

## Notas de Lançamento de *Ravnica Remasterizada*

Compilado por Eric Levine

Última modificação em 20 de novembro 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

Os cards de *Ravnica Remasterizada* são válidos em jogos de Construído de qualquer formato que já os permita. Em especial, muitos desses cards não são válidos nos formatos Padrão nem Pioneiro.

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

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

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

---

#### Mecânicas que retornam

Em *Ravnica Remasterizada*, temos o retorno de mais de duas dúzias de habilidades de palavra-chave, ações de palavra-chave, palavras de habilidade e mecânicas sem nome. 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.

---

#### Mecânica regressante: Cards Duplos

Às vezes, um card só não basta, e é aí que entram os cards duplos. As opções adicionais não consertam tudo, mas certamente ajudam!

Arruinar

{R/G} {R/G}

Mágica Instantânea

A criatura alvo que você controla causa dano igual ao seu poder à criatura ou ao planeswalker alvo que você não controla.

///

Ameaçar

{2} {R} {G}

Feitiço

Crie uma ficha de criatura vermelha e verde 4/4 do tipo

Besta com atropelar.

- Para conjurar um card duplo, escolha uma de suas metades para conjurar. Não há como conjurar ambas as metades de nenhum dos cards duplos desta coleção.
- Os cards duplos apresentam duas faces em um único card. As características da metade que você não conjurou são ignoradas quando a mágica está na pilha.
- Cada card duplo é um único card. Por exemplo, se você descartar um card duplo, você descartou um card, não dois. Se um efeito contar o número de cards de mágica instantânea e feitiço em seu cemitério, Arruinar // Ameaçar conta uma vez, não duas.
- Cada card duplo tem dois nomes. Se um efeito instruir você a escolher o nome de um card, você poderá escolher um desses nomes, mas não ambos.
- As características de um card duplo são uma combinação de suas duas metades enquanto ele não está na pilha. Por exemplo, Arruinar // Ameaçar tem valor de mana igual a 6 enquanto está no seu grimório. Se um efeito permitir que você procure em seu grimório um card com valor de mana igual ou inferior a 4, você não poderá encontrar Arruinar // Ameaçar.
- Se um efeito permitir que você conjure uma mágica com certas características, considere somente as características da metade que você está conjurando. Por exemplo, se um efeito permitir que você conjure um feitiço ou uma mágica instantânea com valor de mana igual ou inferior a 2 dentre os cards do seu cemitério, você poderá conjurar Arruinar, mas não Ameaçar.

---

## Mecânica regressante: Terrenos de Choque

Todos os dez terrenos de choque originais do bloco de *Ravnica* estão de volta em *Ravnica Remasterizada*.

Solo Pisoteado

Terreno — Montanha Floresta

(*{T}*: Adicione {R} ou {G}.)

Conforme Solo Pisoteado entra no campo de batalha, você pode pagar 2 pontos de vida. Se não fizer isso, ele entrará no campo de batalha virado.

- Diferentemente da maior parte dos terrenos duplos, este terreno tem dois tipos de terreno. Ele não é básico, de modo que cards como Abrir os Portões não conseguem encontrá-lo, mas tem os tipos de terreno adequados para efeitos como o de Catacumba Submersa (da coleção *Ixalan*).

- Se um efeito colocar este terreno no campo de batalha virado, você poderá pagar 2 pontos de vida, mas ele ainda entrará no campo de batalha virado.

---

### Mecânica regressante: Portões

Os dez Portões de Guilda, um ciclo que fez sua estreia no bloco *Retorno a Ravnica*, também estão de volta em *Ravnica Remasterizada*.

Portão da Guilda Izzet  
Terreno — Portão  
Portão da Guilda Izzet entra no campo de batalha virado.  
{T}: Adicione {U} ou {R}.

- O subtipo Portão não possui um significado especial nas regras, mas outras mágicas e habilidades poderão fazer menção a ele.
- Portão não é um tipo de terreno básico.

---

### Mecânica regressante: Convocar

O Conclave Selesnya sabe que, em conjunto, as criaturas são capazes de alcançar grandes feitos, e não apenas durante o combate! As mágicas com convocar permitem que você vire criaturas desviradas que controla para ajudar a pagar por elas. Cada criatura virada paga o equivalente a um mana da cor da criatura ou um mana genérico.

Acorde do Chamado  
{X} {G} {G} {G}  
Mágica Instantânea  
Convocar (*Suas criaturas podem ajudar a conjurar esta mágica. Cada criatura que você vira ao conjurar esta mágica paga {1} ou um mana da cor daquela criatura.*)  
Procure em seu grimório um card de criatura com valor de mana igual ou inferior a X, coloque-o no campo de batalha e depois embaralhe.

- É possível virar qualquer criatura desvirada que você controla para convocar uma mágica, mesmo que não a tenha controlado continuamente desde o princípio do seu turno mais recente.
  - Virar uma criatura desvirada atacante ou bloqueadora para convocar uma mágica não fará com que a criatura deixe de atacar ou bloquear.
  - 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. Convocar é aplicado após o custo total ser calculado. Convocar não muda o custo de mana nem o valor de mana de uma mágica.
  - Se uma criatura que você controla tiver uma habilidade de mana com {T} no custo, ativar aquela habilidade enquanto conjura uma mágica com convocar fará com que a criatura seja virada antes de você pagar o custo da mágica. Você não conseguirá virá-la novamente para convocar. Da mesma forma, se você sacrificar uma criatura para ativar uma habilidade de mana ao conjurar uma mágica com convocar, a criatura não estará no campo de batalha quando você pagar seus custos. Portanto, você não poderá virá-la para convocar.
-

## Mecânica regressante: Escavação

Você pode colocar seus cards no cemitério, mas isso não significa que eles continuarão por lá. Pelo menos não enquanto o Enxame Golgari estiver na ativa. Basta triturar alguns cards para devolver um card com escavação do seu cemitério para a sua mão em vez de comprar um card.

Trol de Túmulo Golgari  
{4} {G}  
Criatura — Trol Esqueleto  
0/0  
Trol de Túmulo Golgari entra no campo de batalha com um marcador +1/+1 para cada card de criatura no seu cemitério.  
{1}, remova um marcador +1/+1 de Trol de Túmulo Golgari: Regenere Trol de Túmulo Golgari.  
Escavação 6 (*Se você compraria um card, em vez disso, você pode triturar seis cards. Se fizer isso, devolva este card de seu cemitério para sua mão.*)

- Escavação permite que você substitua qualquer card comprado, não apenas o card da sua fase de compra.
- Se um efeito colocar um card em sua mão sem usar especificamente o termo “compre” ou “comprar”, você não está comprando um card. Escavação não pode substituir este evento.
- Uma compra de card não pode ser substituída por múltiplas habilidades escavação.
- Você não pode tentar usar uma habilidade escavação se não tiver cards suficientes em seu cemitério.
- Depois que você tiver anunciado que está usando a habilidade escavação de um card para substituir uma compra, os jogadores não poderão realizar nenhuma ação até que você tenha colocado aquele card em sua mão e triturado os cards.
- Se você estiver comprando múltiplos cards, cada compra é realizada separadamente. Por exemplo, se você receber a instrução de comprar dois cards e substituir a primeira compra por uma habilidade escavação, a segunda compra pode ser substituída por outro card com uma habilidade escavação (inclusive o que foi triturado pela primeira habilidade escavação).

---

## Mecânica regressante: Mentor

Como as criaturas mais fracas podem almejar a grandiosidade? Com um pouco de mentoria da Legião Boros, é claro! E ainda dizem que há coisas que não dá para ensinar. Quando uma criatura com *mentor* ataca, você coloca um marcador +1/+1 na criatura atacante alvo com poder inferior.

Chefe-de-guerra da Legião  
{2} {R}  
Criatura — Goblin Soldado  
2/2  
Mentor (*Toda vez que esta criatura atacar, coloque um marcador +1/+1 na criatura atacante alvo com poder inferior.*)  
No início do combate no seu turno, crie uma ficha de criatura vermelha 1/1 do tipo Goblin. A ficha ganha ímpeto até o final do turno e ataca neste combate se estiver apta.

- Mentor compara o poder da criatura com mentor com o da criatura alvo em dois momentos diferentes: uma vez conforme a habilidade desencadeada é colocada na pilha e outra quando a habilidade desencadeada é resolvida. Se você quiser aumentar o poder de uma criatura para que sua habilidade mentor possa ter uma criatura maior como alvo, a última chance será durante o início da etapa de combate.
- Se o poder da criatura alvo não for mais inferior ao da criatura atacante conforme a habilidade for resolvida, mentor não adicionará um marcador +1/+1. Por exemplo, se duas criaturas 3/3 com mentor atacarem e ambas as habilidades mentor tiverem como alvo a mesma criatura 2/2, a primeira habilidade a ser resolvida coloca um marcador +1/+1 na criatura e a segunda não faz nada.
- Se uma criatura com mentor deixar o campo de batalha com mentor na pilha, use seu poder em sua última existência no campo de batalha para determinar se o poder da criatura alvo é inferior.

### Mecânica regressante: Extorquir

Uma das tarefas que mais agrada o Sindicato Orzhov é cobrar dívidas. No caso da mecânica *extorquir*, isso significa 1 ponto de vida, que você pode drenar de seus oponentes pagando {W/B} toda vez que conjura uma mágica.

Guardas da Basílica  
 {2} {W}  
 Criatura — Humano Soldado  
 1/4  
 Defensor  
 Extorquir (*Toda vez que você conjura uma mágica, você pode pagar {W/B}. Se fizer isso, cada oponente perderá 1 ponto de vida e você ganhará uma quantidade equivalente de pontos de vida.*)

- Você pode pagar {(W/B)} uma vez no máximo por cada vez que a habilidade extorquir for desencadeada. Você decide se quer pagar quando a habilidade é resolvida.
- A quantidade de pontos de vida que você ganha com extorquir é baseada no total de pontos de vida perdidos, e não necessariamente no número de oponentes que você tem. Por exemplo, se o total de pontos de vida de seu oponente não puder mudar (porque aquele jogador controla Emperion de Platina, por exemplo), você não ganhará nenhum ponto de vida.
- A habilidade extorquir não tem nenhum jogador como alvo.
- A habilidade extorquir é resolvida antes da mágica que a desencadeou. A habilidade é resolvida mesmo que aquela mágica seja anulada.

### Mecânica regressante: Espetáculo

O Culto de Rakkos faz de tudo por um bom show, o que normalmente envolve alguns ferimentos graves. Se um oponente perdeu vida este turno, você pode conjurar uma mágica pelo seu custo de *espetáculo* para obter um desconto ou efeitos adicionais!

Iluminar o Palco

{2} {R}

Feitiço

Espetáculo {R} (*Você pode conjurar esta mágica por seu custo de espetáculo, em vez de seu custo de mana, se um oponente perdeu pontos de vida neste turno.*)

Exile os dois cards do topo de seu grimório. Até o final do seu próximo turno, você pode jogar esses cards.

- O dano causado a um jogador faz com que ele perca uma quantidade equivalente de pontos de vida.
- Espetáculo verifica apenas se um oponente perdeu pontos de vida durante um turno, e não se o total de pontos de vida do oponente é inferior ao que era. Por exemplo, se um oponente tiver perdido 1 ponto de vida e ganhado 2 pontos de vida no mesmo turno, será possível conjurar uma mágica pelo seu custo de espetáculo naquele turno.
- Espetáculo não muda o momento em que a mágica pode ser conjurada. Por exemplo, você não pode conjurar um feitiço com espetáculo durante o turno de um oponente a menos que outro efeito o permita, mesmo que aquele jogador tenha perdido pontos de vida naquele turno.
- 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 espetáculo), 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 custo de espetáculo é o mesmo, independentemente de quantos pontos de vida seus oponentes perderam e de quantos oponentes perderam pontos de vida.
- Em uma partida com vários participantes, se um oponente perder pontos de vida e posteriormente naquele turno deixar o jogo, você poderá conjurar uma mágica pelo custo de espetáculo. (Se um jogador deixa o jogo durante o próprio turno, aquele turno continua sem um jogador ativo.)

---

### Mecânica regressante: Evoluir

Preservar a natureza é muito importante para o Conluio Simic, mas a mudança também é uma etapa importante do processo da natureza. As criaturas com *evoluir* personificam essa filosofia crescendo toda vez que uma criatura com poder ou resistência maior entra no campo de batalha sob seu controle.

Raptor de Aerobarbatanas

{U}

Criatura — Ave Mutante

0/1

Voar

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

- Quando comparar as características das duas criaturas para evoluir, compare sempre poder com poder e resistência com resistência.
- Toda vez que uma criatura entrar no campo de batalha sob seu controle, compare seu poder e sua resistência com os da criatura com evoluir. Se nenhuma das características da nova criatura for maior, evoluir não será desencadeada.

- Se evoluir for desencadeada, a comparação de características acontecerá novamente quando a habilidade tentar ser resolvida. Se nenhuma característica da criatura for maior, a habilidade não fará nada. Se a criatura que entrou no campo de batalha deixar o campo de batalha antes de evoluir tentar ser resolvida, use seus últimos valores de poder e resistência conhecidos para comparar as características.
- Se uma criatura entrar no campo de batalha com marcadores +1/+1, considere-os ao determinar se evoluir será desencadeada. Por exemplo, uma criatura 1/1 que entre no campo de batalha com dois marcadores +1/+1 fará com que a habilidade evoluir de uma criatura 2/2 seja desencadeada.
- Se múltiplas criaturas entrarem no campo de batalha ao mesmo tempo, evoluir poderá ser desencadeada diversas vezes, embora a comparação de características ocorra a cada vez que uma dessas habilidades tentar ser resolvida. Por exemplo, se você controlar uma criatura 2/2 com evoluir e duas criaturas 3/3 entrarem no campo de batalha, evoluir será desencadeada duas vezes. A primeira habilidade será resolvida e colocará um marcador +1/+1 na criatura com evoluir. Quando a segunda habilidade tentar ser resolvida, nem o poder nem a resistência da nova criatura serão maiores que os da criatura com evoluir, de modo que a habilidade não fará nada.
- Quando se compararem as características conforme a habilidade evoluir for resolvida, é possível que a característica maior tenha mudado de poder para resistência e vice-versa. Se isso acontecer, a habilidade ainda será resolvida e você ainda colocará um marcador +1/+1 na criatura com evoluir. Por exemplo, se você controla uma criatura 2/2 com evoluir e uma criatura 1/3 entrar no campo de batalha sob seu controle, sua resistência é superior e, por isso, evoluir será desencadeada. Em resposta, a criatura 1/3 recebe +2/-2. Quando a habilidade evoluir tentar ser resolvida, seu poder será maior. Você colocará um marcador +1/+1 na criatura com evoluir.

### Mecânica regressante: Povoar

O Conclave Selesnya está sempre em busca de novos membros. A mecânica *povoar* reúne esses recrutas fazendo uma cópia de uma ficha de criatura que você controla.

Olhos nos Céus

{3}{W}

Mágica Instantânea

Crie uma ficha de criatura Ave branca 1/1 com voar e depois povoe. *(Crie uma ficha que seja uma cópia de uma ficha de criatura que você controla.)*

- Povoar não escolhe como alvo a ficha de criatura que você está copiando. Você escolhe aquela ficha de criatura enquanto toma a ação de povoar. Você pode escolher qualquer ficha de criatura que você controla. Se uma mágica ou habilidade fizer com que você crie uma ficha de criatura e ordená-lo a povoar (como Olhos nos Céus), você poderá optar por copiar a ficha que acabou de criar ou outra ficha de criatura que você controla.
- Se você escolher copiar uma ficha de criatura que seja uma cópia de outra criatura, a nova ficha de criatura copiará as características do que quer que a ficha original esteja copiando.
- A nova ficha de criatura copia as características da ficha original conforme definido pelo efeito que criou a ficha original.
- A nova ficha não copia o fato de a ficha original estar virada ou desvirada, se ela tem quaisquer marcadores, Auras ou Equipamentos anexados nem quaisquer efeitos que não sejam de cópia e tenham alterado seu poder, resistência, cor e assim por diante.

