, aquelas criaturas não receberão marcadores +1/+1 adicionais da última habilidade de Trinax do Esporo Sangrento. Aquelas criaturas também não poderão ser devoradas por Trinax do Esporo Sangrento.

Trix, a Tempestade Repentina

{3}{U}{U}

Criatura Lendária — Elemental Gigante

4/5

Lampejo

Voar

As magias que você conjura com valor de mana igual ou superior a 5 custam {1} a menos para serem conjuradas e não podem ser anuladas.

- Para determinar o custo total de uma magia, comece com o custo de mana ou o custo alternativo a pagar, adicione qualquer aumento de custo e, depois, aplique quaisquer reduções de custo (como a de Trix). O valor de mana da magia permanece igual, independentemente do custo total para conjurá-la.
- Para magias com {X} no custo de mana, use o valor escolhido para X para determinar o valor de mana da magia.
- A última habilidade de Trix não se aplica a ela mesma enquanto ela é uma magia.
- Uma magia ou habilidade que anule magias ainda pode ter como alvo magias que você controla com valor de mana igual ou superior a 5. Quando a magia ou habilidade for resolvida, sua magia não será anulada, mas quaisquer efeitos adicionais que a magia tiver ainda acontecerão.
- Se Trix entrar no campo de batalha enquanto uma magia com valor de mana igual ou superior a 5 que você tenha conjurado estiver na pilha, aquela magia não poderá ser anulada, mesmo que você não receba o desconto de {1}.

- Os jogadores não podem tentar remover Trix para aumentar o custo de uma mágica que você queira conjurar, mas podem remover Trix para permitir que as próprias mágicas e habilidades anulem suas mágicas.
-

Tromokratis

{5}{U}{U}

Criatura Lendária — Kraken

8/8

Tromokratis tem resistência a magia, a menos que esteja atacando ou bloqueando.

Tromokratis não pode ser bloqueado, a menos que todas as criaturas que o jogador defensor controla o bloqueiem.

(Se alguma das criaturas que aquele jogador controla não puder bloquear esta criatura, ela não poderá ser bloqueada.)

- O jogador defensor pode bloquear Tromokratis com cada criatura que ele controle. Se o jogador não puder, porque uma das criaturas está virada, ou por escolher não fazê-lo, Tromokratis não poderá ser bloqueado.
 - Tromokratis (como toda criatura atacante ou bloqueadora) permanece sendo uma criatura atacante ou bloqueadora até o fim da etapa de final de combate. Observe que ele ainda será uma criatura atacante ou bloqueadora durante a etapa de dano de combate, de modo que quaisquer habilidades que um oponente controle e sejam desencadeadas quando uma criatura morre como resultado de dano de combate podem ter Tromokratis como alvo.
-

Tudo que Reluz

{1}{W}

Encantamento — Aura

Encantar criatura

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

- Como Tudo que Reluz é um encantamento, a criatura encantada geralmente recebe ao menos +1/+1.
 - Uma permanente que seja simultaneamente um artefato e um encantamento é contada apenas uma vez.
 - Você ainda controla Auras que você tenha colocado no campo de batalha anexadas a uma permanente que você não controla.
-

Tutor Demoníaco

{1}{B}

Feitiço

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

- Você escolhe um card na resolução.
- Você não revela o card para seu oponente.
- Esse card é colocado diretamente em sua mão. Ele não é comprado.

Tutor Pessoal

{U}

Feitiço

Procure em seu grimório um card de feitiço, revele-o e depois embaralhe e coloque aquele card no topo.

- Como a “procura” exige que você encontre um card com certas características, você não precisa encontrar o card se não quiser.

Tuya Garra de Urso

{1}{R}{G}

Criatura Lendária — Humano Guerreiro

2/2

Toda vez que Tuya Garra de Urso ataca, ela recebe +X/+X até o final do turno, sendo X o maior poder entre os das outras criaturas que você controla.

- O valor de X só é calculado conforme a habilidade de Tuya Garra de Urso é resolvida. Se você não controlar outras criaturas naquele momento ou se o maior poder entre os das criaturas que você controla for igual ou inferior a 0, X será 0.
- Depois que a habilidade é resolvida e o bônus é aplicado, aquele bônus não muda, mesmo que o maior poder entre os das criaturas que você controla mude.

Ulamog, a Fome Interminável

{10}

Criatura Lendária — Eldrazi

10/10

Quando conjurar esta mágica, exile duas permanentes alvo.

Indestrutível

Toda vez que Ulamog, a Fome Interminável, ataca, o jogador defensor exila vinte cards do topo do próprio grimório.

- A primeira habilidade de Ulamog é desencadeada e resolvida independentemente de Ulamog, depois que ambas tenham sido colocadas na pilha. Se Ulamog for anulado, aquela habilidade desencadeada ainda será resolvida. Aquela habilidade desencadeada será sempre resolvida antes de Ulamog.
 - Os cards exilados pela primeira e pela terceira habilidades de Ulamog são exilados com a face voltada para cima.
 - Se o jogador tiver menos de vinte cards no próprio grimório, exile todos eles. Aquele jogador não perderá o jogo (até que tenha de comprar um card de um grimório vazio).
-

Unicórnio Leal

{3}{W}

Criatura — Unicórnio

3/4

Vigilância

Tenente — No início do combate no seu turno, se você controlar seu comandante, previna todo o dano de combate que seria causado a criaturas que você controla neste turno. As outras criaturas que você controla ganham vigilância até o final do turno.

- Depois que a habilidade de tenente de Unicórnio Leal tenha sido resolvida enquanto você controla seu comandante, seus efeitos persistem neste turno mesmo que você perca o controle de seu comandante ou de Unicórnio Leal.
- O efeito de Unicórnio Leal prevenirá todo dano de combate que seria causado a criaturas que você controla, mesmo que aquelas criaturas não estivessem no campo de batalha ou não fossem criaturas quando o efeito foi resolvido.

Urza, Grão-lorde Artífice

{2}{U}{U}

Criatura Lendária — Humano Artesão

1/4

Quando Urza, Grão-lorde Artífice, entrar no campo de batalha, crie uma ficha de criatura artefato Constructo incolor 0/0 com “Esta criatura recebe +1/+1 para cada artefato que você controla”.

Vire um artefato desvirado que você controla: Adicione {U}.

{5}: Embaralhe seu grimório e em seguida exile o card do topo. Até o final do turno, você pode jogar aquele card sem pagar seu custo de mana.

- A ficha criada pela primeira habilidade de Urza contará a si mesma, de modo que ela será ao menos 1/1.
 - Você pode virar qualquer artefato desvirado que você controla para pagar o custo da habilidade de mana, inclusive uma criatura artefato que você não controlou continuamente desde o início de seu turno mais recente. Virar um Equipamento dessa forma não afetará suas habilidades nem a criatura equipada.
 - Se você não jogar o card exilado com a última habilidade de Urza, ele permanecerá exilado.
 - A última habilidade de Urza não altera o momento em que você pode jogar os cards exilados. Por exemplo, se você exila um card de feitiço, você só pode conjurá-lo durante sua fase principal quando a pilha está vazia. Se você exila um card de terreno, você só pode jogá-lo durante sua fase principal e somente se tiver uma jogada de terreno disponível.
 - Se uma mágica tem {X} em seu custo de mana, você precisa escolher 0 como valor de X quando conjurá-la sem pagar seu custo de mana.
 - Se você conjura um card “sem pagar seu custo de mana”, você não pode escolher conjurá-lo por nenhum custo alternativo. Você pode, todavia, pagar custos adicionais. Se o card tiver custos adicionais obrigatórios, você precisará pagá-los para conjurá-lo.
-

Vagante do Maelstrom
{5}{G}{U}{R}
Criatura Lendária — Elemental
7/5

As criaturas que você controla têm ímpeto.

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

- Vagante do Maelstrom concede ímpeto a si mesmo.
 - Cada ocorrência de cascata é desencadeada e resolvida separadamente. A mágica que você conjurar devido à primeira habilidade cascata irá para a pilha sobre a segunda habilidade cascata. Aquela mágica será resolvida antes que você exile cards para a segunda habilidade cascata.
 - Independentemente da mágica que você conjure com o primeiro desencadeamento de cascata (ou quaisquer desencadeamentos de cascata resultantes da conjuração daquela mágica), o segundo desencadeamento de cascata procurará uma mágica com valor de mana inferior ao valor de mana de Vagante do Maelstrom, 8.
 - O valor de mana de uma mágica é determinado apenas por seu custo de mana. Ignore quaisquer custos alternativos, custos adicionais, aumentos ou reduções de custo.
 - Cascata é desencadeada quando você conjura a mágica, o que significa que ela é resolvida antes daquela mágica. Se você acabar conjurando o card exilado, ele irá para a pilha acima da mágica com cascata.
 - Quando a habilidade cascata é resolvida, você precisa exilar cards. A única parte opcional da habilidade é conjurar ou não o último card exilado.
 - Se uma mágica com cascata for anulada, a habilidade cascata ainda será resolvida normalmente.
 - Você exila os cards com a face voltada para cima. Todos os jogadores poderão vê-los.
 - Se você conjura um card “sem pagar seu custo de mana”, você não pode escolher conjurá-lo por nenhum custo alternativo. Você pode, todavia, pagar custos adicionais. Se o card tiver custos adicionais obrigatórios, você precisará pagá-los para conjurá-lo.
 - Se o card tem {X} em seu custo de mana, você precisa escolher 0 como valor de X quando o conjura sem pagar seu custo de mana.
 - Como consequência de uma alteração nas regras de cascata em 2021, você não só para de exilar cards se exilar um não de terreno com valor de mana inferior ao da mágica com cascata, como a mágica resultante que você conjura também precisa ter um valor de mana inferior. Anteriormente, em casos em que o valor de mana de um card diferia do da mágica resultante, como no caso de alguns cards dupla face modais ou cards com uma Aventura, você podia conjurar uma mágica com valor de mana superior ao do card exilado.
 - O valor de mana de um card duplo é determinado pelo valor de mana combinado das duas metades. Se cascata permitir que você conjure um card duplo, você pode conjurar qualquer das duas metades, mas não ambas.
-

Valduk, Guardião da Chama
{2}{R}
Criatura Lendária — Humano Xamã
3/2

No início do combate no seu turno, para cada Aura e Equipamento anexado a Valduk, Guardião da Chama, crie uma ficha de criatura Elemental vermelha 3/1 com atropelar e ímpeto. Exile aquelas fichas no início da próxima etapa final.

- Valduk conta todas as Auras e os Equipamentos anexados a si mesmo, e não apenas as Auras e os Equipamentos que você controla.
- Se Valduk deixar o campo de batalha depois de sua habilidade ter sido desencadeada, mas antes de ela ter sido resolvida, use o número de Auras ou Equipamentos que estavam anexados a ele antes que ele deixasse o campo de batalha para determinar quantas fichas serão criadas.
- Se Valduk deixar o campo de batalha depois de sua habilidade ter sido resolvida, as fichas ainda serão exiladas no início da próxima etapa final.

Vendaval Etéreo
{3}{U}{U}
Feitiço
Devolva seis permanentes alvo não de terreno para as mãos de seus donos.

- Você precisa escolher seis alvos válidos diferentes para conjurar Vendaval Etéreo. Se alguns, mas não todos, os alvos deixarem de ser válidos antes da resolução de Vendaval Etéreo, os alvos válidos restantes serão colocados nas mãos de seus donos.

Verdeloth, o Antigo
{4}{G}{G}
Criatura Lendária — Ent
4/7
Reforçar {X} (*Você pode pagar um custo adicional de {X} ao conjurar esta mágica.*)
As criaturas Saprófitas e as outras criaturas Ents recebem +1/+1.
Quando Verdeloth, o Antigo, entra no campo de batalha, se foi reforçado, crie uma ficha de criatura Saprófita verde 1/1.

- Verdeloth não dará +1/+1 a si mesmo a menos que de alguma forma se torne uma Saprófita.

Vitimar
{2}{B}
Feitiço
Escolha dois cards de criatura alvo em seu cemitério. Sacrifique uma criatura. Se fizer isso, devolva os cards escolhidos ao campo de batalha virados.

- Você precisa escolher dois alvos. Você não pode conjurar Vitimar tendo um único card de criatura como alvo.
- Se um dos cards de criatura alvo não for um alvo válido (por exemplo, por ter deixado seu cemitério antes que Vitimar fosse resolvido), você ainda sacrificará uma criatura e colocará o outro card no campo de batalha. Se nenhum for um alvo válido, Vitimar não será resolvido. Você não sacrificará uma criatura.
- A criatura que você sacrifica não é escolhida até que Vitimar seja resolvido. Você não pode devolver a criatura que você sacrifica porque ela ainda estará no campo de batalha no momento em que os alvos forem escolhidos.
- Conforme Vitimar é resolvido, você precisa sacrificar uma criatura se possível. Você não pode mudar de ideia e escolher não sacrificar nada.

Vizir das Areias Correntes

{2}{U}

Criatura — Humano Clérigo

1/3

{T}: Desvire outra permanente alvo.

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

Quando você reciclar Vizir das Areias Correntes, desvire a permanente alvo.

- Quando você recicla este card, primeiro a habilidade reciclar vai para a pilha, e depois a habilidade desencadeada vai para a pilha acima dela. A habilidade desencadeada será resolvida antes que você compre um card com a habilidade reciclar.
- A habilidade reciclar e a habilidade desencadeada são separadas. Se a habilidade desencadeada não for resolvida (por exemplo, por ter sido anulada ou todos os alvos terem deixado de ser válidos), a habilidade reciclar ainda será resolvida e você comprará um card.

Voltar ao Pó

{2}{W}{W}

Mágica Instantânea

Exile o artefato ou encantamento alvo. Se você conjurou esta mágica durante sua fase principal, você pode exilar até um outro artefato ou encantamento alvo.

- Voltar ao Pó sempre pode ter um segundo artefato ou encantamento como alvo, ele só não o exilará se não for sua fase principal quando você conjurar Voltar ao Pó.
- Se uma mágica ou habilidade copiar Voltar ao Pó, a cópia só exila o primeiro artefato ou encantamento alvo. Isso porque a cópia não foi conjurada.

Xantcha, Agente Adormecida
{1} {B} {R}
Criatura Lendária — Phyrexiano Assecla
5/5

Xantcha, Agente Adormecido, entra no campo de batalha sob o controle de um oponente à sua escolha.

Xantcha ataca a cada combate se estiver apta, e não pode atacar seu dono nem planeswalkers que seu dono controle.

{3}: O controlador de Xantcha perde 2 pontos de vida e você compra um card. Qualquer jogador pode ativar esta habilidade.

- A primeira habilidade desencadeada de Xantcha é um efeito de substituição que modifica como ela entra no campo de batalha. Os jogadores não podem realizar ações (como ativar sua última habilidade) enquanto Xantcha está no campo de batalha antes de ser controlada por outro jogador.
- Se Xantcha 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, o jogador não será forçado a pagar aquele custo, portanto ela também não precisará atacar naquele caso.
- O jogador que compra o card quando a última habilidade de Xantcha é resolvida é o jogador que ativou a habilidade.
- O controlador de Xantcha pode ativar sua última habilidade. Nesse caso, o mesmo jogador perde 2 pontos de vida e compra um card.
- Se um jogador criar uma ficha que seja uma cópia de Xantcha, o jogador que criou a ficha é seu dono, e não o jogador sob o controle do qual ela entra no campo de batalha.
- Em uma partida com vários participantes, se o dono de Xantcha deixar o jogo, Xantcha deixa o jogo com ele. Se o controlador de Xantcha deixar o jogo, Xantcha será exilada. Essa é uma alteração em relação a regras anteriores devido ao texto atualizado de Xantcha.

Yahenni, Guerrilheiro Imortal
{2} {B}
Criatura Lendária — Etergênito Vampiro
2/2

Ímpeto

Toda vez que uma criatura que um oponente controla morrer, coloque um marcador +1/+1 em Yahenni, Guerrilheiro Imortal.

Sacrifique outra criatura: Yahenni ganha indestrutível até o final do turno.

- Se Yahenni e uma criatura que um oponente controla morrerem simultaneamente (por terem lutado ou terem estado em combate juntas, por exemplo), Yahenni não estará no campo de batalha conforme sua habilidade desencadeada for resolvida. Ela não poderá ser salva pelo marcador +1/+1 que seria colocado nela.
-

Yedora, Jardineira dos Túmulos

{4}{G}

Criatura Lendária — Ent Druida

5/5

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

- Um card com a face voltada para baixo não tem nome nem cores. O único tipo dele é terreno, o único subtipo é Floresta e a única habilidade é “{T}: Adicione {G}”.
 - Se o card com a face voltada para baixo tem metamorfose, você pode pagar seu custo de metamorfose para fazer com que ele tenha a face voltada para cima.
 - Se uma daquelas florestas tiver a face voltada para cima, o efeito que a transforma em um terreno Floresta expirará. A permanente com a face voltada para cima voltará a ter os textos impressos de seu nome, linha de tipos, custo de mana, habilidades e assim por diante.
-

Yennett, Soberana Enigmática

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

Criatura Lendária — Esfinge

3/5

Voar, vigilância, ameaçar

Toda vez que Yennett, Soberana Enigmática, atacar, revele o card do topo de seu grimório. Você poderá conjurar aquele card sem pagar seu custo de mana se seu valor de mana for ímpar. Se não conjurá-lo, compre um card.