- Qualquer habilidade de entrada no campo de batalha da ficha copiada será desencadeada quando a nova ficha entrar no campo de batalha. Qualquer habilidade “conforme [esta criatura] entra no campo de batalha” ou “[esta criatura] entra no campo de batalha com” da ficha copiada também funciona.
  - Se você não controlar nenhuma ficha de criatura quando povoar, nada acontecerá.
- 

## NOTAS SOBRE CARDS ESPECÍFICOS

Abraço do Submundo

{2} {B}

Mágica Instantânea

O oponente alvo sacrifica uma criatura. Se você controla uma criatura com poder igual ou superior a 4, você ganha 4 pontos de vida.

- Você ainda pode ganhar 4 pontos de vida mesmo que o oponente alvo não possa sacrificar uma criatura.
  - O fato de você controlar ou não uma criatura com poder igual ou superior a 4 só é verificado depois que seu oponente tiver sacrificado uma criatura. Se uma criatura com poder igual ou superior a 4 que pertence a você estava exilada até que a criatura sacrificada deixasse o campo de batalha, aquela criatura retornará ao campo de batalha antes da verificação, e portanto contará. Contudo, quaisquer habilidades que sejam desencadeadas pela morte da criatura sacrificada ainda não terão sido resolvidas quando você verificar que criaturas você controla.
  - Você só ganhará 4 pontos de vida, mesmo se controlar mais de uma criatura com poder igual ou superior a 4.
- 

Acelerar

{U}

Mágica Instantânea

O próximo feitiço que você conjurar neste turno poderá ser conjurado como se tivesse lampejo.

Compre um card.

- Você não escolhe uma mágica de feitiço quando Acelerar resolve. Em vez disso, o card cria uma regra que permanece em vigor até o final do turno ou até você conjurar uma mágica de feitiço, mesmo que você conjure aquele feitiço em um momento que, normalmente, não seria possível conjurá-lo.
  - Se você conjurar mais de uma cópia de Acelerar durante o mesmo turno, todas elas se aplicarão à próxima mágica de feitiço que você conjurar.
- 

Acorde do Chamado

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

Mágica Instantânea

Convocar *(Suas criaturas podem ajudar a conjurar esta mágica. Cada criatura que você vira ao conjurar esta mágica paga {1} ou um mana da cor daquela criatura.)*

Procure em seu grimório um card de criatura com valor de mana igual ou inferior a X, coloque-o no campo de batalha e depois embaralhe.

- Se um card no grimório de um jogador tem  $\{X\}$  em seu custo de mana,  $X$  é considerado 0.
- Quando usar convocar 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. Depois, você pode virar as criaturas que você controla para ajudar a pagar aquele custo. Por exemplo, se você conjurar Acorde do Chamado e escolher 3 como valor de  $X$ , o custo total da mágica será  $\{3\}\{G\}\{G\}\{G\}$ . Se você virar duas criaturas verdes e duas criaturas vermelhas, só precisará pagar  $\{1\}\{G\}$ .

#### Adaptação Forçada

$\{G\}$

Encantamento — Aura

Encantar criatura

No início de sua manutenção, coloque um marcador

+1/+1 na criatura encantada.

- A criatura que recebe o marcador +1/+1 é a criatura encantada por Adaptação Forçada quando a habilidade é resolvida.
- Se a habilidade de Adaptação Forçada for desencadeada, mas Adaptação Forçada não estiver no campo de batalha quando a habilidade resolver, coloque um marcador +1/+1 na criatura que ela estava encantando quando saiu do campo de batalha.

#### Adentrar o Infinito

$\{8\}\{U\}\{U\}\{U\}\{U\}$

Feitiço

Compre uma quantidade de cards igual ao número de cards em seu grimório. Depois, coloque um card da sua mão no topo do seu grimório. Não há limite para o número máximo de cards em sua mão até o próximo turno.

- Você não precisará descartar nenhum card durante a etapa de limpeza do turno em que você conjurou Adentrar o Infinito. Você precisará descartar até chegar ao número máximo de cards na mão durante a etapa de limpeza do turno seguinte.
- Se estiver jogando com o card do topo do seu grimório revelado, você revelará cada card antes de comprá-lo.

#### Agulha Medular

$\{1\}$

Artefato

Conforme Agulha Medular entra no campo de batalha, escolha um nome de card.

As habilidades ativadas de fontes com o nome escolhido não podem ser ativadas a menos que sejam habilidades de mana.

- Agulha Medular afeta cards independentemente da zona em que estejam. Isso inclui cards na mão, cards no cemitério e cards exilados. Por exemplo, um jogador não poderá ativar a habilidade de transmutação de Bagunçar a Mistura se houver uma Agulha Medular que nomeou Bagunçar a Mistura no campo de batalha.

- Você pode nomear qualquer card, mesmo que o card normalmente não tenha uma habilidade ativada. Você não pode nomear uma ficha a menos que a ficha tenha o mesmo nome que um card.
- Se você nomear um card que tenha tanto uma habilidade de mana quanto outra habilidade ativada, a habilidade de mana poderá ser ativada, mas a outra, não.
- Uma vez que Agulha Medular tenha deixado o campo de batalha, as habilidades ativadas das fontes com o nome escolhido voltarão a poder ser ativadas.
- 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. As habilidades de lealdade dos planeswalkers são habilidades ativadas. As habilidades desencadeadas (aquelas que começam com “quando”, “toda vez que” ou “no/na”) não são afetadas por Agulha Medular.

#### Amuleto Izzet

{U}{R}

Mágica Instantânea

Escolha um —

- Anule a mágica alvo não de criatura a menos que seu controlador pague {2}.
  - Amuleto Izzet causa 2 pontos de dano à criatura alvo.
  - Compre dois cards e depois descarte dois cards.
- Se escolher o último modo, você comprará dois cards e descartará dois cards enquanto Amuleto Izzet estiver resolvendo. Nada pode acontecer entre uma coisa e outra, e nenhum jogador pode escolher realizar nenhuma ação.

#### Andarilho Mortus

{1}{U}{B}

Criatura — Esqueleto

1/1

Quando Andarilho Mortus morrer, devolva-o para a mão de seu dono.

- Andarilho Mortus só será devolvido à mão de seu dono se ainda estiver no cemitério quando sua habilidade for resolvida.

#### Aprisionar

{1}{U}

Mágica Instantânea

Anule a mágica alvo. Se aquela mágica for anulada dessa maneira, em vez de colocá-la no cemitério daquele jogador, coloque-a na mão de seu dono.

Compre um card.

- Aprisionar pode ter como alvo uma mágica que não pode ser anulada. Aquela mágica não será anulada nem devolvida para a mão de seu dono, mas você comprará um card.
- Se você escolher como alvo de Aprisionar um card que tenha sido conjurado com recapitular, o card ainda será exilado.

---

Arconte Flamejante

{6} {W} {W} {W}

Criatura — Arconte

5/6

Voar

As criaturas não podem atacá-lo.

- Salvo determinação contrária expressa de algum outro efeito, uma criatura que não pode atacá-lo ainda poderá atacar um planeswalker que você controla ou batalha que você protege.

---

Aristocrata do Cartel

{W} {B}

Criatura — Humano Conselheiro

2/2

Sacrifique outra criatura: Aristocrata do Cartel ganha proteção contra a cor de sua escolha até o final do turno.

- Você escolhe a cor conforme a habilidade resolve.

---

Arruinar

{R/G} {R/G}

Mágica Instantânea

A criatura alvo que você controla causa dano igual ao seu poder à criatura ou ao planeswalker alvo que você não controla.

///

Ameaçar

{2} {R} {G}

Feitiço

Crie uma ficha de criatura vermelha e verde 4/4 do tipo

Besta com atropelar.

- Se um dos alvos for um alvo não válido quando Arruinar estiver tentando ser resolvida, a criatura que você controla não causará dano.

---

Assassino Hedonista

{1} {B}

Criatura — Humano Assassino

1/2

Toque mortífero

Liberar (*Você pode fazer com que esta criatura entre no campo de batalha com um marcador +1/+1. Ela não poderá bloquear enquanto tiver um marcador +1/+1.*)

- Você escolhe se a criatura com liberar entrará no campo de batalha com um marcador +1/+1 ou não conforme ela entra no campo de batalha. Nesse momento, será tarde demais para um jogador responder a essa mágica de criatura tentando anulá-la, por exemplo.

- A habilidade liberar será aplicada independentemente do local a partir de onde a criatura estiver entrando no campo de batalha.
- Uma criatura com liberar não poderá bloquear se tiver qualquer marcador +1/+1 sobre ela, não apenas aqueles colocados pela habilidade de liberar.
- Colocar um marcador +1/+1 em uma criatura com liberar que já esteja bloqueando não a removerá do combate. Ela continuará bloqueando.

#### Atirador da Sarjeta

{2} {R}

Criatura — Goblin Xamã

2/2

Toda vez que você conjura uma mágica 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 mágica que fez com que ela fosse desencadeada. Ela é resolvida mesmo que aquela mágica 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.

#### Aurélia, Exemplo da Justiça

{2} {R} {W}

Criatura Lendária — Anjo

2/5

Voar

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

No início do combate no seu turno, escolha até uma criatura alvo que você controla. Até o final do turno, aquela criatura recebe +2/+0 e ganha atropelar, se for vermelha, e vigilância, se for branca.

- A última habilidade de Aurélia é resolvida antes da escolha dos atacantes.
- A criatura alvo ganha atropelar e vigilância se for vermelha e branca. Ela ganha +2/+0 apenas uma vez, mesmo que seja vermelha e branca e mesmo que não seja nem vermelha nem branca.
- Depois que a última habilidade de Aurélia tiver sido resolvida, a criatura manterá quaisquer bônus que tenha recebido daquela habilidade mesmo que suas cores mudem.

### Bando de Ratos

{1} {B}

Criatura — Rato

\*/\*

O poder e a resistência de Bando de Ratos são ambos iguais ao número de Ratos que você controla.

{2} {B}, descarte um card: Crie uma ficha que seja uma cópia de Bando de Ratos.

- A primeira habilidade de Bando de Ratos conta qualquer criatura que você controla com o tipo de criatura Rato, e não apenas Bando de Ratos. Essa habilidade funciona em todas as zonas, e não apenas no campo de batalha.
- A ficha copiará as duas habilidades de Bando de Ratos. Seu poder e sua resistência serão ambos iguais ao número de Ratos que você controla (e não ao número de Ratos que você controlava quando a ficha entrou no campo de batalha). Ela também será capaz de criar cópias de si mesma.
- A ficha não copiará os marcadores que tenham sido colocados em Bando de Ratos e nem outros efeitos que tenham alterado seu poder, sua resistência, seus tipos, suas cores, etc. Normalmente, isso significa que a ficha será simplesmente um Bando de Ratos. Contudo, se algum efeito de cópia tiver afetado aquele Bando de Ratos, ele será levado em consideração.
- Se Bando de Ratos sair do campo de batalha antes que sua habilidade ativada seja resolvida, a ficha ainda assim entrará no campo de batalha como uma cópia de Bando de Ratos, usando os valores copiáveis que Bando de Ratos tinha quando estava no campo de batalha.

---

### Bastião de Karn

Terreno

{T}: Adicione {C}.

{4}, {T}: Prolifere.

- 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.
-

Batalhão Improvisado

{2}{W}

Criatura — Humano Soldado

3/2

*Batalhão* — Toda vez que Batalhão Improvisado e ao menos duas outras criaturas atacarem, coloque um marcador +1/+1 em Batalhão Improvisado.

- Batalhão Improvisado e as outras criaturas atacantes não precisam estar atacando o mesmo jogador, planeswalker ou batalha.
  - Depois que a habilidade de Batalhão Improvisado tiver sido desencadeada, não importa quantas criaturas ainda estão atacando quando a habilidade é resolvida.
- 

Besouro Servil

{1}{G}

Criatura — Inseto

2/2

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

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

Braceletes do Ilusionista

{2}

Artefato — Equipamento

Toda vez que uma habilidade da criatura equipada for ativada, se não for uma habilidade de mana, copie aquela habilidade. Você pode escolher novos alvos para a cópia.

Equipar {3}

- 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.
- A cópia terá os mesmos alvos que a habilidade que está copiando, a menos que você escolha alvos novos. Você pode alterar qualquer número de alvos, incluindo todos ou nenhum deles. Se, para um dos alvos, você não puder escolher um novo alvo válido, ele permanecerá inalterado (mesmo que o alvo atual não seja válido).
- Se a habilidade for modal (ou seja, se ela disser “Escolha um —” ou algo semelhante), a cópia terá o mesmo modo. Você não pode escolher um modo diferente.
- Se a habilidade tiver {X} no custo, o valor de X será copiado.
- Se o custo de uma habilidade ativada exigir que você sacrifique Braceletes do Ilusionista ou a criatura equipada, a habilidade não será copiada. No momento em que a habilidade for considerada ativada (quando todos os custos forem pagos), Braceletes do Ilusionista não estará mais equipado àquela criatura.

- Se Braceletes do Ilusionista estiver equipando uma criatura controlada por um oponente e uma habilidade ativada (que não seja habilidade de mana) daquela criatura for ativada, você controlará a cópia daquela habilidade.
  - Uma habilidade de mana é uma habilidade que (1) não é uma habilidade de lealdade, (2) não escolhe alvos e (3) pode gerar mana quando é resolvida.
- 

#### Briga Titânica

{1}{G}

Mágica Instantânea

Esta mágica custa {1} a menos para ser conjurada se tiver como alvo uma criatura que você controla com um marcador +1/+1.

A criatura alvo que você controla luta com a criatura alvo que você não controla. *(Cada uma causa à outra uma quantidade de dano igual ao próprio poder.)*

- Se qualquer dos alvos não for um alvo válido conforme Briga Titânica for resolvida, nenhuma das criaturas causará nem sofrerá dano.
- 

#### Brutamontes Multiforme

{5}{G}{G}

Criatura — Besta

6/6

Quando Brutamontes Multiforme morrer, procure em seu grimório um número qualquer de cards de criatura com valor de mana total igual ou inferior a 6, coloque-os no campo de batalha e depois embaralhe.

- Se um card no seu grimório tem {X} em seu custo de mana, X é considerado como sendo 0.
  - Você pode encontrar qualquer número de cards de criatura, contanto que seu valor total de mana seja igual ou inferior a 6. Por exemplo, você pode encontrar oito criaturas com valor de mana 0 e três com valor de mana 2, mas não pode encontrar duas criaturas com valor de mana 4.
- 

#### Bruvac, o Grandiloquente

{2}{U}

Criatura Lendária — Humano Conselheiro

1/4

Se um oponente for triturar um ou mais cards, em vez disso, ele tritura o dobro daquela quantidade de cards.

- Se um jogador for instruído a colocar um card em seu cemitério sem usar a palavra “triturar” (pela habilidade do Espião de Balaustrada, por exemplo), a habilidade de Bruvac não será desencadeada.
  - Como Bruvac é lendário, é improvável que qualquer jogador controle dois. No entanto, se isso acontecer, cada oponente triturará o quádruplo dos cards que foi instruído a triturar. Se um jogador controlar três, os oponentes dele triturarão oito vezes a quantidade de cards, e assim por diante.
-

Busca Longínqua

{1}{G}

Feitiço

Procure em seu grimório um card de Planície, Ilha, Pântano ou Montanha, coloque-o no campo de batalha virado e depois embaralhe.