- Se o card revelado não tiver um valor de mana ímpar ou tiver, mas você escolher não conjurá-lo, você comprará um card. Lembre-se de que revelar um card não faz com que ele mude de zona. Isso significa que o card que você comprar será o card que você revelou.
 - Se conjura um card “sem pagar seu custo de mana”, você não pode escolher conjurá-lo por nenhum custo alternativo, como um custo de evocar. Você pode, todavia, pagar custos adicionais. Se o card tem custos adicionais obrigatórios, como os de Voz Atormentadora, eles precisam ser pagos para conjurá-lo.
 - Se uma mágica tem {X} em seu custo de mana, você precisa escolher 0 como valor de X se conjurá-la sem pagar seu custo de mana.
 - Se quiser conjurar o card revelado sem pagar seu custo de mana, você precisará conjurá-lo enquanto a habilidade desencadeada de Yennett está sendo resolvida; você não pode conjurá-lo gratuitamente posteriormente no turno.
 - Como todos os atacantes são escolhidos ao mesmo tempo, uma mágica conjurada dessa forma não pode afetar com quais criaturas você pode atacar, mas pode afetar quais criaturas estarão aptas a bloquear.
-

Yisan, o Bardo Andarilho

{2} {G}

Criatura Lendária — Humano Ladino Bardo

2/3

{2} {G}, {T}, coloque um marcador de verso em Yisan, o Bardo Andarilho: Procure no seu grimório um card de criatura com valor de mana igual ao número de marcadores de verso em Yisan, coloque-o no campo de batalha e depois embaralhe.

- Se Yisan, o Bardo Andarilho, não estiver no campo de batalha quando a última habilidade for resolvida, use o número de marcadores de verso que ele possuía da última vez em que esteve no campo de batalha para determinar quais cards de criatura podem ser colocados no campo de batalha. Este número incluirá o marcador colocado em Yisan para ativar a habilidade.

Zacama, Calamidade Primordial

{6} {R} {G} {W}

Criatura Lendária — Dinossauro Ancião

9/9

Vigilância, alcance, atropelar

Quando Zacama, Calamidade Primordial, entrar no campo de batalha, se você o conjurou, desvire todos os terrenos que você controla.

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

{2} {G}: Destrua o artefato ou o encantamento alvo.

{2} {W}: Você ganha 3 pontos de vida.

- A habilidade desencadeada de Zacama é desencadeada se você o conjurar de qualquer zona. Ela não é desencadeada se você coloca Zacama no campo de batalha sem conjurá-lo.
- A habilidade causadora de dano de Zacama pode ser ativada durante o combate, por exemplo, tendo como alvo a criatura que o estiver bloqueando. Se todas as criaturas bloqueadoras de Zacama forem destruídas, seu dano de combate será atribuído ao jogador, planeswalker ou batalha que ele esteja atacando por causa de atropelar. Se as criaturas bloqueadoras sofrerem dano não letal, aquele dano será considerado na atribuição do dano de atropelar.

Zada, Moedora de Edros

{3} {R}

Criatura Lendária — Goblin Aliado

3/3

Toda vez que você conjurar uma mágica instantânea ou um feitiço que tenha apenas Zada, Moedora de Edros, como alvo, copie aquela mágica para cada outra criatura que você controla que a mágica pudesse ter como alvo.

Cada cópia tem uma criatura diferente como alvo.

- A habilidade de Zada é desencadeada toda vez que você conjura uma mágica instantânea ou um feitiço que tenha apenas Zada, Moedora de Edros, como alvo, e mais nenhum outro objeto ou jogador.
- Se você conjurar uma mágica instantânea ou um feitiço que tenha múltiplos alvos, mas esta tiver apenas Zada como alvo, a habilidade de Zada será desencadeada. As cópias terão, da mesma forma, apenas uma de suas outras criaturas como alvo. Você não pode alterar os alvos de nenhuma das cópias.

- Qualquer criatura que você controla que não poderia ser alvo da magia original (devido a manto, habilidades de proteção ou qualquer outra razão) é simplesmente ignorada pela habilidade de Zada.
- Você controla todas as cópias. Você escolhe a ordem em que as cópias são colocadas na pilha. A magia original estará na pilha abaixo dessas cópias, e será resolvida por último.
- As cópias que a habilidade cria são criadas na pilha, de modo que não são conjuradas. As habilidades que são desencadeadas quando um jogador conjura uma magia (como a própria habilidade de Zada) não serão desencadeadas.
- Se a magia que for copiada for modal (ou seja, se ela disser “Escolha um —” ou algo assim), as cópias terão o mesmo modo. Você não pode escolher um modo diferente.
- Se a magia copiada tiver um X cujo valor foi determinado quando ela foi conjurada (como faz Trovoadas Ribombantes), as cópias terão o mesmo valor de X.
- O controlador de uma cópia não pode escolher pagar nenhum custo alternativo nem adicional pela cópia. Porém, os efeitos baseados em custos alternativos ou adicionais que tenham sido pagos pela magia original serão copiados como se esses mesmos custos tivessem sido pagos para a cópia.

Zetalpa, Aurora Primordial
 {6} {W} {W}
 Criatura Lendária — Dinossauro Ancião
 4/8
 Voar, golpe duplo, vigilância, atropelar, indestrutível

- Se uma criatura atacante com golpe duplo e atropelar destruir todas as suas criaturas bloqueadoras com dano de combate de iniciativa, todo o dano de combate normal será atribuído ao jogador, planeswalker ou batalha que ela estiver atacando.

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

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

NOTAS SOBRE CARDS ESPECÍFICOS DE COMMANDER DE *COMMANDER MASTERS* (não disponíveis em português):

Abstruse Archaic

{4}

Criatura — Avatar

3/4

Vigilância

{1}, {T}: Copie a habilidade ativada ou desencadeada alvo que você controla de uma fonte incolor. Você pode escolher novos alvos para a cópia. *(As habilidades de mana não podem ser alvo.)*

- 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. Uma habilidade de mana ativada é uma que gera mana conforme é resolvida, e não uma que custa mana para ser ativada.
- Uma habilidade desencadeada usa as expressões “quando”, “toda vez que” ou “no/na”. Elas costumam ser escritas na seguinte estrutura: “[Condição de desencadeamento], [efeito].” Algumas habilidades de palavra-chave são habilidades desencadeadas e têm “quando”, “toda vez que” ou “no início de” no texto explicativo.
- A habilidade de Abstruse Archaic tem como alvo uma habilidade que esteja na pilha e cria outra ocorrência daquela habilidade na pilha. Ela não faz com que nenhum objeto ganhe uma habilidade.
- A fonte da cópia é a mesma fonte da habilidade original.
- Se a habilidade for modal (ou seja, se ela disser “Escolha um —” ou algo assim), o modo será copiado e não poderá ser alterado.
- Se a habilidade dividir o dano ou distribuir marcadores entre certo número de alvos, a divisão e o número de alvos não podem ser alterados. Se você escolher novos alvos, você precisa escolher o mesmo número de alvos.
- Se o custo de uma habilidade ativada contiver uma escolha, como uma criatura a sacrificar ou um número de marcadores a remover, a cópia usará aquela mesma informação. Você não pode pagar o custo novamente, mesmo que queira fazê-lo.
- Qualquer escolha feita quando a habilidade for resolvida ainda não terá sido feita quando ela for copiada. Qualquer escolha dessa natureza será feita separadamente quando a cópia for resolvida. Se uma habilidade desencadeada exige o pagamento de um custo, você pode pagar aquele custo para a cópia separadamente.
- Se uma habilidade estiver relacionada com uma segunda habilidade, as cópias da habilidade também estarão relacionadas com aquela segunda habilidade. Se a segunda habilidade mencionar o “card exilado”, isso incluirá todos os cards exilados pela habilidade e pela cópia. Por exemplo, se a habilidade de entrada no campo de batalha de Remador da Grota das Marés for copiada e dois cards forem exilados, ambos retornarão quando Remador da Grota das Marés deixar o campo de batalha.
- Em alguns casos envolvendo habilidades relacionadas, uma habilidade requer informações sobre “o card exilado”. Quando isto acontecer, a habilidade receberá múltiplas respostas. Se essas respostas são usadas para determinar o valor de uma variável, a soma é usada. Se uma habilidade tentar criar uma ficha que seja uma cópia “do card exilado”, ela criará, para cada card exilado dessa forma, uma ficha que seja uma cópia daquele card.
- A habilidade de Abstruse Archaic pode copiar habilidades ativadas e desencadeadas de dragões, emblemas, planos e fenômenos. Ela não pode copiar a “habilidade de transplanar” específica de Planechase nem

habilidades desencadeadas associadas ao monarca nem a designações de iniciativa, pois aquelas habilidades não têm fonte.

Anikthea, Hand of Erebos

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

Criatura Encantamento Lendária — Semideus

4/4

Ameaçar

As outras criaturas encantamento que você controla têm ameaçar.

Toda vez que Anikthea entrar no campo de batalha ou atacar, exile até um encantamento não Aura alvo de seu cemitério. Crie uma ficha que seja uma cópia daquele card, exceto por ser uma criatura Zumbi preta 3/3 além de seus outros tipos.

- A não ser pelas exceções listadas, a ficha copia exatamente o que estava impresso no card original e nada mais. Ela não copia nenhuma informação sobre o objeto que o card era antes de ser colocado em seu cemitério.
 - A ficha é uma criatura Zumbi além de seus outros tipos e é preta além de suas outras cores. Seu poder e resistência básicos são 3/3. Esses são os valores copiáveis das fichas que outros efeitos podem copiar.
 - Se o card copiado tem {X} em seu custo de mana, X é 0.
 - Se o card copiado por uma ficha tiver quaisquer habilidades do tipo “quando [esta permanente] entra no campo de batalha”, a ficha também terá essas habilidades e as desencadeará quando for criada. Da mesma forma, quaisquer habilidades do tipo “conforme [esta permanente] entra no campo de batalha” ou “[esta permanente] entra no campo de batalha com” que a ficha tenha copiado também funcionarão.
-

Battle at the Helvault

{4}{W}{W}

Encantamento — Saga

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

I, II — Para cada jogador, exile até que Battle at the Helvault deixe o campo de batalha até uma permanente alvo não Saga e não de terreno que aquele jogador controla.

III — Crie Avacyn, uma ficha de criatura lendária Anjo branca 8/8 com voar, vigilância e indestrutível.

- Se Battle at the Helvault deixar o campo de batalha antes que sua primeira ou segunda habilidade de capítulo seja resolvida, as permanentes alvo não serão exiladas.
 - As Auras anexadas a permanentes exiladas serão colocadas nos cemitérios de seus donos. Os Equipamentos são soltos e permanecem no campo de batalha. Os marcadores deixam de existir. Quando os cards retornarem ao campo de batalha, eles serão novos objetos, sem conexão com os cards que foram exilados.
 - As fichas exiladas dessa forma deixam de existir e não voltam ao campo de batalha.
-

Cacophony Unleashed

{5} {B} {B}

Encantamento

Quando Cacophony Unleashed entrar no campo de batalha, se você a tiver conjurado, destrua todas as criaturas não encantamento.

Toda vez que Cacophony Unleashed ou outro encantamento entrar no campo de batalha sob seu controle, até o final do turno Cacophony Unleashed se torna uma criatura lendária Pesadelo Deus 6/6 com ameaçar e toque mortífero. Ela ainda é um encantamento.

- Uma permanente não de criatura que passe a ser uma criatura pode atacar, bem como ter suas habilidades {T} ativadas, se esteve sob o controle de seu controlador continuamente desde o início de seu turno mais recente. Não importa há quanto tempo a permanente é uma criatura.
 - Você não pode conjurar uma Aura com “encantar criatura” com Cacophony Unleashed como alvo a menos que ela já seja uma criatura antes que você conjure aquela Aura. Quando Cacophony Unleashed deixar de ser uma criatura, quaisquer dessas auras serão colocadas nos cemitérios de seus donos.
-

Calamity of the Titans

{4} {C} {C}

Feitiço

Como custo adicional para conjurar esta mágica, revele um card de criatura incolor de sua mão.

Exile cada criatura e planeswalker com valor de mana inferior ao valor de mana do card exilado.

- A criatura incolor permanece revelada até que Calamity of the Titans deixe a pilha.
 - O card de criatura incolor que você revela não precisa estar em sua mão conforme Calamity of the Titans é resolvida. Se não estiver, use seu valor de mana em sua última existência em sua mão.
-

Capricious Sliver

{3} {R}

Criatura — Fractius

3/3

As criaturas Fractius que você controla têm “Toda vez que esta criatura causar dano de combate a um jogador, exile o card do topo de seu grimório. Você pode jogar aquele card neste turno”.

- Você precisa pagar todos os custos e seguir todas as regras normais de tempo dos cards jogados dessa forma. Por exemplo, você só pode jogar um terreno do exílio dessa forma durante sua própria fase principal enquanto a pilha está vazia, e somente se você não tiver jogado um terreno anteriormente naquele turno.
-

Chandra, Legacy of Fire

{4} {R}

Planeswalker Lendário — Chandra

3

No início de sua etapa final, Chandra, Legacy of Fire, causa X pontos de dano a cada oponente, sendo X o número de planeswalkers que você controla.

+1: Adicione {R} para cada planeswalker que você controla.

0: Remova um marcador de lealdade de qualquer número de planeswalkers que você controla. Exile aquela quantidade de cards do topo de seu grimório. Você pode jogá-los neste turno.

- Você precisa pagar todos os custos e seguir todas as regras de normais de tempo para cards jogados com a última habilidade de Chandra, Legacy of Fire. Por exemplo, você só pode jogar um terreno do exílio dessa forma durante sua própria fase principal enquanto a pilha está vazia, e somente se você não tiver jogado um terreno anteriormente naquele turno.

Commodore Guff

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

Planeswalker Lendário — Guff

5

No início de sua etapa final, coloque um marcador de lealdade em outro planeswalker alvo que você controla.

+1: Crie uma ficha de criatura Mago vermelho 1/1 com “{T}: Adicione {R}. Gaste este mana somente para conjurar uma mágica de planeswalker”.

−3: Você compra X cards e Commodore Guff causa X pontos de dano a cada oponente, sendo X o número de planeswalkers que você controla.

Commodore Guff pode ser seu comandante.

- O valor de X é determinado conforme a terceira habilidade de Commodore Guff é resolvida.

Darksteel Monolith

{8}

Artefato

Indestrutível

Uma vez a cada turno, você pode pagar {0} em vez de pagar o custo de mana de uma mágica incolor que você conjurar de sua mão.

- Você ainda precisa seguir quaisquer regras de tempo relevantes para a mágica incolor que você conjurar de sua mão.
 - Se você conjurar um card por um custo alternativo de {0}, você não pode pagar nenhum outro custo alternativo. Você pode, todavia, pagar custos adicionais como reforçar. Se o card tiver custos adicionais obrigatórios, você deverá pagá-los.
-

Demon of Fate's Design

{4} {B} {B}

Criatura Encantamento — Demônio

6/6

Voar, atropelar

Uma vez durante cada um de seus turnos você pode conjurar uma magia de encantamento pagando uma quantidade de pontos de vida igual a seu valor de mana em vez de pagar seu custo de mana.

{2} {B}, sacrifique outro encantamento: Demon of Fate's Design recebe +X/+0 até o final do turno, sendo X o valor de mana do encantamento sacrificado..

- Se você conjurar uma magia por outro custo “em vez de pagar seu custo de mana”, você não pode escolher conjurá-la por nenhum custo alternativo. Você pode, todavia, pagar custos adicionais. Se o card tem quaisquer custos adicionais obrigatórios, eles precisam ser pagos para que o card seja conjurado.
- Se você conjurar uma magia com {X} no custo de mana dessa forma, a única escolha válida para X é 0.

Descendants' Fury

{3} {R}

Encantamento

Toda vez que uma ou mais criaturas que você controla causam dano de combate a um jogador, você pode sacrificar uma delas. Se fizer isso, revele cards do topo de seu grimório até revelar um card de criatura que compartilhe um tipo de criatura com a criatura sacrificada. Coloque aquele card no campo de batalha e o restante no fundo de seu grimório em ordem aleatória.

- Se você não revelar um card de criatura que compartilhe um tipo de criatura com a criatura que você sacrificou, você só revelará e embaralhará seu grimório.
 - Se a criatura sacrificada não tiver nenhum tipo de criatura, nenhum card pode compartilhar um tipo de criatura com ela.
 - Você revelará cards até encontrar um que compartilhe ao menos um tipo de criatura com a criatura que você sacrificou. Por exemplo, se você tiver sacrificado um Felino Mago, você parará se revelar um Humano Mago ou um Felino Soldado.
 - Compare os cards revelados com a criatura na última existência dela antes de ser sacrificada, e não com o card de criatura em sua existência no cemitério de seu dono, para determinar qual card de seu grimório você colocará no campo de batalha.
-

Desecrate Reality

{7}

Mágica Instantânea

Para cada oponente, exile até uma permanente alvo que aquele jogador controla com valor de mana par. (*Zero é par.*)

Obstinação — Se ao menos três manas incolores tiverem sido gastos para conjurar esta mágica, devolva um card de permanente com valor de mana ímpar de seu cemitério para o campo de batalha.

- Cards sem custo de mana, como cards de terreno, têm valor de mana zero.
- Se um card tem {X} em seu custo de mana, X é zero quando ele está em qualquer zona, exceto a pilha.
- Se um efeito permitir que você conjure uma mágica sem pagar seu custo de mana, você não pode escolher conjurá-la e pagar por ela, a menos que outra regra ou efeito permita que você conjure aquela mágica por um custo. De modo similar, você não pode dispensar uma redução de custo a menos que um efeito diga que você pode.
- Efeitos de obstinação verificam quanto mana foi de fato gasto para conjurar uma mágica. Se um efeito permite que você gaste mana “como se fosse mana” de qualquer cor ou tipo, isso permite que você gaste mana que não poderia gastar de outra forma, mas isso não altera o mana que você gasta para conjurar a mágica.
- Se você copia uma mágica que tem uma habilidade de obstinação, nenhum mana foi gasto para conjurar a cópia, de modo que a habilidade não se aplica.

Flayer of Loyalties

{8}{C}{C}

Criatura — Eldrazi

10/10

Quando você conjurar esta mágica, ganhe o controle da criatura alvo até o final do turno. Desvire aquela criatura.

Até o final do turno, ela tem poder e resistência básicos

10/10 e ganha atropelar, aniquilador 2 e ímpeto.

Aniquilador 2 (Toda vez que esta criatura ataca, o jogador defensor sacrifica duas permanentes.)