- Busca Longínqua pode encontrar um terreno com qualquer dos tipos de terreno listados, inclusive não básicos, mesmo que aquele terreno seja uma Floresta além de um ou mais daqueles tipos.
- 

Cabeça Deslizante

{B/G}

Criatura — Planta Zumbi

1/1

Necrofagia {0} (*{0}*, *exile este card de seu cemitério: Coloque uma quantidade de marcadores +1/+1 igual ao poder deste card na criatura alvo. Use necrofagia somente como um feitiço.*)

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

Cajado de Viajante

{1}

Artefato

{2}, sacrifique Cajado de Viajante: Exile a criatura alvo.

Devolva o card exilado ao campo de batalha sob o controle de seu dono no início da próxima etapa final.

- Se uma ficha de criatura for exilada pela habilidade do Cajado de Viajante, ela deixará de existir. Ela não voltará ao campo de batalha.
- 

Calafrio Rastejante

{3}{B}

Feitiço

Calafrio Rastejante causa 3 pontos de dano a cada oponente e você ganha 3 pontos de vida.

Quando Calafrio Rastejante é colocado em seu cemitério vindo de seu grimório, você pode exilá-lo. Se fizer isso, Calafrio Rastejante causará 3 pontos de dano a cada oponente e você ganhará 3 pontos de vida.

- Em um jogo de Gigante de Duas Cabeças, Calafrio Rastejante fará com que a equipe de oponentes perca 6 pontos e vida e você ganhe 3 pontos de vida.
-

Capitã do Fogo Genuíno

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

Criatura — Humano Cavaleiro

4/3

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

Toda vez que Capitã do Fogo Genuíno sofre dano, ela causa a mesma quantidade de dano ao jogador alvo.

- A última habilidade de Capitã do Fogo Genuíno será desencadeada mesmo que ela sofra dano letal. Por exemplo, se ela sofrer dano de uma criatura 7/7 que ela esteja bloqueando, a habilidade dela será desencadeada e Capitã do Fogo Genuíno causará 7 pontos de dano ao jogador alvo.
  - Caso seu total de pontos de vida seja levado a 0 no mesmo momento em que Capitã do Fogo Genuíno sofre dano, você perde o jogo antes de a habilidade desencadeada ir para a pilha.
- 

Carambolar

{1}{W}

Mágica Instantânea

O próximo 1 ponto de dano que seria causado à criatura alvo neste turno, em vez disso, é causado a outra criatura alvo.

Compre um card.

- Se qualquer um dos alvos tiver saído do campo de batalha antes que o dano seja causado, o dano não será redirecionado.
  - O controlador de Carambolar compra um card quando Carambolar resolve, e não quando o dano é redirecionado.
- 

Ceifador da Meia-noite

{2}{B}

Criatura — Zumbi Cavaleiro

3/2

Toda vez que uma criatura não ficha que você controla morre, Ceifador da Meia-noite causa 1 ponto de dano a você e você compra um card.

- A habilidade de Ceifador da Meia-noite é desencadeada quando ela morre se ela não for uma ficha.
  - Se Ceifador da Meia-noite morrer ao mesmo tempo em que uma ou mais criaturas que você controle não fichas, a habilidade de Ceifador da Meia-noite será desencadeada para cada uma delas.
-

Cerco de Torres

{1} {R}

Feitiço

Replicar {1} {R} (*Quando você conjurar esta mágica, copie-a por cada vez que tiver pago seu custo de replicação. Você pode escolher novos alvos para as cópias.*)

A Montanha alvo torna-se uma criatura 3/1. Ela ainda é um terreno.

- A Montanha continuará sendo uma criatura pelo resto do jogo. Ela não tem um tipo de criatura.
  - 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.
  - Quando a habilidade desencadeada de replicar for resolvida, você copiará Cerco das Torres por cada vez que tiver pago seu custo de replicar, mesmo que a mágica original não esteja mais na pilha naquele momento (talvez por ter sido anulada).
  - As cópias criadas por replicar são criadas na pilha. Portanto, elas não são “conjuradas”. Portanto, as habilidades que são desencadeadas quando um jogador conjura uma mágica não serão desencadeadas.
- 

Chefe-de-guerra da Legião

{2} {R}

Criatura — Goblin Soldado

2/2

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

No início do combate no seu turno, crie uma ficha de criatura vermelha 1/1 do tipo Goblin. A ficha ganha ímpeto até o final do turno e ataca neste combate se estiver apta.

- Se a ficha não puder atacar por qualquer motivo (como se tornar virada), ela não atacará. Se houver um custo associado a fazê-la atacar, seu controlador não será forçado a pagar aquele custo, portanto ela também não precisará atacar naquele caso.
- 

Coligar

{2} {G}

Mágica Instantânea

Até duas criaturas alvo que você controla causam, cada uma, uma quantidade de dano igual ao próprio poder a outra criatura alvo.

- Se uma das duas criaturas alvo que você controla não for um alvo válido conforme Coligar for resolvido, a outra ainda causará dano igual ao próprio poder.
  - Se a última criatura alvo não é um alvo válido conforme Coligar é resolvido, ou se ambos os alvos originais não são válidos, nenhuma criatura causa nem sofre dano.
-

Colosso do Portão

{8}

Criatura Artefato — Constructo

8/8

Esta mágica custa {1} a menos para ser conjurada para cada Portão que você controla.

Colosso do Portão não pode ser bloqueado por criaturas com poder igual ou inferior a 2.

Toda vez que um Portão entra no campo de batalha sob seu controle, você pode colocar Colosso do Portão de seu cemitério no topo de seu grimório.

- Após uma criatura com poder igual ou superior a 3 bloquear Colosso do Portão, mudar o poder da criatura bloqueadora não fará com que Colosso do Portão se torne não bloqueado.

---

Condenar

{W}

Mágica Instantânea

Coloque a criatura atacante alvo no fundo do grimório de seu dono. Seu controlador ganha uma quantidade de pontos de vida igual à resistência dela.

- Use a resistência que a criatura tinha quando estava no campo de batalha para determinar a quantidade de pontos de vida ganhos pelo seu controlador.

---

Confidente Sombrio

{1}{B}

Criatura — Humano Mago

2/1

No início de sua manutenção, revele o card do topo de seu grimório e coloque-o em sua mão. Você perde uma quantidade de pontos de vida igual ao valor de mana dele.

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

---

Conivente

{2}{U/B}{U/B}

Feitiço

Ganhe o controle da criatura alvo com poder igual ou inferior a 2.

///

Concoctante

{3}{U}{B}

Feitiço

Use vigiar 3, depois devolva um card de criatura de seu cemitério para o campo de batalha.

- O efeito de Conivente dura indefinidamente. Ele não termina durante a etapa de limpeza nem expira se o poder da criatura se tornar maior depois que Conivente tiver sido resolvido.

- O card de criatura que você devolve com Concoctante pode ser um que você tenha acabado de vigiar e colocar em seu cemitério.
  - Nenhum jogador pode realizar nenhuma ação entre o momento em que você vigia e o momento em que você devolve um card de criatura para o campo de batalha.
- 

#### Cópia de Encantamento

{2} {U}

#### Encantamento

Você pode fazer com que Cópia de Encantamento entre no campo de batalha como uma cópia de qualquer encantamento no campo de batalha.

- Cópia de Encantamento copia exatamente o que está impresso na permanente original e nada mais (a não ser que a permanente esteja copiando outra coisa ou seja uma ficha; veja abaixo). Ela não copia informações como se a permanente está virada ou desvirada, se tem ou não quaisquer marcadores, se tem quaisquer Auras anexadas, ou quaisquer efeitos que não sejam de cópia que tenham alterado seu poder, sua resistência, seus tipos, sua cor e assim por diante.
  - Se a permanente escolhida tem  $\{X\}$  em seu custo de mana,  $X$  é 0.
  - Se a permanente escolhida está copiando outra coisa (por exemplo, se a permanente escolhida for outra Cópia de Encantamento), então Cópia de Encantamento entra no campo de batalha como o que quer que a permanente escolhida tenha copiado.
  - Se a permanente escolhida for uma ficha, Cópia de Encantamento copiará as características originais daquela ficha conforme descritas pelo efeito que a criou. Cópia de Encantamento não se torna uma ficha.
  - Se Cópia de Encantamento copiar uma Aura dessa forma, você escolhe o que a Aura encantará logo antes dela entrar no campo de batalha. Você não pode escolher cards de permanente que entrem no campo de batalha ao mesmo tempo que a Aura. Esta ação não tem o jogador nem a permanente que será encantada como alvo, de modo que uma permanente com resistência a magia que esteja sob o controle de um oponente pode ser escolhida dessa forma. O recipiente escolhido precisa estar apto a ser encantado de forma válida pela Aura, de modo que um jogador ou permanente com proteção contra uma das qualidades da Aura não pode ser escolhido dessa forma. Se não houver nada válido para a Aura encantar, Cópia de Encantamento permanecerá na zona atual (a menos que seja uma mágica, caso em que ele será colocado no cemitério de seu dono).
  - Quaisquer habilidades de entrada no campo de batalha da permanente copiada serão desencadeadas quando Cópia de Encantamento 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” da permanente escolhida também funcionará.
  - Se, de alguma forma, Cópia de Encantamento entrar no campo de batalha ao mesmo tempo que outra permanente, Cópia de Encantamento não poderá ser uma cópia daquela permanente. Você só pode escolher uma permanente que já esteja no campo de batalha.
  - Você pode escolher não copiar nada. Nesse caso, Cópia de Encantamento simplesmente entrará no campo de batalha como um encantamento com uma habilidade irrelevante. Temos certeza de que você tem lá os seus motivos.
-

### Correntes da Fé

{3}{W}

Encantamento — Aura

Encantar permanente

Quando Correntes da Fé entra no campo de batalha, você ganha 4 pontos de vida.

A permanente encantada não pode atacar nem bloquear e suas habilidades ativadas não podem ser ativadas, a menos que sejam habilidades de mana.

- Se a permanente alvo não for um alvo válido no momento em que Correntes da Fé tentar ser resolvida, ela não será resolvida. Ela não entrará no campo de batalha, logo sua habilidade de entrada no campo de batalha não será desencadeada.
  - As habilidades ativadas possuem um sinal de dois pontos. Geralmente, elas seguem a estrutura “[Custo]: [Efeito]”. Algumas palavras-chave (como equipar) são habilidades ativadas e apresentam um sinal de dois pontos em seu texto explicativo. As habilidades de lealdade dos planeswalkers são habilidades ativadas.
  - Correntes da Fé não impede que habilidades estáticas, habilidades desencadeadas e habilidades de mana funcionem. Uma habilidade de mana é uma habilidade que produz mana, não uma que custa mana.
- 

### Defensores Radiconatos

{2}{W}

Mágica Instantânea

Povoe. As criaturas que você controla ganham

indestrutível até o final do turno. *(Para povoar, crie uma ficha que seja uma cópia de uma ficha de criatura que você controla.)*

- Defensores Radiconatos afeta apenas as criaturas que você controla depois de povoar, no momento em que é resolvida. A ficha de criatura criada ganhará indestrutível, mas as criaturas que você começar a controlar posteriormente naquele turno não ganharão.
- 

### Descanse em Paz

{1}{W}

Encantamento

Quando Descanse em Paz entrar no campo de batalha, exile todos os cemitérios.

Se um card ou uma ficha seria colocado em um cemitério vindo de qualquer lugar, em vez disso, exile-o.

- Enquanto Descanse em Paz estiver no campo de batalha, as habilidades que são desencadeadas toda vez que uma criatura morre não serão desencadeadas porque cards e fichas jamais são colocados no cemitério de um jogador.
- Se Descanse em Paz for destruído por uma mágica, Descanse em Paz será exilado e, em seguida, a mágica será colocada no cemitério de seu dono.
- Se um card for descartado enquanto Descanse em Paz estiver no campo de batalha, as habilidades que funcionam quando um card é descartado (como loucura) ainda funcionarão, mesmo que o card jamais chegue ao cemitério. Além disso, as mágicas ou habilidades que verifiquem as características de um card descartado (como a primeira habilidade de Chandra Incandescente) podem encontrar aquele card exilado.

---

Destrucórnio Furioso

{4} {G}

Criatura — Besta

4/4

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

- Tumulto é um efeito de substituição. Os jogadores não podem responder a sua escolha entre marcador +1/+1 e ímpeto nem realizar qualquer ação enquanto a criatura está no campo de batalha sem ter ganho nenhum deles.
- Se uma criatura que entrar no campo de batalha tiver tumulto, mas não puder receber um marcador +1/+1, ela ganhará ímpeto.
- Se você escolher fazer com que a criatura ganhe ímpeto, ela ganhará ímpeto indefinidamente. Ela não perderá a habilidade conforme o turno terminar, nem conforme outro jogador ganhar o controle dela.

---

Diabo do Pandemônio

{1} {B} {R}

Criatura — Diabo

3/3

Toda vez que um jogador sacrifica uma permanente, Diabo do Pandemônio causa 1 ponto de dano a qualquer alvo.

- Você controla a habilidade desencadeada de Diabo do Pandemônio e escolhe o alvo, independentemente de quem tenha sacrificado a permanente.
- Se uma permanente é sacrificada para pagar o custo de uma mágica ou habilidade, a habilidade de Diabo do Pandemônio é resolvida antes daquela mágica ou habilidade. Em contraste, se uma permanente é sacrificada durante a resolução de uma mágica ou habilidade, aquela mágica ou habilidade termina de ser resolvida antes que a habilidade de Diabo do Pandemônio seja colocada na pilha.
- Diabo do Pandemônio não permite que nenhum jogador sacrifique nenhuma permanente. A habilidade dele é desencadeada toda vez que um jogador sacrifica uma permanente porque outra mágica, habilidade ou custo o instruiu a fazê-lo.
- Se você sacrifica Diabo do Pandemônio, a habilidade dele é desencadeada.
- Uma permanente lendária colocada em um cemitério devido à “regra das lendas” não é sacrificada.

---

Diminuição

{U}

Mágica Instantânea

A criatura alvo que você não controla recebe -4/-0 até o final do turno.

Sobrecarga {2} {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 Diminuição, a 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.

Domri Rade

{1}{R}{G}

Planeswalker Lendário — Domri

3

+1: Olhe o card do topo de seu grimório. Se for um card de criatura, você poderá revelá-lo e colocá-lo em sua mão.

-2: A criatura alvo que você controla luta com outra criatura alvo.

-7: Você recebe um emblema com “As criaturas que você controla têm golpe duplo, atropelar, resistência a magia e ímpeto.”

- Ao resolver a primeira habilidade de Domri, se o card que você olhou não for um card de criatura ou se for um card de criatura que você não queira colocar na mão, basta colocá-lo de volta no topo do seu grimório. Não é necessário revelá-lo ou dizer o motivo pelo qual o está colocando de volta.
- O segundo alvo da segunda habilidade de Domri pode ser outra criatura que você controla, mas não pode ser a mesma criatura que aquela escolhida como primeiro alvo.
- Se qualquer um dos alvos da segunda habilidade de Domri for um alvo ilegal quando a habilidade tentar ser resolvida, nenhuma criatura causará ou sofrerá dano.
- Se uma criatura tiver golpe duplo e atropelar, o dano de combate causado por ela durante a primeira etapa de dano de combate será considerado ao determinar a quantidade de dano que pode ser causado pelo atropelamento na segunda etapa de dano de combate. Se todas as criaturas que a bloquearam forem destruídas durante a primeira etapa de dano de combate, todo o dano deverá ser atribuído ao jogador defensor, planeswalker ou batalha durante a segunda etapa de dano de combate.

Dragão do Antro de Rakdos

{2}{R}{R}

Criatura — Dragão

3/3

{R}{R}: Dragão do Antro de Rakdos ganha voar até o final do turno.

{R}: Dragão do Antro de Rakdos recebe +1/+0 até o final do turno.

*Determinação* — Dragão do Antro de Rakdos terá golpe duplo enquanto você não tiver nenhum card em sua mão.

- Se Dragão do Antro de Rakdos perder golpe duplo depois de causar dano de combate de iniciativa, ele não causará dano durante a etapa de dano de combate normal.