Atropelar

- Habilidades aniquilador são desencadeadas e resolvidas durante a etapa de declaração de atacantes. O jogador defensor escolhe e sacrifica o número de permanentes exigido antes de declarar bloqueadores. Qualquer criatura sacrificada desta forma não estará apta a bloquear.
 - Se uma criatura com aniquilador estiver atacando um planeswalker e o jogador defensor escolher sacrificar aquele planeswalker, a criatura atacante continuará a atacar. Ela pode ser bloqueada. Se não for bloqueada, ela simplesmente não causará dano de combate a nada.
-

For the Ancestors

{2} {G}

Mágica Instantânea

Escolha um tipo de criatura. Olhe os seis cards do topo de seu grimório. Você pode revelar qualquer número de cards do tipo escolhido dentre eles e colocar os cards revelados em sua mão. Coloque o restante no fundo de seu grimório em ordem aleatória.

Recapitular {3} {G} *(Você pode conjurar este card de seu cemitério pagando seu custo de recapitular. Depois, exile-o.)*

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

Ghoulish Impetus

{2} {B}

Encantamento — Aura

Encantar criatura

A criatura encantada recebe +1/+1, tem toque mortífero e é ataçada.

Quando a criatura encantada morrer, devolva Ghoulish Impetus ao campo de batalha no início da próxima etapa final.

- Se, durante a etapa de declaração de atacantes de um jogador, uma criatura que aquele jogador controla que tenha sido ataçada for virada, afetada por uma mágica ou habilidade que diz que ela não pode atacar, ou não esteve sob o controle daquele jogador de modo contínuo desde o início do turno (e não tiver ímpeto), ela não atacará. Se houver um custo associado a fazer uma criatura atacar um jogador, seu controlador não será forçado a pagar aquele custo, de modo que ela não precisará atacar aquele jogador.
- Se a criatura não se enquadrar em nenhuma das exceções acima e puder atacar, ela precisará atacar um jogador que não seja o controlador da mágica ou habilidade 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 que um oponente controla, uma batalha que um oponente protege ou o jogador que a ataçou.

- Estar ataçada não é uma habilidade que a criatura tenha. Depois que ela tiver sido ataçada, ela precisará atacar conforme detalhado acima, mesmo que perca todas as habilidades.
- Atacar com uma criatura ataçada não faz com que ela deixe de estar ataçada. Se uma criatura que você controla tiver sido ataçada por múltiplos oponentes, ela precisa atacar um de seus oponentes que não a ataçaram, pois isso satisfaz os requisitos de número máximo de ataçamentos. Se uma criatura que você controla tiver sido ataçada por cada um de seus oponentes, a criatura precisa atacar um oponente (em vez de um planeswalker ou uma batalha), mas você escolhe qual oponente ela ataca.

Jaya's Phoenix
 {4} {R}
 Criatura — Fênix
 3/3

Voar, ímpeto

Toda vez que Jaya's Phoenix causar dano de combate a um jogador ou planeswalker, copie a próxima habilidade de lealdade que você ativar neste turno quando você a ativar. Você pode escolher novos alvos para a cópia.

Toda vez que você conjura uma mágica de planeswalker, você pode devolver Jaya's Phoenix de seu cemitério para o campo de batalha.

- Copiar uma habilidade de lealdade não adiciona nem remove marcadores de lealdade de nenhum objeto.
- Se a habilidade de lealdade tiver -X no custo, a cópia usará o mesmo valor de X.
- A cópia de uma habilidade de lealdade é resolvida antes da habilidade de lealdade que ela está copiando. Ela é resolvida mesmo que aquela habilidade de lealdade seja anulada.

Lazotep Sliver
 {3} {B}
 Criatura — Zumbi Fractius
 4/4

As criaturas Fractius que você controla têm afligir 2.
(Toda vez que uma criatura com afligir 2 se torna bloqueada, o jogador defensor perde 2 pontos de vida.)
 Toda vez que um Fractius não ficha que você controla morrer, arregimente Fractius 2. *(Coloque dois marcadores +1/+1 em um Exército que você controla. Ele também é um Fractius. Se você não controlar um Exército, crie antes uma ficha de criatura Fractius Exército preta 0/0.)*

- Se uma criatura tem ocorrências múltiplas de afligir, cada uma é desencadeada separadamente.
- Se múltiplas criaturas bloquearem uma criatura com afligir, afligir será desencadeada uma única vez.
- Afligir faz com que o jogador defensor perca pontos de vida; não há dano nem dano de combate.
- Se uma criatura estiver atacando um planeswalker, o controlador daquele planeswalker é o jogador defensor. Se uma criatura estiver atacando uma batalha, o protetor daquela batalha é o jogador defensor.

- Afligir é resolvida antes que o dano de combate seja causado. Se essa perda de pontos de vida levar um jogador a 0 pontos de vida ou menos, aquele jogador perde o jogo imediatamente. Uma criatura bloqueadora com vínculo com a vida não causará dano de combate a tempo de salvar aquele jogador.
- Para arregimentar Fractius 2, se você não controlar uma criatura Exército, crie uma ficha de criatura Fractius Exército preta 0/0. Depois, você escolhe uma criatura Exército que você controla e coloca 2 marcadores +1/+1 nela. Se aquele Exército já não for um Fractius, ele se torna um Fractius além de seus outros tipos.
- Num dos raros casos em que você controlar múltiplas criaturas Exército (por exemplo, por ter jogado uma criatura com morfoloide) enquanto arregimentar Fractius, você escolhe em qual de suas criaturas Exército colocará os marcadores +1/+1. Se aquela criatura não for um Fractius, ela se torna um Fractius além de seus outros tipos.
- Se você não controla um Exército, a ficha de Fractius Exército que você cria entra no campo de batalha como uma criatura 0/0 antes de receber marcadores. Quaisquer habilidades que sejam desencadeadas quando uma criatura entra no campo de batalha com um determinado poder, como a de Mentor dos Humildes, verão a ficha entrar no campo de batalha como 0/0 antes que ela receba marcadores +1/+1.

Leori, Sparktouched Hunter

{U}{R}{W}

Criatura Lendária — Elemental Felino

3/3

Voar, vigilância

Toda vez que Leori, Sparktouched Hunter, causar dano de combate a um jogador, escolha um tipo de planeswalker. Até o final do turno, toda vez que você ativar uma habilidade de um Planeswalker daquele tipo, copie aquela habilidade. Você pode escolher novos alvos para as cópias.

- Você precisa escolher um tipo existente de planeswalker, como Chandra ou Guff.
- Copiar uma habilidade de lealdade não adiciona nem remove marcadores de lealdade de nenhum objeto.
- Se a habilidade de lealdade tiver -X no custo, a cópia usará o mesmo valor de X.
- A habilidade desencadeada retardada criada pela última habilidade de Leori, assim como a cópia que ela cria, é resolvida antes da habilidade que fez com que ela fosse desencadeada. Elas serão resolvidas mesmo que a habilidade seja anulada.

Narci, Fable Singer

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

Criatura Lendária — Humano Bardo

3/3

Vínculo com a vida

Toda vez que você sacrificar um encantamento, compre um card.

Toda vez que a habilidade do último capítulo de uma Saga que você controla for resolvida, cada oponente perde X pontos de vida e você ganha X pontos de vida, Sendo X o valor de mana daquela Saga.

- A última habilidade de capítulo de uma Saga é a habilidade de capítulo de maior número entre as habilidades de capítulo que a Saga tenha.
-

Omarthis, Ghostfire Initiate

{X} {X}

Criatura Lendária — Espírito Naga

0/0

Omarthis, Ghostfire Initiate, entra no campo de batalha com X marcadores +1/+1.

Toda vez que você coloca um ou mais marcadores +1/+1 em outra criatura incolor, você pode colocar um marcador +1/+1 em Omarthis.

Quando Omarthis morrer, manifeste um número de cards do topo de seu grimório igual ao número de marcadores nele.

- A segunda habilidade de Omarthis, Ghostfire Initiate, será desencadeada a qualquer momento em que você colocar um ou mais marcadores em outra criatura incolor. Isso pode se dever à resolução de uma mágica ou habilidade ou à entrada de uma criatura incolor no campo de batalha sob o seu controle com marcadores.
- Se a última habilidade de Omarthis, Ghostfire Initiate, fizer com que seu controlador manifeste múltiplos cards, aqueles cards serão manifestados um de cada vez.
- Uma permanente com a face voltada para baixo é uma criatura 2/2 sem nome, custo de mana, tipos de criatura nem habilidades. Ela é incolor e tem valor de mana 0. Outros efeitos aplicados à permanente podem gerar ou modificar essas características.
- Em qualquer momento em que você tenha prioridade, você pode voltar para cima a face de uma criatura manifestada revelando que se trata de um card de criatura (ignorando quaisquer efeitos de cópia ou alteração de tipos que possam se estar aplicando a ela) e pagando seu custo de mana. Essa é uma ação especial. Ela não usa a pilha e não pode ser respondida.
- Se uma criatura manifestada teria metamorfose caso estivesse voltada para cima, você pode pagar o custo de metamorfose para voltar sua face para cima.
- Diferentemente de uma criatura com a face voltada para baixo conjurada por meio da habilidade metamorfose, uma criatura manifestada ainda poderá ser voltada para cima após perder suas habilidades, caso seja um card de criatura.
- Como a permanente estava no campo de batalha antes e depois de ser voltada para cima, voltar sua face para cima não desencadeia nenhuma habilidade de entrada no campo de batalha.
- Como as criaturas voltadas para baixo não têm nome, elas não podem ter o mesmo nome de nenhuma outra criatura, nem mesmo outra voltada para baixo.
- Uma permanente que é voltada para cima ou para baixo muda suas características, mas fora isso ainda é a mesma permanente. As mágicas e habilidades que tinham aquela permanente como alvo, assim como Auras e Equipamentos que estivessem anexados a ela, não são afetados.
- Voltar uma permanente para cima ou para baixo não muda o fato dela estar virada ou desvirada.
- Você pode olhar as permanentes com a face voltada para baixo sob seu controle quando quiser. Você não pode olhar permanentes com a face voltada para baixo que não estiverem sob seu controle, a menos que um efeito lhe permita ou instrua a fazê-lo.

- Se uma permanente com a face voltada para baixo deixa o campo de batalha, você deve revelá-la. Você também precisa revelar todas as mágicas e permanentes voltadas para baixo que controla se você deixar o jogo ou se ele terminar.
- Você precisa garantir que suas mágicas e permanentes voltadas para baixo possam ser facilmente diferenciadas umas das outras. Você não pode misturar os cards que as representam no campo de batalha para confundir outros jogadores. A ordem em que elas entraram no campo de batalha precisa permanecer clara. Os métodos mais comuns para indicar isso são o uso de marcadores ou dados, ou simplesmente colocar os cards na ordem certa no campo de batalha. Você também deve especificar como cada card foi voltado para baixo (manifestado, conjurado voltado para baixo usando a habilidade metamorfose etc.).
- Se algo tenta voltar para cima a face de um card de mágica instantânea ou de feitiço no campo de batalha voltado para baixo, revele aquele card para mostrar a todos os jogadores que se trata de um card de mágica instantânea ou de feitiço. A permanente permanece no campo de batalha com a face voltada para baixo. As habilidades que são desencadeadas quando uma permanente é voltada para cima não são desencadeadas, pois embora você tenha revelado o card, ele nunca foi voltado para cima.
- Se um card dupla face for manifestado, ele será colocado no campo de batalha com a face voltada para baixo. Enquanto está com a face voltada para baixo, um card dupla face não pode se transformar nem converter. Se a face de um card com a face voltada para baixo for um card de criatura, você pode voltá-la para cima pagando o custo de mana. Se fizer isso, a face frontal ficará para cima.

Onakke Oathkeeper

{1}{W}

Criatura — Ogro Espírito

0/4

Criaturas não podem atacar planeswalkers que você controla, a menos que seu controlador pague {1} para cada criatura que ele controla e esteja atacando um planeswalker que você controla.

{4}{W}{W}, exile Onakke Oathkeeper de seu cemitério:

Devolva o card de planeswalker alvo de seu cemitério para o campo de batalha.

- Em um jogo de Gigante de Duas Cabeças, as criaturas podem atacar planeswalkers que seu colega de equipe controla sem exigência de pagamento de mana.

Ondu Spiritdancer

{4}{W}

Criatura — Kor Clérigo

3/3

Toda vez que um encantamento entra no campo de batalha sob seu controle, você pode criar uma ficha que seja uma cópia dele. Faça isso apenas uma vez por turno.

- Depois que você escolher criar uma ficha que copia um encantamento durante a resolução da habilidade de Ondu Spiritdancer, aquela habilidade não será desencadeada novamente naquele turno, independentemente de quantos Equipamentos entrem no campo de batalha sob o seu controle.
- Se múltiplas ocorrências da habilidade estiverem na pilha (talvez por múltiplos encantamentos terem entrado no campo de batalha sob o seu controle ao mesmo tempo), você só conseguirá criar uma ficha que

copie um encantamento para uma daquelas ocorrências. Depois que fizer isso, as outras ocorrências não farão nada quando forem resolvidas.

- Se uma Aura for colocada no campo de batalha sem ser conjurada, como se for criada como uma ficha, o jogador que será o controlador dela escolhe o que ela encanta conforme ela entra no campo de batalha. Uma Aura colocada no campo de batalha dessa forma não tem alvo (portanto, poderia ser anexada à permanente de um oponente com resistência a magia, por exemplo), mas a habilidade encantar da Aura restringe os objetos aos quais ela pode ser anexada. Se uma ficha de Aura não puder ser anexada a nada de forma válida, ela não será criada.
- Cada ficha copia exatamente o que está impresso no artefato original e nada mais (a não ser que o artefato esteja copiando outra coisa ou seja uma ficha; veja abaixo). Ela não copia informações como se o encantamento está virado ou desvirado, se tem ou não quaisquer marcadores, se tem quaisquer Auras ou Equipamentos anexados, nem quaisquer efeitos que não sejam de cópia que tenham alterado seu poder, sua resistência, seus tipos, sua cor e assim por diante.
- Se o encantamento copiado tem $\{X\}$ em seu custo de mana, X é 0.
- Se o encantamento copiado é uma ficha, a ficha criada copia as características originais daquela ficha conforme estabelecidas pelo efeito que a criou.
- Se o encantamento copiado estiver copiando outra coisa, a ficha entra no campo de batalha como o que quer que aquele encantamento tenha copiado.
- Todas as habilidades de entrada no campo de batalha do encantamento copiado serão desencadeadas quando a ficha entrar no campo de batalha. Qualquer habilidade do tipo “conforme este [encantamento] entra no campo de batalha” ou “[este encantamento] entra no campo de batalha com” do encantamento também funcionará.

Regal Sliver

$\{3\}\{W\}$

Criatura — Fractius

3/3

Criaturas Fractius que você controla têm “Quando esta criatura entra no campo de batalha, os Fractius que você controla recebem +1/+1 até o final do turno se você for o monarca. Caso contrário, você se torna monarca.”

- O jogo começa sem monarca. Depois que um efeito fizer com que um jogador se torne o monarca, o jogo terá exatamente um monarca a partir daquele ponto. Conforme um jogador se torna monarca, o monarca atual (caso haja algum) deixa de ser monarca.
- Há duas habilidades desencadeadas associadas a ser monarca. Essas habilidades desencadeadas não têm fonte e são controladas pelo jogador que era o monarca no momento em que as habilidades foram desencadeadas. Os textos completos dessas habilidades são “No início da etapa final do monarca, o monarca compra um card” e “Toda vez que uma criatura causar dano de combate ao monarca, seu controlador se torna o monarca”.
- Se a habilidade desencadeada que faz com que o monarca compre um card for para a pilha e outro jogador se tornar o monarca antes que a habilidade seja resolvida, o primeiro jogador ainda comprará o card.
- Se o monarca deixa o jogo durante o turno de outro jogador, aquele jogador se torna o monarca. Se o monarca deixa o jogo durante o próprio turno, o jogador seguinte na ordem dos turnos se torna o monarca.
- Se o dano de combate causado ao monarca faz com que aquele jogador perca o jogo, a habilidade desencadeada que faz com que o controlador da criatura atacante se torne o monarca não é resolvida. Na

maioria dos casos, o controlador da criatura atacante ainda se torna o monarca, já que provavelmente é o turno dele.

Rukarumel, Biologist

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

Criatura Lendária — Humano Mago

3/3

Conforme Rukarumel, Biologist, entrar no campo de batalha, escolha um tipo de criatura.

Os Fractius que você controla e as criaturas não ficha que você controla são do tipo escolhido além de seus outros tipos de criatura. O mesmo vale para mágicas de criatura que você controla e cards de criatura seus que não estejam no campo de batalha.

{3}, {T}: Crie uma ficha de criatura Fractius incolor 1/1.

- Para escolher um tipo de criatura, você precisa escolher um tipo de criatura existente, como Vampiro ou Cavaleiro. Você não pode escolher múltiplos tipos de criatura, como “Vampiro Cavaleiro”. Tipos de card, como artefato, não podem ser escolhidos, nem subtipos que não sejam tipos de criatura, como Jace, Veículo ou Tesouro.
 - Efeitos de substituição que modifiquem criaturas de certo tipo conforme elas entram no campo de batalha se aplicarão depois que você aplicar este efeito. Por exemplo, se Guerreiro for o tipo de criatura escolhido e você controlar Paradigma da Floresta de Arbustos, um Urso Garra de Runa entraria no campo de batalha com um marcador +1/+1 adicional.
-

Skittering Cicada

{3}

Criatura — Inseto

2/2

Lampejo

Você pode conjurar mágicas incolores como se elas tivessem lampejo.

Toda vez que você conjura uma mágica incolor, até o final do turno, Skittering Cicada ganha atropelar e recebe +X/+X, sendo X o valor de mana daquela mágica.

- A primeira habilidade de Skittering Cicada só se aplica à conjuração de mágicas. Ela não altera, por exemplo, o momento em que você pode ativar habilidades que possam ser ativadas “somente como um feitiço”.
 - A última habilidade de Skittering Cicada é resolvida antes da mágica que fez com que ela fosse desencadeada. Ela é resolvida mesmo que aquela mágica seja anulada.
 - Se a mágica incolor tiver {X} no custo de mana, use o valor escolhido para X para determinar o valor de mana da mágica.
-

Sliver Gravemother
{W}{U}{B}{R}{G}
Criatura Lendária — Fractius
6/6

A “regra das lendas” não se aplica a Fractius que você controla.