---

#### Dragonete Fagulhante

{U}{U}{R}{R}

Criatura — Dragonete

\*/4

Voar

O poder de Dragonete Fagulhante é igual ao número de cards de mágica instantânea e feitiço que você possui no exílio e em seu cemitério.

Quando Dragonete Fagulhante entrar no campo de batalha, compre um card.

- Se quaisquer cards exilados que você controla estiverem com a face voltada para baixo, eles não têm nenhuma característica. Se normalmente forem mágicas instantâneas ou feitiços, eles não serão contados.
- A habilidade que define o poder de Dragonete Fagulhante funciona em todas as zonas.

---

#### Duplicata de Centelha

{3}{U}

Criatura — Ilusão

0/0

Você pode fazer com que Duplicata de Centelha entre no campo de batalha como cópia de uma criatura ou planeswalker que você controla, com a exceção de entrar com um marcador +1/+1 adicional se for uma criatura e um marcador de lealdade adicional se for um planeswalker, e de não ser lendária.

- Duplicata da Centelha copia exatamente o que está impresso na permanente original (a não ser que a permanente seja uma ficha ou esteja copiando outra coisa; veja abaixo). Ele não copia informações como se a permanente está virada ou desvirada, se tem ou não marcadores, Auras ou Equipamentos anexados, ou efeitos que não sejam de cópia que tenham alterado seu poder, sua resistência, seus tipos, sua cor e assim por diante.
- Duplicata da Centelha não é lendária se copia uma permanente lendária, e essa exceção é copiável. Se mais alguma coisa copiar Duplicata de Centelha posteriormente, a cópia também não será lendária. Se você controlar duas ou mais permanentes com o mesmo nome, mas somente uma delas for lendária, a “regra das lendas” não se aplica.
- Se a permanente copiada tem {X} em seu custo de mana, X é 0.
- Se a permanente escolhida está copiando outra coisa (por exemplo, se a permanente escolhida for outra Duplicata da Centelha), então Imagem Espelhada entra no campo de batalha como o que quer que a permanente escolhida tenha copiado.
- Se a permanente escolhida é uma ficha, Duplicata da Centelha copia as características originais daquela ficha como descrito pelo efeito que criou a ficha. Duplicata da Centelha não se torna uma ficha neste caso.
- Quaisquer habilidades de entrada no campo de batalha da permanente copiada são desencadeadas quando Duplicata da Centelha entra no campo de batalha. Qualquer habilidade do tipo “conforme [esta

permanente] entra no campo de batalha” ou “[esta permanente] entra no campo de batalha com” também funciona.

- Se copiar um planeswalker, Duplicata da Centelha entrará no campo de batalha com o número adequado de marcadores de lealdade impresso no card mais um. Se copiar uma criatura, Duplicata da Centelha entrará com um marcador +1/+1, mais quaisquer marcadores que seriam colocados nela por habilidades que ela copiou e por outras habilidades de outros objetos.
- Se a permanente copiada estiver sendo afetada por um efeito de mudança de tipo, Duplicata da Centelha pode entrar no campo de batalha com tipos de permanente diferentes dos que a permanente copiada tem no momento. Use as características de Duplicata da Centelha conforme ela entra no campo de batalha, e não a permanente copiada, para determinar se ela entra com um marcador adicional. Em especial, se Duplicata da Centelha copia um planeswalker Gideon que é uma criatura porque sua própria habilidade de lealdade fez com que ele se tornasse uma criatura planeswalker, Duplicata da centelha entra como um planeswalker que não é uma criatura e, portanto, não recebe um marcador +1/+1. Por outro lado, se Duplicata da Centelha copia Gideon Lâmina Negra durante seu turno, Duplicata da Centelha entra como uma criatura planeswalker e, portanto, recebe ambos os tipos de marcadores.
- Se, de alguma forma, Duplicata da Centelha entra no campo de batalha ao mesmo tempo que outra criatura, Duplicata da Centelha não poderá ser uma cópia daquela criatura. Você só pode escolher uma criatura ou planeswalker que já esteja no campo de batalha.

---

Eletromante Goblin

{U}{R}

Criatura — Goblin Mago

2/2

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

- Dois Eletromantes Goblins farão com que as mágicas instantâneas e os feitiços que você conjura custem {2} a menos para conjurar, e assim em diante.
- 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 efeito de Eletromante Goblin só reduz o mana genérico no custo total da mágica.

---

Elite Boros

{W}

Criatura — Humano Soldado

1/1

*Batalhão* — Toda vez que Elite Boros e pelo menos duas outras criaturas atacarem, Elite Boros receberá +2/+2 até o final do turno.

- As três criaturas atacantes não precisam estar atacando o mesmo jogador, planeswalker ou batalha.
  - Após a habilidade batalhão ter sido desencadeada, não importa a quantidade de criaturas que ainda estão atacando quando a habilidade for resolvida.
-

Empesteiro

{2}{B}

Criatura — Humano Xamã

3/2

Quando Empesteiro entra no campo de batalha, cada jogador sacrifica uma criatura ou um planeswalker. Cada jogador que não estiver apto descarta um card.

- Conforme a habilidade de Empesteiro é resolvida, primeiro o jogador de quem for o turno escolhe uma criatura ou planeswalker que ele controla; em seguida, cada outro jogador na ordem dos turnos faz o mesmo sabendo das escolhas feitas anteriormente. Depois, todas as permanentes escolhidas são sacrificadas ao mesmo tempo. Em seguida, na mesma ordem, cada jogador que não pôde sacrificar uma permanente escolhe um card na própria mão sem revelá-lo e, então, os cards escolhidos são descartados ao mesmo tempo.
  - Cada jogador escolhe uma permanente a sacrificar dentre as criaturas e planeswalkers que ele controla. Você não escolhe que tipo de permanente qualquer outro jogador tem que sacrificar.
  - O controlador de Empesteiro pode sacrificá-lo para sua própria habilidade.
- 

Encarceradora Azorius

{1}{W}

Criatura — Humano Soldado

2/1

Quando Encarceradora Azorius entrar no campo de batalha, detenha a criatura alvo que um oponente controla. *(Até o seu próximo turno, aquela criatura não pode atacar nem bloquear e as habilidades ativadas dela não podem ser ativadas.)*

- 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. Ninguém poderá ativar habilidades ativadas, incluindo habilidades de mana, de uma permanente detida.
  - As habilidades estáticas de uma permanente detida ainda terão efeito. As habilidades desencadeadas de uma permanente detida ainda serão desencadeadas.
  - Se uma criatura já estiver atacando ou bloqueando quando for detida, ela não será removida de combate. Ela continuará atacando ou bloqueando.
  - Se uma habilidade ativada de uma permanente estiver na pilha quando a permanente for detida, a habilidade não será afetada.
  - Se uma permanente não de criatura for detida e, posteriormente, se transformar em uma criatura, ela não poderá atacar ou bloquear.
  - Quando um jogador sair de um jogo multijogadores, quaisquer efeitos contínuos com durações que duram até o próximo turno daquele jogador ou até um ponto específico daquele turno durarão até que aquele turno tivesse sido iniciado. Eles não expiram imediatamente e nem duram por um tempo indefinido.
-

Escudo de Pária

{5}

Artefato — Equipamento

Todo o dano que seria causado a você, em vez disso, será causado à criatura equipada.

Equipar {3}

- Se Escudo de Pária não estiver anexado a uma criatura, todo dano que seria causado a você será causado a você normalmente.
- 

Esfera de Segurança

{4} {W}

Encantamento

As criaturas não podem atacar você nem um planeswalker que você controle, a menos que seu controlador pague {X} para cada uma das criaturas, sendo X igual ao número de encantamentos que você controla.

- Se você controlar Esfera de Segurança, seus oponentes podem optar por não pagar para atacar com uma criatura que ataca “se estiver apta”. Se não houver nenhum outro jogador ou permanente para atacar, a criatura simplesmente não ataca.
- 

Espada dos Paruns

{4}

Artefato — Equipamento

Enquanto a criatura equipada estiver virada, as criaturas viradas que você controla receberão +2/+0.

Enquanto a criatura equipada estiver desvirada, as criaturas desviradas que você controla receberão +0/+2.

{3}: Você pode virar ou desvirar a criatura equipada.

Equipar {3}

- Se a criatura equipada se tornar virada, as criaturas desviradas que você controla perderão imediatamente o bônus de +0/+2. Isso pode fazer com que dano não letal que tenha sido causado a elas neste turno seja letal. Os Paruns recomendam cautela.
- 

Espião de Balastrada

{3} {B}

Criatura — Vampiro Ladino

2/3

Voar

Quando Espião de Balastrada entra no campo de batalha, o jogador alvo revela cards do topo do próprio grímório até revelar um card de terreno. Depois, ele coloca aqueles cards no próprio cemitério.

- O card de terreno revelado, caso exista, estará incluído entre os cards colocados no cemitério.

- Se o jogador alvo não tiver cards de terreno no grimório, todos os cards daquele grimório serão revelados e colocados no cemitério.
- 

Espiral Vormificante

{4}{G}{G}

Encantamento — Aura

Encantar criatura verde

A criatura encantada recebe +6/+6.

{G}{G}{G}, sacrifique Espiral Vormificante: Crie uma ficha de criatura Vorme verde 6/6.

- Espiral Vormificante pode encantar apenas uma criatura verde. Ela não pode entrar no campo de batalha anexada a uma criatura não verde, não pode ser movida para uma criatura verde e, se a criatura à qual ela está anexada deixar de ser verde, a Aura será colocada no cemitério de seu dono.
- 

Esquadrão de Bombardeiros

{1}{R}

Criatura — Humano Soldado

1/2

*Batalhão* — Toda vez que Esquadrão de Bombardeiros pelo menos duas outras criaturas atacarem, Esquadrão de Bombardeiros causará 1 ponto de dano a qualquer alvo.

- As três criaturas atacantes não precisam estar atacando o mesmo jogador, planeswalker ou batalha.
  - Após a habilidade batalhão ter sido desencadeada, não importa a quantidade de criaturas que ainda estão atacando quando a habilidade for resolvida.
- 

Esquivadora da Rua do Estanho

{R}

Criatura — Goblin Ladino

1/1

Ímpeto

{R}: Esquivadora da Rua do Estanho não pode ser bloqueada neste turno, exceto por criaturas com defensor.

- Ativar a habilidade de Esquivadora da Rua do Estanho depois que ela tiver se tornado bloqueada por uma criatura sem defensor não fará com que ela se torne não bloqueada.
- 

Eterplasma

{2}{U}{U}

Criatura — Ilusão

1/1

Toda vez que Eterplasma bloqueia uma criatura, você pode devolver Eterplasma para a mão de seu dono. Se fizer isso, você pode colocar no campo de batalha um card de criatura de sua mão bloqueando aquela criatura.

- Eterplasma voltará para a sua mão antes que qualquer dano de combate seja atribuído.
- Se desejar, você pode devolver Eterplasma para a sua mão e não colocar nada no campo de batalha. A criatura atacante ainda será considerada bloqueada, por isso ela não poderá causar dano de combate a você, a menos que tenha atropelar ou uma habilidade similar.
- A criatura que você coloca no campo de batalha pode ser o Eterplasma que você acabou de devolver para a sua mão.
- A criatura que você colocar no campo de batalha da sua mão estará bloqueando a criatura atacante, mesmo que o bloqueio não seja válido (por exemplo, se a criatura entrar no campo de batalha virada, ou se não puder bloquear, ou se a criatura atacante tiver proteção contra ela).
- Embora a criatura que entra no campo de batalha esteja bloqueando, ela nunca foi declarada como uma criatura bloqueadora, para os fins de habilidades que são desencadeadas toda vez que uma criatura bloqueia (como a habilidade de Eterplasma, por exemplo).

#### Exaltação Angelical

{3}{W}

Encantamento

Toda vez que uma criatura que você controla ataca sozinha, ela recebe +X/+X até o final do turno, sendo X o número de criaturas que você controla.

- Uma criatura ataca sozinha se for a única criatura declarada como atacante na etapa de declaração de atacantes (incluindo criaturas controladas por seus colegas de equipe, se aplicável). Por exemplo, a habilidade de Exaltação Angelical não será desencadeada se você atacar com múltiplas criaturas e todas, exceto uma, forem removidas do combate.
- O valor de X só é determinado conforme a habilidade de Exaltação Angelical começa a ser resolvida. Ele não será alterado mais tarde no turno se o número de criaturas que você controla mudar.

#### Expansão

{U/R}{U/R}

Mágica Instantânea

Copie a mágica instantânea ou o feitiço alvo com valor de mana igual ou inferior a 4. Você pode escolher novos alvos para a cópia.

///

#### Explosão

{X}{U}{U}{R}{R}

Mágica Instantânea

Explosão causa X pontos de dano a qualquer alvo. O jogador alvo compra X cards.

- Expansão pode copiar qualquer mágica instantânea ou feitiço com um valor de mana que atenda ao requisito, não apenas mágicas instantâneas e feitiços com alvos.
- Se uma mágica tiver {X} em seu custo de mana, inclua o valor escolhido para X ao determinar o valor de mana da mágica.
- A cópia é criada na pilha. Portanto, ela não é “conjurada”. As habilidades que são desencadeadas quando um jogador conjura uma mágica não serão desencadeadas.

- A cópia terá os mesmos alvos que a mágica que está copiando, a menos que você escolha novos alvos. Você pode alterar qualquer número de alvos, incluindo todos ou nenhum deles. Se, para um dos alvos, você não puder escolher um novo alvo válido, ele permanecerá inalterado (mesmo que o alvo atual não seja válido).
- Se a mágica copiada for modal (ou seja, se ela disser “Escolha um —” ou algo semelhante), a cópia terá o mesmo modo ou modos. Você não pode escolher modos diferentes.
- Se a mágica teve o dano dividido conforme foi conjurada, a divisão não pode ser alterada (embora os alvos a receberem o dano ainda possam). O mesmo vale para mágicas que distribuem marcadores.
- O controlador de uma cópia não pode escolher pagar nenhum custo alternativo nem adicional pela cópia. Porém, os efeitos baseados em custos alternativos ou adicionais que tenham sido pagos pela mágica original serão copiados como se esses mesmos custos tivessem sido pagos para a cópia.
- Quaisquer escolhas feitas quando a mágica for resolvida ainda não terão sido feitas quando ela for copiada. Quaisquer dessas escolhas serão feitas separadamente conforme a cópia for resolvida.
- Se você copia uma mágica, você controla a cópia. Ela será resolvida antes da mágica original.
- Se um dos dois alvos de Explosão deixar de ser válido, o outro será afetado adequadamente.

#### Experimento Um

{G}

Criatura — Humano Lodo

1/1

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

Remova dois marcadores +1/+1 de Experimento Um:

*Regenere Experimento Um. (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.)*

- Como o dano fica marcado em uma criatura até que seja removido no final do turno, o dano não letal causado a Experimento Um poderá se tornar letal se você remover marcadores +1/+1 dele durante aquele turno. Neste caso, ele morrerá antes que a habilidade ativada que o regeneraria resolva.

#### Farra Devastadora

{R}

Feitiço

Replicar {R}

Destrua o artefato alvo.

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

Fblthp, o Perdido

{1}{U}

Criatura Lendária — Homúnculo

1/1

Quando Fblthp, o Perdido, entrar no campo de batalha, compre um card. Se ele entrou vindo de seu grimório ou foi conjurado do seu grimório, em vez disso, compre dois cards.

Quando Fblthp se tornar alvo de uma magia, embaralhe Fblthp no grimório de seu dono.

- Normalmente, não há como conjurar Fblthp de seu grimório, nem de fazê-lo entrar no campo de batalha vindo de seu grimório. Você precisará usar outros efeitos para encontrar Fblthp para comprar o card de bônus.
- Se um efeito exila Fblthp de seu grimório e depois permite que você conjure aquele card, ele é conjurado do exílio, e não do grimório.
- A última habilidade de Fblthp é desencadeada apenas se ele estiver no campo de batalha quando se tornar o alvo de uma magia.
- A última habilidade de Fblthp é resolvida antes da magia que fez com que ela fosse desencadeada. Ela é resolvida mesmo que aquela magia seja anulada.
- Se a magia que tem Fblthp como alvo não tem outros alvos, ela não é resolvida (por não ter mais um alvo válido quando Fblthp tiver se perdido totalmente em seu grimório).

---

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 magia 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 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.
  - 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 permanece igual, independentemente do custo total para conjurá-la.
  - 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.
-

Fênix Arco-lume

{3}{R}

Criatura — Fênix

3/2

Voar, ímpeto

No início do combate no seu turno, se você conjurou três ou mais mágicas instantâneas e/ou feitiços neste turno, devolva Fênix Arco-lume de seu cemitério para o campo de batalha.

- Como o início da etapa de combate é antes da declaração de atacantes, você pode atacar com Fênix Arco-lume durante o mesmo combate em que ela volta ao campo de batalha.

---

Fim do Labirinto

Terreno

Fim do Labirinto entra no campo de batalha virado.

{T}: Adicione {C}.

{3}, {T}, devolva Fim do Labirinto para a mão de seu

dono: Procure um card de Portão em seu grimório,

coloque-o no campo de batalha e, depois, embaralhe. Se

you controlar dez ou mais Portões de nomes diferentes,

you ganha o jogo.

- Devolver Fim do Labirinto para a mão de seu dono é uma parte do custo de ativação de sua última habilidade. Uma vez que esta habilidade é anunciada, os jogadores não podem responder a ela até que você tenha pago seu custo de ativação e devolvido Fim do Labirinto para a sua mão.
- Quando a última habilidade de Fim do Labirinto for resolvida, você procurará um Portão e o colocará no campo de batalha antes de verificar se você venceu o jogo. Esta verificação ocorre mesmo que você não tenha colocado um Portão no campo de batalha desta forma. Esta verificação ocorre apenas quando a habilidade é resolvida, e não em outro momento.
- O Portão colocado no campo de batalha com Fim do Labirinto não conta como o terreno descido do seu turno. Se for o seu turno, você poderá jogar Fim do Labirinto ou um outro card de terreno de sua mão depois que a habilidade for resolvida.
- Controlar diversos Portões com o mesmo nome não afeta sua habilidade de vencer o jogo com Fim do Labirinto. Os Portões excedentes são simplesmente ignorados.

---

Fito-hidra

{2}{G}{W}{W}

Criatura — Planta Hidra

1/1

Se algum dano seria causado a Fito-hidra, em vez disso,

coloque uma quantidade equivalente de marcadores

+1/+1 nela.

- A habilidade de Fito-hidra não previne dano. O dano que não puder ser prevenido ainda será substituído por marcadores +1/+1 colocados na Fito-hidra.
- Se algum outro efeito preveniria que dano fosse causado à Fito-hidra ou o substituiria por outra coisa, o controlador da Fito-hidra escolhe o efeito que deseja aplicar primeiro.

- Se a Fito-hidra bloquear ou for bloqueada por uma criatura com iniciativa ou golpe duplo, a Fito-hidra receberá os marcadores durante a etapa de dano de combate de iniciativa antes de causar seu próprio dano de combate durante a segunda etapa de dano de combate.

---

#### Formação Inquebrável

{2} {W}

#### Mágica Instantânea

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

*Adendo* — Se você conjurou esta mágica durante sua fase principal, coloque um marcador +1/+1 em cada uma daquelas criaturas e elas ganham vigilância até o final do turno.

- Formação Inquebrável só afeta criaturas que você controla no momento em que ela é resolvida. As criaturas que você começar a controlar mais tarde no turno não ganharão indestrutível, nem vigilância, nem um marcador +1/+1.
- As habilidades de adendo de mágicas instantâneas só se aplicam enquanto a mágica estiver resolvendo, e não imediatamente depois de conjurá-la. Se a mágica for anulada, você não receberá o bônus de adendo.
- Se um efeito copiar uma mágica com uma habilidade de adendo enquanto ela estiver na pilha, isso significa que a cópia não foi conjurada e, portanto, você não receberá o bônus de adendo.

---

#### Garota-massacre

{3} {B} {B}

Criatura Lendária — Humano Assassino

4/4

#### Ameaçar

Quando Garota-massacre entra no campo de batalha, cada outra criatura recebe -1/-1 até o final do turno. Toda vez que uma criatura morre neste turno, cada criatura que não seja Garota-massacre recebe -1/-1 até o final do turno.

- A habilidade de entrada no campo de batalha de Garota-massacre e sua habilidade desencadeada retardada afetam, cada uma, somente as criaturas que estejam no campo de batalha no momento em que aquelas habilidades são resolvidas. Criaturas que entrem no campo de batalha ou se tornem criaturas posteriormente no turno não recebem -1/-1, a menos que a habilidade desencadeada retardada seja desencadeada e resolvida novamente depois.
- Depois que a habilidade de entrada no campo de batalha de Garota-massacre é desencadeada, não importa se Garota-massacre permanece ou não no campo de batalha. A habilidade desencadeada retardada é criada conforme a habilidade de entrada no campo de batalha é resolvida.
- As criaturas que morrerem enquanto a habilidade desencadeada de Garota-massacre ainda estiver na pilha não farão com que a habilidade desencadeada retardada seja desencadeada, pois a habilidade desencadeada retardada ainda não terá sido criada.
- Uma criatura com resistência 0 não morre imediatamente. Em vez disso, a criatura morrerá na próxima vez que a prioridade for passada para um jogador. Isso significa que qualquer criatura cuja resistência se torne 0 após a resolução da habilidade de entrada no campo de batalha da Garota-massacre continuará no campo de batalha até pouco tempo depois da criação da habilidade desencadeada retardada.

- Se mais de uma criatura morrer simultaneamente, a habilidade desencadeada retardada de Garota-massacre será desencadeada aquela quantidade de vezes.

---

Gideon Lâmina Negra

{1}{W}{W}

Planeswalker Lendário — Gideon

4

Enquanto for o seu turno, Gideon Lâmina Negra será uma criatura Humano Soldado 4/4 com indestrutível que ainda é um planeswalker.

Previna todo o dano que seria causado a Gideon Lâmina Negra durante seu turno.

+1: Até uma outra criatura alvo que você controla ganha, à sua escolha, vigilância, vínculo com a vida ou indestrutível até o final do turno.

-6: Exile a permanente alvo não de terreno.

- Se um efeito fizer com que Gideon perca todas as habilidades durante o seu turno, ele continuará sendo uma criatura Humano Soldado e um planeswalker Gideon. Isso acontece porque sua primeira habilidade é aplicada antes que aquela habilidade seja perdida.
- Se um Equipamento for anexado a Gideon enquanto ele for uma criatura, ele será solto durante a próxima manutenção que não seja sua. O mesmo vale para qualquer Aura que não pode encantar um planeswalker não de criatura que seja anexada a Gideon.
- Os marcadores colocados em Gideon permanecem nele enquanto ele não é criatura, mesmo que não tenham efeito em um planeswalker não de criatura.
- Se Gideon sofre dano que não pode ser prevenido durante seu turno, aquele dano tem todos os resultados aplicáveis. Em particular, o dano é marcado em Gideon (pois ele é uma criatura) e remove uma quantidade equivalente de marcadores de lealdade (pois ele é um planeswalker). Embora tenha indestrutível, Gideon é colocado no cemitério de seu dono caso não tenha marcadores de lealdade.
- Você escolhe qual habilidade a criatura alvo ganha conforme a primeira habilidade de lealdade de Gideon é resolvida, e não conforme você a ativa.

---

Gigante da Cólera Sanguinária

{2}{R}{R}

Criatura — Gigante

4/3

Atropelar

Liberar (*Você pode fazer com que esta criatura entre no campo de batalha com um marcador +1/+1. Ela não poderá bloquear enquanto tiver um marcador +1/+1.*)

- Você escolhe se a criatura com liberar entrará no campo de batalha com um marcador +1/+1 ou não conforme ela entra no campo de batalha. Nesse momento, será tarde demais para um jogador responder a essa mágica de criatura tentando anulá-la, por exemplo.
- A habilidade liberar será aplicada independentemente do local a partir de onde a criatura estiver entrando no campo de batalha.

- Uma criatura com liberar não poderá bloquear se tiver qualquer marcador +1/+1 sobre ela, não apenas aqueles colocados pela habilidade de liberar.
- Colocar um marcador +1/+1 em uma criatura com liberar que já esteja bloqueando não a removerá do combate. Ela continuará bloqueando.

### Gigantoplasma

{3}{U}

Criatura — Metamorfo

0/0

Você pode fazer com que Gigantoplasma entre no campo de batalha como uma cópia de qualquer criatura no campo de batalha, com a exceção de que ele tem “{X}”: Esta criatura possui poder e resistência básicos X/X.”

- A habilidade ativada que Gigantoplasma dá a si próprio se torna parte de seus valores copiáveis. A menos que a habilidade seja substituída por outro efeito de cópia, uma criatura que seja uma cópia de Gigantoplasma terá essa habilidade.
- No entanto, o efeito dessa habilidade não é copiável. Isto é, se Gigantoplasma for uma cópia de uma criatura com poder e resistência básicos 2/2 e você ativar sua habilidade, tornando-o uma criatura 4/4, outra criatura que se tornar uma cópia de Gigantoplasma terá poder e resistência básicos 2/2.
- A habilidade ativada que Gigantoplasma dá a si próprio não tem duração. Ela durará até que Gigantoplasma saia do campo de batalha ou que outro efeito a substitua (por exemplo, se você ativar a habilidade novamente quando tiver mais mana disponível). Toda vez que a habilidade for resolvida, ela substituirá quaisquer efeitos anteriores que tenham definido seu poder e sua resistência, incluindo ativações anteriores da habilidade. Os efeitos que modificam o poder e/ou a resistência de Gigantoplasma de qualquer outra forma, incluindo marcadores +1/+1, ainda serão aplicados, independentemente de quando tenham entrado em vigor.
- Gigantoplasma copia exatamente o que está impresso na criatura original e nada mais (a menos que aquela criatura esteja copiando outra coisa ou seja uma ficha; veja abaixo). Ela não copia informações como se a criatura está virada ou desvirada, se tem ou não marcadores ou Auras anexados, ou efeitos que não sejam de cópia que tenham alterado seu poder, sua resistência, seus tipos, sua cor e assim por diante.
- Se Gigantoplasma não for uma criatura (caso tenha copiado um terreno que se transformou temporariamente em criatura, por exemplo), você ainda poderá ativar a habilidade “{X}”: Esta criatura possui poder e resistência básicos X/X”. Contudo, a habilidade não terá nenhum efeito e não transformará Gigantoplasma em uma criatura.
- Se a criatura escolhida tiver {X} no seu custo de mana, X será 0. A habilidade que Gigantoplasma dá a si próprio não afeta o {X} em seu custo de mana.
- Se a criatura escolhida estiver copiando alguma outra coisa (por exemplo, se a criatura escolhida for outro Gigantoplasma), Gigantoplasma entrará no campo de batalha como uma cópia daquilo que a criatura escolhida estava copiando (além de qualquer habilidade que tenha obtido como parte do processo de cópia, se aplicável).
- Se a criatura escolhida for uma ficha, Gigantoplasma copiará as características originais daquela ficha conforme informadas pelo efeito que a tenha criado. Gigantoplasma não é uma ficha, mesmo que esteja copiando uma ficha.
- Qualquer habilidade de entrada no campo de batalha da criatura copiada será desencadeada quando Gigantoplasma entrar no campo de batalha. Qualquer habilidade do tipo “conforme [esta criatura] entra no

campo de batalha” ou “[esta criatura] entra no campo de batalha com” da criatura escolhida também funcionará.

- Se, por algum motivo, Gigantoplasma entrar no campo de batalha ao mesmo tempo que outra criatura, ela não poderá se tornar uma cópia daquela criatura. Você só pode escolher uma criatura que já esteja no campo de batalha.
- Você pode escolher não copiar nada. Neste caso, Gigantoplasma entra no campo de batalha como uma criatura Metamorfo 0/0 e, provavelmente, é colocado no cemitério imediatamente.

---

Gosmanuladora

{G} {U} {U}

Mágica Instantânea

Anule a mágica, a habilidade ativada ou a habilidade desencadeada alvo. *(As habilidades de mana não podem ser alvo.)*

- As habilidades ativadas são escritas na seguinte forma “[Custo]: [Efeito]”. Algumas habilidades de palavra-chave, como equipar, são habilidades ativadas que terão dois pontos no texto explicativo. As habilidades de lealdade dos planeswalkers são habilidades ativadas.
- Uma habilidade desencadeada usa as expressões “quando”, “toda vez que” ou “em/no/na”. Elas costumam ser escritas na seguinte estrutura: “[Condição de desencadeamento], [efeito]”. Algumas habilidades, como pós-vida, são habilidades desencadeadas e terão “quando”, “toda vez que” ou “em/no/na” em seu texto explicativo.
- Uma habilidade de mana ativada é aquela que adiciona mana conforme é resolvida, não tem um alvo e não é uma habilidade de lealdade. Uma habilidade de mana desencadeada é aquela que adiciona mana e é desencadeada por uma habilidade de mana ativada.
- As habilidades que criam efeitos de substituição, como uma permanente entrar no campo de batalha virada ou com marcadores, não podem ser alvo. As habilidades que se aplicam “conforme [esta criatura] entra no campo de batalha” também são efeitos de substituição e não podem ser alvo.
- Se você anular uma habilidade desencadeada retardada que seja desencadeada no início da “próxima” ocorrência de uma etapa ou fase específica, aquela habilidade não será desencadeada novamente na próxima vez em que aquela fase ou etapa ocorrer.

---

Guarda-costas Wojek

{2} {R}

Criatura — Humano Soldado

3/3

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

Guarda-costas Wojek não pode atacar nem bloquear sozinho.

- Se você controlar mais de um Guarda-costas Wojek, ambos poderão atacar ou bloquear, mesmo que nenhuma outra criatura ataque nem bloqueie.
- Embora Guarda-costas Wojek não possa atacar sozinho, outras criaturas atacantes não precisam atacar o mesmo jogador, planeswalker ou batalha. Por exemplo, Guarda-costas Wojek pode atacar um oponente e

outra criatura pode atacar o planeswalker que o oponente controla. Da mesma forma, outras criaturas bloqueadoras não precisam bloquear a mesma criatura que Guarda-costas Wojek bloquear.

- Depois que tiver atacado ou bloqueado, Guarda-costas Wojek permanecerá no combate mesmo que você não controle mais outra criatura atacante ou bloqueadora.
- Se um efeito diz que Guarda-costas Wojek ataca ou bloqueia se estiver apto e você controlar outra criatura capaz de atacar ou bloquear, você precisa atacar ou bloquear com Guarda-costas Wojek e outra criatura.
- Em um jogo de Gigante de Duas Cabeças, Guarda-costas Wojek pode atacar ou bloquear com uma criatura controlada por seu colega de equipe, mesmo que nenhuma outra criatura que você controla esteja atacando ou bloqueando.

---

Guarda do Arsenal

{3}{W}

Criatura — Gigante Soldado

2/5

Guarda do Arsenal terá vigilância enquanto você controlar um Portão.

- A Vigilância só importa quando Guarda do Arsenal for declarado como uma criatura atacante. Se Guarda do Arsenal já estiver atacando, perder controle do seu único Portão não fará com que Guarda do Arsenal fique virado ou saia do combate.

---

Habitante do Beco das Sombras

{B}

Criatura — Vampiro Ladino

1/1

Toda vez que outra criatura preta entra no campo de batalha sob seu controle, a criatura alvo ganha intimidar até o final do turno. *(Ela só pode ser bloqueada por criaturas artefato e/ou criaturas que compartilhem uma cor com ela.)*

- A criatura preta que entrou no campo de batalha pode ser escolhida como alvo da habilidade do Habitante do Beco das Sombras, mas não poderá atacar naquele turno a menos que também tenha ímpeto.
- Habitante do Beco das Sombras pode ser escolhido como alvo de sua própria habilidade.