Cada card de criatura Fractius que você controla em seu cemitério tem bis {X}, sendo X seu valor de mana.

Bis {5} (*{5}*), *exile este card de seu cemitério: Para cada oponente, crie uma ficha de cópia que ataca aquele oponente neste turno se estiver apta. Elas ganham ímpeto. Sacrifique-as no início da próxima etapa final. Ative somente como um feitiço.*)

- A “regra das lendas” é a regra que estabelece que se um jogador controlar duas ou mais permanentes lendárias com o mesmo nome, aquele jogador escolherá uma delas e o restante será colocado no cemitério de seu dono.
 - Enquanto a “regra das lendas” não se aplicar a Fractius que você controla, você poderá controlar qualquer número de Fractius lendários com o mesmo nome. Nenhuma delas será colocada no cemitério.
 - Se você controlar mais de um Fractius lendário com o mesmo nome e a “regra das lendas” começar a se aplicar novamente (por exemplo, por Sliver Gravemother ter deixado o campo de batalha), você precisará seguir imediatamente a regra e colocar todos aqueles Fractius no cemitério, exceto um.
 - Exilar o card com bis é um custo de ativação da habilidade. Depois que você anuncia que a está ativando, nenhum jogador pode realizar ações até que você termine. Eles não podem tentar remover o card de seu cemitério para impedir que você pague o custo.
 - Os oponentes que deixaram o jogo não são contados para determinar quantas fichas criar.
 - As fichas só copiam o que estava no card original. Elas não copiam os efeitos que modificaram aquela criatura anteriormente quando estava no campo de batalha.
 - Cada ficha precisa atacar o jogador adequado se estiver apta.
 - Se por qualquer motivo uma delas não puder atacar (por exemplo, por estar virada), ela não ataca. Se o ataque tem um custo, você não é obrigado a pagá-lo, portanto ela não precisa atacar naquele caso.
 - Se um efeito impede que uma ficha ataque um jogador específico, aquela ficha pode atacar qualquer jogador, planeswalker ou batalha ou não atacar. Se o efeito impede a ficha de atacar um jogador específico a menos que um custo seja pago, você não precisa pagar aquele custo, a menos que você queira atacar aquele jogador.
 - Se de alguma forma uma das fichas passar ao controle de outro jogador conforme a habilidade desencadeada retardada for resolvida, você não poderá sacrificar aquela ficha. Ela permanecerá no campo de batalha indefinidamente, mesmo que você ganhe o controle dela posteriormente.
-

Sparkshaper Visionary

{2}{U}

Criatura — Humano Mago

0/5

No início do combate no seu turno, escolha qualquer número de planeswalkers alvo que você controla. Até o final do turno, eles se tornam criaturas Ave azuis 3/3 com voar, resistência a magia e “Toda vez que esta criatura causar dano de combate a um jogador, use vidência 1”. *(Eles não são mais planeswalkers. Habilidades de lealdade ainda podem ser ativadas.)*

- Um planeswalker que se torne uma criatura devido à habilidade de Sparkshaper Visionary não podem atacar a menos que você o tenha controlado continuamente desde o início de seu turno.
- Depois que a habilidade de Sparkshaper Visionary tiver sido resolvida, cada um dos planeswalkers escolhidos não será mais um planeswalker pelo resto do turno. Eles não perdem nenhum marcador de lealdade nem as habilidades, e você ainda pode ativar suas habilidades de lealdade se ainda não tiver feito isso neste turno. Eles não perdem lealdade se sofrem dano enquanto não são planeswalkers.

Taunting Sliver

{3}{U}

Criatura — Fractius

3/3

As criaturas Fractius que você controla têm “Quando esta criatura entrar no campo de batalha, atice a criatura alvo que um oponente controla”. *(Até seu próximo turno, aquela criatura ataca a cada combate, se estiver apta, e ataca um jogador que não seja você, se estiver apta.)*

- Se, durante a etapa de declaração de atacantes de um jogador, uma criatura que aquele jogador controla que tenha sido ataçada for virada, afetada por uma mágica ou habilidade que diz que ela não pode atacar, ou não esteve sob o controle daquele jogador de modo contínuo desde o início do turno (e não tiver ímpeto), ela não atacará. Se houver um custo associado a fazer uma criatura atacar um jogador, seu controlador não será forçado a pagar aquele custo, de modo que ela não precisará atacar aquele jogador.
 - Se a criatura não se enquadrar em nenhuma das exceções acima e puder atacar, ela precisará atacar um jogador que não seja o controlador da mágica ou habilidade 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 que um oponente controla, uma batalha que um oponente protege ou o jogador que a ataçou.
 - Estar ataçada não é uma habilidade que a criatura tenha. Depois que ela tiver sido ataçada, ela precisará atacar conforme detalhado acima, mesmo que perca todas as habilidades.
 - Atacar com uma criatura ataçada não faz com que ela deixe de estar ataçada. Se houver uma fase de combate adicional naquele turno ou se outro jogador ganhar o controle daquela criatura antes que ela deixe de estar ataçada, ela deverá atacar novamente se estiver apta.
 - Se uma criatura que você controla tiver sido ataçada por múltiplos oponentes, ela precisa atacar um de seus oponentes que não a ataçaram, pois isso satisfaz os requisitos de número máximo de ataçamentos. Se uma criatura que você controla tiver sido ataçada por cada um de seus oponentes, a criatura precisa atacar um oponente (em vez de um planeswalker ou uma batalha), mas você escolhe qual oponente ela ataca.
-

Teyo, Geometric Tactician

{2} {W}

Planeswalker Lendário — Teyo

3

Quando Teyo, Geometric Tactician, entrar no campo de batalha, crie uma ficha de criatura Barreira branca 0/4 com defensor e voar.

+1: Você e o oponente alvo compram um card cada.

-2: Escolha esquerda ou direita. Até seu próximo turno, cada jogador só pode atacar o oponente mais próximo na última direção escolhida e planeswalkers controlados por aquele oponente.

- A última habilidade de Teyo, Geometric Tactician, só afeta quais jogadores e planeswalkers cada jogador pode atacar. Ela não afeta quais jogadores podem ser alvo de mágicas ou habilidades, nem outras interações.
- A última habilidade de Teyo, Geometric Tactician, não afeta criaturas que entrem no campo de batalha atacando.
- Se a última habilidade de Teyo, Geometric Tactician, e outro efeito similar discordarem em relação à direção na qual três ou mais jogadores podem atacar, os jogadores não poderão atacar.
- Em um jogo com vários participantes, os jogadores podem usar qualquer método consensualmente escolhido para determinar a ordem dos turnos depois de terem escolhido os decks, mas antes do início do jogo. Se os jogadores não concordarem, eles devem se posicionar aleatoriamente.

Titan of Littjara

{4} {U} {U}

Criatura — Ilusão

6/6

Conforme Titan of Littjara entra no campo de batalha, escolha um tipo de criatura.

Titan of Littjara é do tipo escolhido além de seus outros tipos.

Toda vez que Titan of Littjara entra no campo de batalha ou ataca, você pode comprar um card para cada outra criatura que você controla que compartilhe um tipo de criatura com ele. Se fizer isso, descarte um card.

- A escolha do tipo de criatura é feita conforme Titan of Littjara entra no campo de batalha. Os jogadores não podem responder a essa escolha. A segunda habilidade de Titan of Littjara começa a se aplicar imediatamente.
 - Para escolher um tipo de criatura, você precisa escolher um tipo de criatura existente, como Vampiro ou Cavaleiro. Você não pode escolher múltiplos tipos de criatura, como “Vampiro Cavaleiro”. Tipos de card, como artefato, não podem ser escolhidos, nem subtipos que não sejam tipos de criatura, como Jace, Veículo ou Tesouro.
-

Ugin's Mastery

{4}

Encantamento

Toda vez que você conjurar uma mágica de criatura incolor, manifeste o card do topo de seu grimório.
(Coloque-o no campo de batalha com a face voltada para baixo como uma criatura 2/2. Volte sua face para cima a qualquer momento pagando seu custo de mana se for um card de criatura.)

Toda vez que você ataca com criaturas com poder total igual ou superior a 6, você pode voltar para baixo a face de uma criatura com a face voltada para cima que você controla.

- Uma permanente com a face voltada para baixo é uma criatura 2/2 sem nome, custo de mana, tipos de criatura nem habilidades. Ela é incolor e tem valor de mana 0. Outros efeitos aplicados à permanente podem gerar ou modificar essas características.
- Em qualquer momento em que você tenha prioridade, você pode voltar para cima a face de uma criatura manifestada revelando que se trata de um card de criatura (ignorando quaisquer efeitos de cópia ou alteração de tipos que possam se estar aplicando a ela) e pagando seu custo de mana. Essa é uma ação especial. Ela não usa a pilha e não pode ser respondida.
- Se uma criatura manifestada teria metamorfose caso estivesse voltada para cima, você pode pagar o custo de metamorfose para voltar sua face para cima.
- Diferentemente de uma criatura com a face voltada para baixo conjurada por meio da habilidade metamorfose, uma criatura manifestada ainda poderá ser voltada para cima após perder suas habilidades, caso seja um card de criatura.
- Como a permanente estava no campo de batalha antes e depois de ser voltada para cima, voltar sua face para cima não desencadeia nenhuma habilidade de entrada no campo de batalha.
- Como as criaturas voltadas para baixo não têm nome, elas não podem ter o mesmo nome de nenhuma outra criatura, nem mesmo outra voltada para baixo.
- Uma permanente que é voltada para cima ou para baixo muda suas características, mas fora isso ainda é a mesma permanente. As mágicas e habilidades que tinham aquela permanente como alvo, assim como Auras e Equipamentos que estivessem anexados a ela, não são afetados.
- Voltar uma permanente para cima ou para baixo não muda o fato dela estar virada ou desvirada.
- Você pode olhar as permanentes com a face voltada para baixo sob seu controle quando quiser. Você não pode olhar permanentes com a face voltada para baixo que não estiverem sob seu controle, a menos que um efeito lhe permita ou instrua a fazê-lo.
- Se uma permanente com a face voltada para baixo deixa o campo de batalha, você deve revelá-la. Você também precisa revelar todas as mágicas e permanentes voltadas para baixo que controla se você deixar o jogo ou se ele terminar.
- Você precisa garantir que suas mágicas e permanentes voltadas para baixo possam ser facilmente diferenciadas umas das outras. Você não pode misturar os cards que as representam no campo de batalha para confundir outros jogadores. A ordem em que elas entraram no campo de batalha precisa permanecer clara. Os métodos mais comuns para indicar isso são o uso de marcadores ou dados, ou simplesmente colocar os cards na ordem certa no campo de batalha. Você também deve especificar como cada card foi voltado para baixo (manifestado, conjurado voltado para baixo usando a habilidade metamorfose etc.).

- Se algo tenta voltar para cima a face de um card de mágica instantânea ou de feitiço no campo de batalha voltado para baixo, revele aquele card para mostrar a todos os jogadores que se trata de um card de mágica instantânea ou de feitiço. A permanente permanece no campo de batalha com a face voltada para baixo. As habilidades que são desencadeadas quando uma permanente é voltada para cima não são desencadeadas, pois embora você tenha revelado o card, ele nunca foi voltado para cima.
- Se um card dupla face for manifestado, ele será colocado no campo de batalha com a face voltada para baixo. Enquanto está com a face voltada para baixo, um card dupla face não pode se transformar nem converter. Se a face de um card com a face voltada para baixo for um card de criatura, você pode voltá-la para cima pagando o custo de mana. Se fizer isso, a face frontal ficará para cima.

Vronos, Masked Inquisitor

{3}{U}{U}

Planeswalker Lendário — Vronos

5

+1: Até dois outros planeswalkers alvo que você controla saem de fase no início de sua próxima etapa final. (*Trate-as e qualquer coisa anexada a elas como se não existissem até seu próximo turno*).

−2: Para cada oponente, devolva até uma permanente alvo não de terreno que aquele jogador controla para a mão de seu dono.

−7: O artefato alvo que você controla se torna uma criatura artefato Construto 9/9 e ganha vigilância, indestrutível e “Esta criatura não pode ser bloqueada”.

- As permanentes fora de fase são tratadas como se não existissem. Elas não podem ser alvo de mágicas nem de habilidades, suas habilidades estáticas não têm efeito no jogo, suas habilidades desencadeadas não podem ser desencadeadas, elas não podem atacar nem bloquear e assim por diante.
- As permanentes voltam a entrar em fase durante a etapa de desvirar de seu controlador, imediatamente antes de o jogador desvirar suas permanentes. As criaturas que entram em fase dessa forma conseguem atacar e pagar um custo de {T} durante aquele turno. Se uma permanente tinha marcadores quando saiu de fase, ela terá aqueles marcadores quando voltar a entrar em fase.
- Sair de fase não desencadeia nenhuma habilidade de saída do campo de batalha. Da mesma forma, entrar em fase não desencadeia nenhuma habilidade de entrada no campo de batalha.
- Quaisquer efeitos contínuos que durem “enquanto [determinada condição for satisfeita]”, como o de Especialista em Resgates, ignoram objetos fora de fase. Se ignorar aqueles objetos fizer com que as condições dos efeitos não sejam mais satisfeitas, a duração expirará.
- As escolhas feitas para permanentes quando elas entraram no campo de batalha ainda são válidas quando elas entram em fase.
- A última habilidade de Vronos, Masked Inquisitor, faz com que o artefato alvo perca quaisquer outros tipos de criatura que ele tenha. Ele permanece com quaisquer outros tipos, subtipos e supertipos.
- A última habilidade de Vronos, Masked Inquisitor, não remove nenhuma habilidade que o artefato alvo tenha.
- Se o artefato afetado pela última habilidade de Vronos, Masked Inquisitor, estiver anexado a outra permanente, ele é solto. Se um Equipamento sem reconfigurar se tornar uma criatura artefato, ele não poderá ser anexado a outra criatura.

- Se um artefato afetado pela última habilidade de Vronos, Masked Inquisitor, já era uma criatura, seu poder e resistência básicos se tornarão 9/9. Isso se sobrepõe a quaisquer efeitos anteriores que tenham definido valores específicos para seu poder e/ou resistência. Quaisquer efeitos que definam poder ou resistência que se aplicarem depois de a última habilidade de Vronos, Masked Inquisitor, ser resolvida substituirão este efeito.
- Efeitos que modificam o poder e/ou a resistência de uma criatura, como aquele criado por Crescimento Desenfreado ou um marcador +1/+1, serão aplicados à criatura, independentemente de quando eles começaram a surtir efeito.
- A criatura artefato resultante poderá atacar no seu turno se estiver sob seu controle continuamente desde o início do turno. Não importa desde quando ela é uma criatura, somente desde quando ela está no campo de batalha.

Zhulodok, Void Gorger

{5} {C}

Criatura Lendária — Eldrazi

7/4

As mágicas incolores que você conjura de sua mão com valor de mana igual ou superior a 7 têm “Cascata, cascata”. *(Quando conjurar uma, exile cards do topo de seu grimório até exilar um card não de terreno que tenha custo inferior. Você pode conjurá-lo sem pagar seu custo de mana. Coloque os cards exilados no fundo de seu grimório em ordem aleatória. Depois, faça isso novamente.)*

- Depois que você anuncia que está conjurando uma mágica, nenhum jogador pode realizar nenhuma ação até que você termine. Fazer com que Zhulodok, Void Gorger, deixe o campo de batalha depois que você tiver conjurado uma mágica incolor de sua mão com valor de mana igual ou superior a 7 não impedirá que aquelas habilidades cascata da mágica sejam resolvidas.
- Cada ocorrência de cascata é desencadeada e resolvida separadamente. A mágica que você conjurar devido à primeira habilidade cascata irá para a pilha sobre a segunda habilidade cascata. Aquela mágica será resolvida antes que você exile cards para a segunda habilidade cascata.
- O valor de mana de uma mágica é determinado apenas por seu custo de mana. Ignore quaisquer custos alternativos, custos adicionais, aumentos ou reduções de custo.
- Cascata é desencadeada quando você conjura a mágica, o que significa que ela é resolvida antes daquela mágica. Se você acabar conjurando o card exilado, ele irá para a pilha acima da mágica com cascata.
- Quando a habilidade cascata é resolvida, você precisa exilar cards. A única parte opcional da habilidade é conjurar ou não o último card exilado.
- Se uma mágica com cascata for anulada, a habilidade cascata ainda será resolvida normalmente.
- Você exila os cards com a face voltada para cima. Todos os jogadores poderão vê-los.
- Se você conjura um card “sem pagar seu custo de mana”, você não pode escolher conjurá-lo por nenhum custo alternativo. Você pode, todavia, pagar custos adicionais. Se o card tiver custos adicionais obrigatórios, você precisará pagá-los para conjurá-lo.
- Se o card tem {X} em seu custo de mana, você precisa escolher 0 como valor de X quando o conjura sem pagar seu custo de mana.

- Como consequência de uma alteração nas regras de cascata em 2021, você não só para de exilar cards se exilar um não de terreno com valor de mana inferior ao da mágica com cascata, como a mágica resultante que você conjura também precisa ter um valor de mana inferior. Anteriormente, em casos em que o valor de mana de um card diferia do da mágica resultante, como no caso de alguns cards dupla face modais ou cards com uma Aventura, você podia conjurar um mágica com valor de mana superior ao do card exilado.
- O valor de mana de um card duplo é determinado pelo valor de mana combinado das duas metades. Se cascata permitir que você conjure um card duplo, você pode conjurar qualquer das duas metades, mas não ambas.

©2023 Wizards of the Coast LLC, Wizards of the Coast, Magic: The Gathering, seus logotipos, Magic e os símbolos WUBRGCT são propriedade da Wizards nos EUA e em outros países. Patente nos EUA sob Nº RE 37,957.