---

Hélice de Raios

{R}{W}

Mágica Instantânea

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

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

Herança Ilícita

{3} {B}

Encantamento

No início de sua manutenção, Herança Ilícita causa 1 ponto de dano a cada oponente e você ganha 1 ponto de vida.

{5} {B}, sacrifique Herança Ilícita: Ela causa 4 pontos de dano ao oponente alvo e você ganha 4 pontos de vida.

- Em um jogo de Gigante de Duas Cabeças, a primeira habilidade de Herança Ilícita faz com que a equipe oponente perca 2 pontos de vida e você ganhe 1 ponto de vida.

---

Hidropedra

{3} {U/R}

Criatura — Bizarro

3/3

Quando Hidropedra se tornar alvo de uma mágica ou habilidade, devolva Hidropedra para a mão de seu dono.

- A habilidade de Hidropedra é desencadeada apenas se ela estiver no campo de batalha quando se tornar o alvo de uma mágica ou habilidade.
- A habilidade de Hidropedra é resolvida antes da mágica que a desencadeou. Ela é resolvida mesmo que aquela mágica ou habilidade seja anulada.
- Se a mágica ou habilidade que tiver Hidropedra como alvo não tiver nenhum outro alvo, ela não será resolvida (pois não terá mais um alvo válido depois que Hidropedra voltar para a mão de seu dono).

---

Hussardo Celeste

{3} {W} {U}

Criatura — Humano Cavaleiro

4/3

Voar

Quando Hussardo Celeste entrar no campo de batalha, desvire todas as criaturas que você controla.

Prever — Vire duas criaturas desviradas brancas e/ou azuis que você controla, revele Hussardo Celeste de sua mão: Compre um card. *(Ative somente durante sua manutenção e apenas uma vez a cada turno.)*

- Você pode virar duas criaturas desviradas brancas e/ou azuis quaisquer que você controla, incluindo aquelas que você não tenha controlado continuamente desde o início do seu turno mais recente, para pagar pelo custo da habilidade de Hussardo Celeste.
-

### Ideia Radical

{1}{U}

#### Mágica Instantânea

Compre um card.

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

- Você ainda deverá obedecer restrições temporais e permissões ao conjurar uma mágica com recarregar, incluindo aquelas baseadas no tipo de card. Por exemplo, você só pode conjurar um feitiço usando recarregar quando poderia conjurar normalmente um feitiço.
- Uma mágica conjurada usando recarregar será sempre exilada em seguida, seja ela resolvida, anulada ou removida da pilha de alguma outra forma.
- Se um efeito permitir que você pague um custo alternativo em vez do custo de mana de uma mágica, você poderá pagar aquele custo alternativo quando recarregar uma mágica. Ainda assim, você ainda vai descartar um card como custo adicional para conjurá-la.
- Se um card com recarregar for colocado no seu cemitério durante o seu turno, você conseguirá conjurá-lo imediatamente se isso for válido, antes que os oponentes possam realizar qualquer ação.

---

### Ilharg, o Javali Arrasador

{3}{R}{R}

Criatura Lendária — Javali Deus

6/6

Atropelar

Toda vez que Ilharg, o Javali Arrasador, ataca, você pode colocar um card de criatura de sua mão no campo de batalha virado e atacando. Devolva aquela criatura para sua mão no início da próxima etapa final.

Quando Ilharg, o Javali Arrasador, morrer ou for colocado no exílio vindo do campo de batalha, você poderá colocá-lo no topo do grimório de seu dono na terceira posição.

- Você escolhe o jogador, planeswalker ou batalha que a nova criatura está atacando. Ela não precisa atacar o mesmo jogador, planeswalker ou batalha que Ilharg está atacando.
- Embora a nova criatura esteja atacando, ela nunca foi declarada como criatura atacante (para os fins de habilidades que são desencadeadas toda vez que uma criatura ataca, como é o caso de Batalhão Improvisado).
- Se a nova criatura deixar o campo de batalha antes da etapa final, provavelmente por ter morrido em combate, aquele card permanecerá na zona em que estiver. O card não será devolvido para sua mão.
- Se a nova criatura tem uma habilidade que é desencadeada no início de uma etapa final, esta é desencadeada e resolvida mesmo que a criatura seja devolvida para sua mão durante a etapa final antes que a habilidade seja resolvida.
- Se Ilharg sair do cemitério ou do exílio enquanto sua última habilidade estiver na pilha, ele permanecerá em sua nova zona, mesmo que essa zona seja o cemitério ou o exílio.
- Se o dono de Ilharg tiver dois ou menos cards em seu grimório, ele será colocado no fundo do grimório quando sua última habilidade for resolvida.

- Se você controlar o Ilharg de outro jogador quando ele morrer, você decide se quer colocar o card no grimório do seu dono.
- Se algum efeito exilar Ilharg e devolvê-lo imediatamente ao campo de batalha, sua última habilidade será desencadeada, mas não terá nenhum efeito. Contudo, se algum efeito o exilar e ele voltar ao campo de batalha posteriormente, a habilidade de Ilharg poderá fazer com que o card seja devolvido ao grimório de seu dono primeiro. Se ela faz isso, o efeito que o exilou não o devolve depois.
- Em um jogo multijogadores, se você colocar o Ilharg de outro jogador no campo de batalha sob seu controle, ele será exilado quando você sair do jogo. Se você ainda era o controlador daquele Ilharg, você controla sua habilidade desencadeada; porém, uma vez que você saiu do jogo, a habilidade não será resolvida e o card permanecerá no exílio. De forma semelhante, se você perder o jogo ao mesmo tempo que o Ilharg de outro jogador que você colocou no campo de batalha for destruído, ele continuará no cemitério de seu dono.
- Se Ilharg morrer e for seu comandante, você pode colocá-lo na zona de comando antes que sua habilidade o coloque em seu grimório. Se você salvar seu comandante desta forma, ele não será colocado no grimório. O mesmo é válido se ele seria exilado.

#### Iluminar o Palco

{2} {R}

Feitiço

Espetáculo {R} (*Você pode conjurar esta mágica por seu custo de espetáculo, em vez de seu custo de mana, se um oponente perdeu pontos de vida neste turno.*)

Exile os dois cards do topo de seu grimório. Até o final do seu próximo turno, você pode jogar esses cards.

- Iluminar o Palco 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.
- Jogar um card exilado faz com que ele deixe o exílio. Você não pode jogá-lo múltiplas vezes.
- Se você não jogar o card exilado dessa forma, ele permanecerá no exílio.

#### Impositora Orzhov

{1} {B}

Criatura — Humano Ladino

1/2

Toque mortífero

Pós-vida 1 (*Quando esta criatura morrer, crie uma ficha de criatura branca e preta 1/1 do tipo Espírito 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.

### Investida Perigosa

{3}{G}{G}

#### Encantamento

{1}, sacrifique uma criatura: Procure em seu grimório um card de terreno com um tipo de terreno básico, coloque-o no campo de batalha virado e depois embaralhe.

- Você poderá encontrar qualquer card que tenha Planície, Ilha, Pântano, Montanha ou Floresta em sua linha de tipo. O terreno não precisa ser um terreno básico; você pode encontrar um terreno como Tumba Abandonada ou Ilha Tropical.

---

### Julgamento Sumário

{1}{W}

#### Mágica Instantânea

Julgamento Sumário causa 3 pontos de dano à criatura virada alvo.

*Adendo* — Se você conjurou esta mágica durante sua fase principal, em vez disso, ela causará 5 pontos de dano.

- As habilidades de adendo de mágicas instantâneas só se aplicam enquanto a mágica estiver resolvendo, e não imediatamente depois de conjurá-la. Se a mágica for anulada, você não receberá o bônus de adendo.
- Se um efeito copiar uma mágica com uma habilidade de adendo enquanto ela estiver na pilha, isso significa que a cópia não foi conjurada e, portanto, você não receberá o bônus de adendo.

---

### Justiciar Azorius

{2}{W}{W}

Criatura — Humano Mago

2/2

Quando Justiciar Azorius entrar no campo de batalha, detenha até duas criaturas alvo que seus oponentes controlam. (*Até seu próximo turno, aquelas criaturas não podem atacar nem bloquear e as habilidades ativadas delas não podem ser ativadas.*)

- As duas criaturas podem ser controladas pelo mesmo oponente ou por oponentes diferentes.
- 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. Ninguém poderá ativar habilidades ativadas, incluindo habilidades de mana, de uma permanente detida.
- As habilidades estáticas de uma permanente detida ainda terão efeito. As habilidades desencadeadas de uma permanente detida ainda serão desencadeadas.
- Se uma criatura já estiver atacando ou bloqueando quando for detida, ela não será removida de combate. Ela continuará atacando ou bloqueando.
- Se uma habilidade ativada de uma permanente estiver na pilha quando a permanente for detida, a habilidade não será afetada.

- Se uma permanente não de criatura for detida e, posteriormente, se transformar em uma criatura, ela não poderá atacar ou bloquear.
- Quando um jogador sair de um jogo multijogadores, quaisquer efeitos contínuos com durações que duram até o próximo turno daquele jogador ou até um ponto específico daquele turno durarão até que aquele turno tivesse sido iniciado. Eles não expiram imediatamente e nem duram por um tempo indefinido.

Karlov do Conselho Fantasma

{W} {B}

Criatura Lendário — Espírito Conselheiro

2/2

Toda vez que você ganhar pontos de vida, coloque dois marcadores +1/+1 em Karlov do Conselho Fantasma.

{W} {B}, remova seis marcadores +1/+1 de Karlov do Conselho Fantasma: Exile a criatura alvo.

- A habilidade é desencadeada apenas uma vez por cada evento de ganho de pontos de vida, seja 1 ponto de vida de uma criatura atacante com vínculo com a vida ou 4 pontos de vida de Correntes da Fé.
- Uma criatura com vínculo com a vida causando dano de combate é considerado um único evento de ganho de pontos de vida. Por exemplo, se duas criaturas com vínculo com a vida que você controla causarem dano de combate ao mesmo tempo, a habilidade será desencadeada duas vezes. Contudo, se uma única criatura com vínculo com a vida causar dano de combate a diversos jogadores ou permanentes ao mesmo tempo (caso tenha atropelar ou tenha sido bloqueada por mais de uma criatura), a habilidade será desencadeada apenas uma vez.
- Em uma partida de Gigante de Duas Cabeças, os pontos de vida ganhos pelo seu colega de equipe não farão com que a habilidade seja desencadeada, mesmo que aumente o total de pontos de vida da sua equipe.

Karn, o Grande Criador

{4}

Planeswalker Lendário — Karn

5

As habilidades ativadas dos artefatos que seus oponentes controlam não podem ser ativadas.

+1: Até seu próximo turno, até um artefato alvo não criatura se torna uma criatura artefato com poder e resistência iguais ao próprio valor de mana.

-2: Você pode revelar um card de artefato que você possui de fora do jogo ou escolher um card de artefato com a face voltada para cima que você possui no exílio. Coloque aquele card em sua mão.

- As habilidades ativadas possuem um sinal de dois pontos. Geralmente, elas seguem a estrutura “[Custo]: [Efeito]”. Algumas habilidades de palavras-chave são habilidades ativadas e têm um sinal de dois pontos em seu texto explicativo. Karn não afeta habilidades desencadeadas (que começam com “quando”, “toda vez que” ou “em/no/na”).
- A primeira habilidade de Karn só afeta artefatos que estejam no campo de batalha. Habilidades ativadas que funcionam em outras zonas ainda podem ser ativadas.

- Uma permanente não de criatura e 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.
- Se uma permanente tem {X} em seu custo de mana, X é considerado 0.
- A última habilidade de Karn não pode colocar um card com a face voltada para baixo no exílio, mesmo que você saiba que é um card de artefato.
- Em um jogo informal, um card que você escolhe de fora do jogo vem de sua coleção pessoal. Em um torneio, o card que você escolhe de fora do jogo precisa vir de sua reserva. Você pode olhar sua reserva a qualquer momento.

Kaya, Usurpadora Ozhov

{1}{W}{B}

Planeswalker Lendário — Kaya

3

+1: Exile até dois cards alvo de um único cemitério.

Você ganha 2 pontos de vida se ao menos um card de criatura foi exilado desta forma.

−1: Exile a permanente não de terreno alvo com valor de mana igual ou inferior a 1.

−5: Kaya, Usurpadora Ozhov, causa ao jogador alvo uma quantidade de dano igual ao número de cards no exílio que aquele jogador possui e você ganha aquela quantidade de pontos de vida.

- Se uma permanente tem {X} em seu custo de mana, X é considerado 0.
- As fichas que não são cópias de outra coisa não têm custo de mana. Qualquer coisa sem custo de mana normalmente tem valor de mana 0.
- A última habilidade de Kaya faz com que você ganhe uma quantidade de pontos de vida igual à quantidade de cards que o jogador alvo possui no exílio, mesmo que um efeito faça com que ela cause uma quantidade de dano inferior ou superior àquele jogador.

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.

Ladino Mestre das Chaves  
{3}{U}  
Criatura — Humano Ladino  
3/2

Ladino Mestre das Chaves não pode ser bloqueado.  
Quando Ladino Mestre das Chaves entrar no campo de batalha, devolva uma criatura que você controla para a mão de seu dono.

- A última habilidade de Ladino Mestre das Chaves não é opcional. Se Ladino Mestre das Chaves for a única criatura que você controla quando sua habilidade resolver, você deverá devolvê-lo para a mão de seu dono.

---

Lâmina Cauterizante  
{1}{B}  
Mágica Instantânea  
A criatura alvo ganha toque mortífero até o final do turno.  
Compre um card.

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

---

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.

---

Lavínia, Renegada Azorius  
{W}{U}  
Criatura Lendária — Humano Soldado  
2/2

Cada oponente não pode conjurar mágicas não de criatura com valor de mana maior que o número de terrenos que aquele jogador controla.  
Toda vez que um oponente conjurar uma mágica, se nenhum mana tiver sido gasto para conjurá-la, anule aquela mágica.

- Efeitos que modificam ou substituem o custo para conjurar uma mágica (como recapitular ou conjurar uma mágica sem pagar seu custo de mana devido a suspender) não afetam o valor de mana daquela mágica e, por isso, não mudam a restrição imposta pela primeira habilidade de Lavínia para conjurar aquela mágica.
- Os jogadores podem conjurar mágicas que sabem que serão anuladas pela segunda habilidade de Lavínia. Quaisquer habilidades que sejam desencadeadas quando uma mágica é conjurada serão desencadeadas e

resolvidas, se adequado, e quaisquer efeitos que contem as mágicas conjuradas contarão aquelas mágicas, se adequado.

- Para mágicas com {X} no custo de mana, use o valor escolhido para X para determinar o valor de mana da mágica.
- Se um efeito permitir que um jogador conjure uma mágica sem pagar seu custo de mana, aquele jogador não poderá escolher conjurá-la e pagar seu custo de mana, a menos que outra regra ou efeito permita que aquele jogador a conjure dessa forma. No entanto, se aquela mágica também tiver custos adicionais que requerem mana, pagar o mana exigido impedirá que a última habilidade de Lavínia seja desencadeada.

---

Lazav, o Multifário

{U} {B}

Criatura Lendária — Metamorfo

1/3

Quando Lazav, o Multifário, entrar no campo de batalha, use vigiar 1. *(Olhe o card do topo de seu grimório. Você pode colocá-lo em seu cemitério.)*

{X}: Lazav, o Multifário, torna-se uma cópia do card de criatura alvo em seu cemitério com valor de mana X, à exceção de seu nome ser Lazav, o Multifário, ser lendária além de seus outros tipos e ter esta habilidade.

- Lazav copia exatamente o que estava impresso no card original e nada mais, exceto as características específicas que ele modifica. Ele não copia nenhuma informação sobre o objeto que o card era antes de ser colocado em seu cemitério.
- Quaisquer efeitos que se aplicavam a Lazav antes de ele se tornar uma cópia de outro card continuarão a se aplicar depois que ele tenha se tornado uma cópia. O mesmo vale para quaisquer marcadores que estejam em Lazav.
- Se um card em seu cemitério tem {X} no custo de mana, X é considerado 0.
- Uma vez que Lazav não está entrando no campo de batalha quando se torna uma cópia de um card, as habilidades de “Quando [esta criatura] entra no campo de batalha” ou “[Esta criatura] entra no campo de batalha com” do card copiado não serão aplicadas.
- Se o card copiado tem uma habilidade que só pode ser ativada uma vez por turno, copiar aquele card uma segunda vez permitirá que você ative uma nova ocorrência daquela habilidade.

---

Levante Popular

{2} {W}

Criatura — Humano

2/2

Toda vez que outra criatura ou planeswalker que você controla morrer, coloque um marcador +1/+1 em Levante Popular.

- Se um planeswalker que também é uma criatura morre, a habilidade de Levante Popular é desencadeada uma única vez.
- Se Levante Popular e outra criatura que você controla morrerem simultaneamente (por exemplo, por terem sofrido dano letal em combate), Levante Popular não estará no campo de batalha conforme sua habilidade desencadeada for resolvida. Ele não pode ser salvo pelo marcador +1/+1 que seria colocado nele.

---

Lianas Ardentes

{R}{G}

Encantamento

Toda vez que um oponente conjura uma mágica não de criatura, Lianas Ardentes causa 1 ponto de dano àquele jogador.

{1}, sacrifique Lianas Ardentes: Destrua o artefato ou o encantamento alvo. Lianas Ardentes causa 2 pontos de dano ao controlador daquela permanente.

- A habilidade desencadeada de Lianas Ardentes é resolvida antes da mágica que fez com que ela fosse desencadeada. Ela será resolvida mesmo que aquela mágica seja anulada.
- Se a permanente alvo não for um alvo válido no momento em que a habilidade ativada de Lianas Ardentes tentar ser resolvida, a habilidade não será resolvida. Nenhum jogador sofrerá dano. Se o alvo for válido, mas não for destruído (provavelmente por ter indestrutível), seu controlador sofrerá dano.
- Lianas Ardentes pode ser alvo de sua própria habilidade ativada. A habilidade não resolverá por não ter um alvo válido e nenhum jogador sofrerá dano, mas isso permite que você sacrifique Lianas Ardentes sem nada mais para escolher como alvo se desejar.

---

Liliana, General da Horda Medonha

{4}{B}{B}

Planeswalker Lendário — Liliana

6

Toda vez que uma criatura que você controla morrer, compre um card.

+1: Crie uma ficha de criatura Zumbi preta 2/2.

-4: Cada jogador sacrifica duas criaturas.

-9: Cada oponente escolhe uma permanente que ele controla de cada tipo de permanente e sacrifica as restantes.

- Se Liliana morrer ao mesmo tempo em que uma ou mais criaturas que você controla, a primeira habilidade dela é desencadeada para cada uma daquelas criaturas.
- Se, de alguma forma, Liliana torna-se uma criatura e morre, sua primeira habilidade é desencadeada.
- Conforme a segunda habilidade de lealdade de Liliana é resolvida, primeiro o jogador de quem for o turno escolhe duas criaturas 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. Se um jogador pode escolher apenas uma criatura, ele faz isso.
- Conforme a última habilidade de Liliana é resolvida, o oponente seguinte na ordem dos turnos (ou, se de alguma forma for o turno do oponente naquele momento, aquele oponente) faz todas as próprias escolhas para ela, e então cada oponente na ordem dos turnos faz o mesmo sabendo das escolhas feitas anteriormente. Em seguida, todas as permanentes que não foram escolhidas são sacrificadas simultaneamente.
- Os tipos de permanente são artefato, batalha, criatura, encantamento, terreno e planeswalker. Supertipos, como lendário, não são tipos de permanente.

- Enquanto as escolhas são feitas para a última habilidade de Liliana, se uma permanente tiver mais de um tipo de permanente, ela pode ser contada para qualquer dos tipos. Por exemplo, você poderia escolher uma criatura artefato como o artefato a poupar, outra criatura como a criatura e uma criatura encantamento como o encantamento. De modo semelhante, você poderia escolher uma criatura encantamento como a criatura e o encantamento a poupar, mesmo que você controle outra criatura e outro encantamento.

#### Maestria de Mizzix

{3} {R}

Feitiço

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

Sobrecarga {5} {R} {R} {R} (*Você pode conjurar esta mágica por seu custo de sobrecarga. Se fizer isso, substitua “a permanente alvo” em seu texto por “cada permanente”.*)

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

#### Maga da Guilda Azorius

{W/U} {W/U}

Criatura — Vedalkeano Mago

2/2

{2} {W}: Vire a criatura alvo.

{2} {U}: Anule a habilidade ativada alvo. (*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 palavras-chave são habilidades ativadas e têm um sinal de dois pontos em seu texto explicativo. As habilidades de lealdade de planeswalkers são habilidades ativadas.

Mago da Guilda Izzet  
{U/R} {U/R}  
Criatura — Humano Mago  
2/2

{2} {U}: Copie a mágica instantânea alvo que você controla com valor de mana igual ou inferior a 2. Você pode escolher novos alvos para a cópia.

{2} {R}: Copie o feitiço alvo que você controla com valor de mana igual ou inferior a 2. Você pode escolher novos alvos para a cópia.

- As habilidades do Mago da Guilda Izzet podem copiar qualquer mágica instantânea ou feitiço com um valor de mana que atenda ao requisito, não apenas mágicas instantâneas e feitiços com alvos.
- Se uma mágica tiver {X} em seu custo de mana, inclua o valor escolhido para X ao determinar o valor de mana da mágica.
- A cópia é criada na pilha. Portanto, ela não é “conjurada”. As habilidades que são desencadeadas quando um jogador conjura uma mágica não serão desencadeadas.
- A cópia terá os mesmos alvos que a mágica que está copiando, a menos que você escolha novos alvos. Você pode alterar qualquer número de alvos, incluindo todos ou nenhum deles. Se, para um dos alvos, você não puder escolher um novo alvo válido, ele permanecerá inalterado (mesmo que o alvo atual não seja válido).
- Se a mágica que for copiada for modal (ou seja, se ela disser “Escolha um —” ou algo assim), a cópia terá o(s) mesmo(s) modo(s). Você não pode escolher modos diferentes.
- Se a mágica teve o dano dividido conforme foi conjurada, a divisão não pode ser alterada (embora os alvos a receberem o dano ainda possam). O mesmo vale para mágicas que distribuem marcadores.
- O controlador de uma cópia não pode escolher pagar nenhum custo alternativo nem adicional pela cópia. Porém, os efeitos baseados em custos alternativos ou adicionais que tenham sido pagos pela mágica original serão copiados como se esses mesmos custos tivessem sido pagos para a cópia.
- Quaisquer escolhas feitas quando a mágica for resolvida ainda não terão sido feitas quando ela for copiada. Quaisquer dessas escolhas serão feitas separadamente conforme a cópia for resolvida.
- Se você copia uma mágica, você controla a cópia. Ela será resolvida antes da mágica original.

---

Mago da Guilda Rakdos  
{B/R} {B/R}  
Criatura — Zumbi Xamã  
2/2

{3} {B}, descarte um card: A criatura alvo recebe -2/-2 até o final do turno.

{3} {R}: Crie uma ficha de criatura Goblin vermelha 2/1 com ímpeto. Exile-a no início da próxima etapa final.

- Se a segunda habilidade for ativada durante a etapa final, a ficha só será exilada na etapa final do turno seguinte.
-

Mago da Guilda Simic

{G/U} {G/U}

Criatura — Elfo Mago

2/2

{1} {G}: Mova um marcador +1/+1 da criatura alvo para outra criatura alvo com o mesmo controlador.

{1} {U}: Anexe a Aura alvo encantando uma permanente a outra permanente com o mesmo controlador.

- Para a primeira habilidade, a primeira criatura alvo não precisa ter um marcador +1/+1. Se ela não tiver, a habilidade não fará nada.
- Para a primeira habilidade, se as duas criaturas não forem controladas pelo mesmo jogador quando a habilidade for resolvida, a habilidade não fará nada. O jogador que controla as duas criaturas não precisa ser o mesmo jogador que as controlava quando a habilidade foi ativada, e aquele jogador não precisa ser o controlador de Mago da Guilda Simic.
- Para a segunda habilidade, apenas uma Aura é escolhida como alvo. Quando a habilidade é resolvida, você escolhe uma permanente para a qual a Aura será movida. O alvo não pode ser a permanente à qual a Aura já está anexada, deve ser controlado pelo mesmo jogador que controla a permanente à qual a Aura está anexada e deve poder ser encantado pela Aura. (Não importa quem controla a Aura ou o Mago da Guilda Simic.) Se nenhuma permanente atender a esses critérios, a Aura não será movida.

---

Malabarista de Fogo Rakdos

{B} {B} {R} {R}

Criatura — Humano Ladino

4/3

Quando Malabarista de Fogo Rakdos entra no campo de batalha, ele causa 2 pontos de dano ao oponente alvo e 2 pontos de dano a até uma criatura ou planeswalker alvo.

- Se você não puder ter um oponente como alvo da habilidade de Malabarista de Fogo Rakdos, a habilidade não vai para a pilha. Você não pode fazer com que ele cause 2 pontos de dano a nenhuma criatura nem planeswalker. Por outro lado, se você escolher dois alvos válidos mas um deles não for válido quando a habilidade tentar ser resolvida, o outro alvo ainda será afetado de forma apropriada.

---

Massa de Parasita Mental

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

Criatura — Horror

6/6

Atropelar

Toda vez que Massa de Parasita Mental causa dano de combate a um jogador, você pode olhar a mão daquele jogador. Se fizer isso, você pode conjurar uma mágica dentre aqueles cards sem pagar seu custo de mana.

- Se você conjurar uma mágica de permanente desta forma, ela entrará no campo de batalha sob seu controle quando for resolvida. Se você conjurar uma mágica instantânea ou um feitiço desta forma, o card será colocado no cemitério de seu dono quando a mágica for resolvida.

- A mágica conjurada por meio da habilidade desencadeada é conjurada como parte da resolução daquela habilidade. Restrições temporais baseadas no tipo do card são ignoradas. Outras restrições, como “Conjure [esta mágica] apenas durante o turno de um oponente”, não são.
- Se conjurar uma mágica sem pagar seu custo de mana, você não pode optar por conjurá-la por qualquer custo alternativo, como o custo de sobrecarga. Você pode pagar custos adicionais, como custos de reforço. Se a mágica tiver custos adicionais obrigatórios, você precisa pagá-los.

Mensageiro do Sindicato

{3} {W}

Criatura — Ave

2/3

Voar

Pós-vida 1 (*Quando esta criatura morrer, crie uma ficha de criatura branca e preta 1/1 do tipo Espírito 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.

Mestre de Crueldades

{3} {B} {R}

Criatura — Demônio

1/4

Iniciativa, toque mortífero

Mestre de Crueldades só pode atacar sozinho.

Toda vez que Mestre de Crueldades atacar um jogador e não for bloqueado, o total de pontos de vida daquele jogador se tornará 1. Mestre de Crueldades não atribui nenhum dano de combate neste combate.

- Uma habilidade que é desencadeada quando algo “ataca e não é bloqueado” é desencadeada na etapa de declaração de bloqueadores, após os bloqueadores terem sido declarados, se (1) aquela criatura estiver atacando e (2) não for declarada nenhuma criatura para bloqueá-la. Ela será desencadeada mesmo que a criatura tenha sido colocada no campo de batalha atacando, em vez de ter sido declarada como atacante na etapa de declaração de atacantes.
- Mestre de Crueldades não é obrigado a atacar mas, se o fizer, deverá atacar sozinho. Se você controlar outra criatura com uma habilidade que a obrigue a atacar se estiver apta, esta criatura deve atacar e Mestre de Crueldades não estará apto a atacar.
- Se Mestre de Crueldades atacar sozinho, outra criatura que entre no campo de batalha atacando não o afetará. Mestre de Crueldades continuará a ser uma criatura atacante. A outra criatura atacante atribuirá dano de combate normalmente, independentemente da última habilidade de Mestre de Crueldades ser desencadeada ou não.
- A última habilidade de Mestre de Crueldades não será desencadeada se ele estiver atacando um planeswalker ou uma batalha.
- Para que o total de pontos de vida de um jogador se torne 1, o que acontece é que aquele jogador perde (ou, em alguns casos raros, ganha) a quantidade correspondente de pontos de vida. Por exemplo, se o total de pontos de vida de um jogador for 4 quando a última habilidade for resolvida, isso fará com que aquele

jogador perca 3 pontos de vida. Outros efeitos que interagem com perda (ou ganho) de pontos de vida interagirão com este efeito da mesma forma.

- Não atribuir dano de combate não é o mesmo que prevenir aquele dano. Os efeitos que fazem com que o dano não possa ser prevenido não terão efeito caso nenhum dano de combate seja atribuído.

---

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.

---

Missionária Selesnya

{G} {W}

Criatura — Elfo Xamã

1/2

{1}, {T}, vire uma criatura desvirada que você controla:

Crie uma ficha de criatura Saprófita verde 1/1.

- Você pode virar qualquer criatura desvirada que você controla, incluindo uma criatura que você não tenha controlado continuamente desde o início do seu turno mais recente, para pagar pela habilidade ativada de Missionária Selesnya. Contudo, é necessário que você tenha controlado Missionária Selesnya continuamente desde o início do seu turno mais recente.

---

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.

---

Narcoameba

{1} {U}

Criatura — Ilusão

1/1

Voar

Quando Narcoameba é colocada em seu cemitério vinda de seu grimório, você pode colocá-la no campo de batalha.

- Se Narcoameba for revelada ou olhada enquanto passava do seu grimório para o seu cemitério (como acontece com o efeito de Espião de Balaustrada, por exemplo), sua habilidade será desencadeada quando for colocada no cemitério. Ela ainda estava no seu grimório enquanto estava sendo revelada ou olhada.
- Se Narcoameba for removida do seu cemitério antes que sua habilidade seja resolvida, você não poderá colocá-la no campo de batalha.

Nicol Bolas, Dragão-deus

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

Planeswalker Lendário — Nicol Bolas

4

Nicol Bolas, Dragão-deus, tem todas as habilidades de lealdade de todos os outros planeswalkers no campo de batalha.

+1: Você compra um card. Cada oponente exila um card da própria mão ou uma permanente que ele controla.

−3: Destrua a criatura ou planeswalker alvo.

−8: Cada oponente que não controla uma criatura lendária nem um planeswalker lendário perde o jogo.

- Nicol Bolas não remove habilidades de lealdade de outros planeswalkers.
- Nicol Bolas não ganha nenhuma habilidade estática nem desencadeada de outros planeswalkers nem nenhuma habilidade ativada que eles possam ter que não sejam habilidades de lealdade.
- Embora Nicol Bolas possa acabar ficando com um número absurdo de habilidades de lealdade, você ainda pode ativar apenas uma habilidade de lealdade de Nicol Bolas, Dragão-deus durante cada um de seus turnos.
- Se uma habilidade de lealdade de um planeswalker menciona o card no qual seu nome está impresso, em vez disso, considere a ocorrência da habilidade com Nicol Bolas como se ela fizesse referência a Nicol Bolas, Dragão-deus. Por exemplo, se Ral Zerek estiver no campo de batalha, Nicol Bolas causará o dano caso você ative a segunda habilidade que ele obteve de Ral.
- Se uma habilidade de um planeswalker exila cards e outra habilidade de lealdade daquele planeswalker faz referência aos cards exilados, aquelas habilidades são vinculadas. Se Nicol Bolas obtiver ambas as habilidades do mesmo planeswalker, as instâncias que ele tem serão similarmente vinculadas. Os cards exilados por qualquer outra habilidade de Nicol Bolas (como sua própria primeira habilidade de lealdade) não serão vistos por essas habilidades vinculadas.
- Se uma habilidade for desencadeada conforme você compra um card durante a resolução da primeira habilidade de lealdade de Nicol Bolas, aquela habilidade não será resolvida enquanto seus oponentes não tiverem exilado um card ou uma permanente.
- Depois que você compra um card conforme a primeira habilidade de lealdade de Nicol Bolas é resolvida, o oponente seguinte na ordem dos turnos (ou, se de alguma forma o turno for de um oponente, aquele oponente) escolhe uma permanente que ele controla ou escolhe um card na mão sem revelar aquele card. Em seguida, cada outro oponente na ordem dos turnos faz o mesmo sabendo das escolhas feitas anteriormente. Por fim, todos os cards e permanentes escolhidos serão exilados simultaneamente.
- Em um jogo de Gigante de Duas Cabeças, se um jogador em uma equipe perde o jogo, a equipe perde o jogo, mesmo que o outro jogador controle uma criatura lendária ou um planeswalker lendário.

Niv-Mizzet, Parun  
{U}{U}{U}{R}{R}{R}  
Criatura Lendária — Dragão Mago  
5/5

Esta mágica não pode ser anulada.

Voar

Toda vez que você compra um card, Niv-Mizzet, Parun, causa 1 ponto de dano a qualquer alvo.

Toda vez que um jogador conjura uma mágica instantânea ou um feitiço, você compra um card.

- Se um efeito instrui você a comprar múltiplos cards, a primeira habilidade desencadeada de Niv-Mizzet é desencadeada aquele número de vezes. Você escolhe os alvos para aquelas habilidades depois de ter comprado todos os cards.
- Se uma mágica ou habilidade fizer com que você coloque cards na mão sem usar especificamente o termo “comprar”, a primeira habilidade desencadeada de Niv-Mizzet não será desencadeada.
- A segunda habilidade desencadeada de Niv-Mizzet é resolvida antes da mágica que fez com que ela fosse desencadeada. Ela será resolvida mesmo que aquela mágica seja anulada. Isso faz com que sua primeira habilidade desencadeada seja desencadeada, e aquela habilidade também é resolvida antes da mágica.
- Os jogadores podem conjurar mágicas e ativar habilidades depois de a segunda habilidade desencadeada de Niv-Mizzet ser resolvida, mas antes da resolução da mágica que fez com que ela fosse desencadeada. Em especial, o card que você comprar pode ser capaz de anular aquela mágica.

---

Niv-Mizzet Renascido  
{W}{U}{B}{R}{G}  
Criatura Lendária — Dragão Avatar  
6/6

Voar

Quando Niv-Mizzet Renascido entrar no campo de batalha, revele os dez cards do topo de seu grimório.

Para cada par de cores, escolha dentre eles um card que tenha exatamente aquelas cores. Coloque os cards escolhidos em sua mão e o restante no fundo de seu grimório em ordem aleatória.

- Um “par de cores” é formado exatamente por duas cores. Há dez pares de cores em Magic: branco-azul, branco-preto, azul-preto, azul-vermelho, preto-vermelho, preto-verde, vermelho-verde, vermelho-branco, verde-branco e verde-azul.
- Se os dez cards do topo de seu grimório não contiverem todos os pares de cores, você escolhe quantos cards puder e coloca aqueles cards em sua mão.

---

Olhos por Toda Parte  
{2}{U}

Encantamento

No início de sua manutenção, use vidência 1.

{5}{U}: Permute o controle de Olhos por Toda Parte e da permanente alvo não de terreno. Ative somente como um feitiço.

- O efeito da última habilidade de Olhos por Toda Parte dura indefinidamente. Ele não termina durante a etapa de limpeza nem expira se Olhos por Toda Parte deixar o campo de batalha.
- Conforme a última habilidade de Olhos por Toda Parte é resolvida, Olhos por Toda Parte precisa estar no campo de batalha e a permanente alvo não de terreno precisa ser um alvo válido. Se qualquer desses requisitos não for verdadeiro, a habilidade não fará nada.
- Em um jogo com vários participantes, se um jogador deixa o jogo, todos os cards que aquele jogador possui fazem o mesmo. Se você deixa o jogo, o efeito que lhe dá o controle da permanente alvo não de terreno termina.

Oradora Principal Zegana  
 {2}{G}{G}{U}{U}  
 Criatura Lendária — Tritão Mago  
 1/1

Oradora Principal Zegana entra no campo de batalha com X marcadores +1/+1, sendo X o maior poder entre os das outras criaturas que você controla. Quando Oradora Principal Zegana entrar no campo de batalha, compre uma quantidade de cards equivalente a seu poder.

- O valor de X é o maior poder entre as criaturas que você controla quando Oradora Principal Zegana entra no campo de batalha. Se você não controlar nenhuma criatura nesse momento, X será 0.
- O número de cards que você compra é igual ao poder de Oradora Principal Zegana quando sua última habilidade é resolvida.
- Se Oradora Principal Zegana entrar no campo de batalha ao mesmo tempo que outra criatura que você controla, essa criatura não será considerada ao determinar o maior poder entre as criaturas que você controla.

Palco Dramático  
 Terreno  
 {T}: Adicione {C}.  
 {2}, {T}: Palco Dramático torna-se uma cópia do terreno alvo, exceto por ter esta habilidade.

- O efeito de cópia criado pela última habilidade ativada não tem duração. O efeito durará até que Palco Dramático saia do campo de batalha ou que outro efeito de cópia o substitua. A permanente não terá mais a primeira habilidade do Palco Dramático.
- Os valores copiáveis de um terreno são aqueles impressos nele, conforme modificados por outros efeitos de cópia. Marcadores e outros efeitos não são copiados. Observe que, se você copiar um terreno que também seja uma criatura devido a um efeito temporário (como Colunata Celestial), Palco Dramático se tornará aquele terreno “não animado”.
- Palco Dramático não desvira quando se torna uma cópia, mesmo que o terreno alvo esteja desvirado.
- Nenhuma habilidade de entrada no campo de batalha do terreno copiado por Palco Dramático será desencadeada. Palco Dramático já estava no campo de batalha. De forma semelhante, nenhum efeito de “conforme este terreno entra no campo de batalha” ou “este terreno entra no campo de batalha com” será aplicado, como aquele de Abismo Sombrio.

---

Passagem Fantasmal

{2} {W}

Mágica Instantânea

Exile cada criatura que você controla. Devolva aqueles cards para o campo de batalha sob o controle de seus donos no início da próxima etapa final.

- As Auras anexadas às criaturas exiladas serão colocadas nos cemitérios de seus donos. Os Equipamentos anexados às criaturas exiladas serão soltos e permanecerão no campo de batalha. Quaisquer marcadores nas criaturas exiladas deixam de existir.
- Se uma ficha de criatura é exilada, ela deixa de existir. Ela não é devolvida ao campo de batalha.

---

Pedra do Criador de Magos

{2}

Artefato

{1}, {T}: Desvire a criatura alvo que tenha uma habilidade ativada com {T} no custo.

- 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.

---

Permissão

{W/U} {W/U}

Mágica Instantânea

Coloque a criatura alvo atacante ou bloqueadora no topo do grimório de seu dono.

///

Proteção

{3} {W} {U}

Feitiço

Crie uma ficha de criatura branca e azul 4/4 do tipo

Esfinge com voar e vigilância.

- Uma “criatura atacante” é uma que tenha sido declarada como atacante ou colocada no campo de batalha atacando durante este combate. A menos que aquela criatura deixe o combate, ela continua sendo uma criatura atacante até a etapa de final de combate, mesmo que o jogador que ela estava atacando tenha deixado o jogo ou o planeswalker que ela estava atacando tenha deixado o combate. Da mesma forma, uma “criatura bloqueadora” é uma que tenha sido declarada como bloqueadora ou colocada no campo de batalha bloqueando durante este combate.

---

Pesquisa Compulsiva

{2} {U}

Feitiço

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

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

---

Peticionários Persistentes

{1}{U}

Criatura — Humano Conselheiro

1/3

{1}, {T}: O jogador alvo tritura um card. *(Ele coloca o card do topo do próprio grimório no próprio cemitério.)*

Vire quatro Conselheiros desvirados que você controla:

O jogador alvo tritura doze cards.

Um deck pode conter um número qualquer de cards com o nome Peticionários Persistentes.

- Conselheiros que você não tenha controlado continuamente desde o início do seu turno poderão ser virados para pagar pela segunda habilidade de Peticionários Persistentes. Isso inclui o próprio Peticionários Persistentes no turno em que entra em jogo sob seu controle.
- Não é possível virar um Peticionários Persistentes para ativar a primeira e a segunda habilidade dele ao mesmo tempo, nem para ativar a própria segunda habilidade ao mesmo tempo que a de outros Peticionários Persistentes. Isso significa que, se você virar quatro Peticionários Persistentes, o jogador alvo triturará doze cards do topo do seu grimório, e não quarenta e oito.
- A última habilidade de Peticionários Persistentes permite que você ignore a regra “quatro de cada”. Ela não permite que você ignore a validade no formato. Por exemplo, durante um evento no formato Limitado de *Ravnica Remasterizada*, não é possível adicionar Peticionários Persistentes da sua coleção pessoal (não importa o quanto eles peçam).

---

Preço Final

{1}{B}

Mágica Instantânea

Destrua a criatura alvo monocolorida.

- Uma criatura monocolorida tem, exatamente, uma cor. Criaturas incolores não são monocoloridas.

---

Profeta Incandescente

{1}{R}

Criatura — Humano Mago

1/3

Toda vez que você conjura uma mágica não de criatura,

Profeta Incandescente recebe +1/+0 até o final do turno.

Depois, use vidência 1.

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

### Projeto Guardião

{3} {G}

#### Encantamento

Toda vez que uma criatura não fica entrar no campo de batalha sob seu controle, se ela não tiver o mesmo nome que outra criatura que você controla ou que um card de criatura em seu cemitério, compre um card.

- O fato de a criatura que está entrando no campo de batalha compartilhar ou não um nome com uma criatura que você controla ou com um card de criatura em seu cemitério é verificado tanto conforme a criatura entra no campo de batalha quanto conforme a habilidade de Projeto Guardião é resolvida. Se a criatura que está entrando no campo de batalha não for a primeira de seu nome conforme entrar, a habilidade não será desencadeada; se seu nome for compartilhado conforme a habilidade for resolvida, você não comprará um card.
- Se a criatura que está entrando no campo de batalha for colocada em seu cemitério enquanto a habilidade de Projeto Guardião está na pilha, aquele mesmo card será um card de criatura em seu cemitério que compartilha um nome com o card de criatura que estava no campo de batalha, de modo que você não comprará um card.
- Se a criatura que está entrando no campo de batalha deixar o campo de batalha e voltar enquanto a habilidade de Projeto Guardião está na pilha, aquele mesmo card será uma nova criatura que você controla que compartilha um nome com a criatura que estava no campo de batalha, de modo que você não comprará um card. No entanto, a habilidade de Projeto Guardião pode ser desencadeada para a nova criatura e você pode comprar um card conforme aquela habilidade for resolvida.
- Uma criatura com face voltada para baixo não tem nome, por isso não compartilha um nome com nenhuma outra criatura. Isso inclui outras criaturas sem nome.

---

### Pteromandra

{U}

Criatura — Salamandra Dragonete

1/1

#### Voar

{7} {U}: Adaptar 4. Esta habilidade custa {1} a menos para ser ativada para cada mágica instantânea e feitiço em seu cemitério. *(Se esta criatura não tiver marcadores +1/+1, coloque quatro marcadores +1/+1 nela.)*

- A habilidade ativada de Pteromandra não pode reduzir o próprio custo de ativação a menos de {U}.
  - 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.
-

Punhos de Carvalho

{1}{G}

Encantamento — Aura

Encantar criatura

Quando Punhos de Carvalho entrar no campo de batalha, crie duas fichas de criatura Saprófita verde 1/1.

A criatura encantada tem atropelar.

- Você criará as fichas de Saprófita mesmo que Punhos de Carvalho entre no campo de batalha anexado a uma criatura de um outro jogador.
- As fichas de Saprófita só serão criadas quando Punhos de Carvalho estiver no campo de batalha; por isso, não é possível conjurar Punhos de Carvalho em uma das fichas criada por ele.
- Se a criatura alvo for um alvo não válido quando Punhos de Carvalho tentar resolver, Punhos de Carvalho não resolverá e não entrará no campo de batalha. Você não criará fichas de Saprófita.

---

Putrificar

{1}{B}{G}

Mágica Instantânea

Destrua a criatura ou o artefato alvo. Ele não pode ser regenerado.

- Esta mágica não é modal. Ao ser resolvida, ela destruirá o alvo se for uma criatura ou um artefato, mesmo que o alvo tenha mudado de um tipo para o outro entre ser escolhido como alvo e a resolução da mágica.

---

Quasiduplicata

{1}{U}{U}

Feitiço

Crie uma ficha que seja uma cópia da criatura alvo que você controla.

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

- A ficha copia exatamente o que está impresso na criatura e nada mais (a não ser que a criatura esteja copiando outra coisa ou seja uma ficha; veja abaixo). Ela não copia informações como se a criatura está virada ou desvirada, se tem ou não quaisquer marcadores, se tem quaisquer Auras e/ou Equipamentos anexados, ou quaisquer efeitos que não sejam de cópia que tenham alterado seu poder, sua resistência, seus tipos, sua cor e assim por diante.
- Se a criatura copiada tem {X} em seu custo de mana, X é 0.
- Se a criatura copiada está copiando alguma outra coisa, a ficha entra no campo de batalha como o que quer que a criatura esteja copiando.
- Se a própria criatura copiada for uma ficha, a ficha criada por Quasiduplicata copia as características originais da ficha conforme determinadas pelo efeito que a criou.
- Quaisquer habilidades de entrada no campo de batalha da criatura copiada serão desencadeadas quando a ficha entrar no campo de batalha. Qualquer habilidade da criatura copiada do tipo “Conforme [esta criatura] entra no campo de batalha” ou “[Esta criatura] entra no campo de batalha com” também funcionará.

- Você ainda deverá obedecer restrições temporais e permissões ao conjurar uma mágica com recarregar, incluindo aquelas baseadas no tipo de card. Por exemplo, você só pode conjurar um feitiço usando recarregar quando poderia conjurar normalmente um feitiço.
- Uma mágica conjurada usando recarregar será sempre exilada em seguida, seja ela resolvida, anulada ou removida da pilha de alguma outra forma.
- Se um efeito permitir que você pague um custo alternativo em vez do custo de mana de uma mágica, você poderá pagar aquele custo alternativo quando recarregar uma mágica. Ainda assim, você ainda vai descartar um card como custo adicional para conjurá-la.
- Se um card com recarregar for colocado no seu cemitério durante o seu turno, você conseguirá conjurá-lo imediatamente se isso for válido, antes que os oponentes possam realizar qualquer ação.

#### Quebra-crânio

{1} {R}

Mágica Instantânea

Os jogadores não podem ganhar pontos de vida neste turno. Nenhum dano pode ser prevenido neste turno.

Quebra-crânio causa 3 pontos de dano ao jogador ou planeswalker alvo.

- Quebra-crânio escolhe como alvo apenas o jogador ou planeswalker. Se o jogador ou planeswalker for um alvo não válido quando Quebra-crânio tentar ser resolvida, ela não resolverá e nenhum de seus efeitos acontecerá.
- Mágicas e habilidades que fariam com que um jogador ganhasse pontos de vida ou que preveniriam dano continuarão sendo resolvidas, mas a parte de ganhar vida ou de prevenir dano não terá efeito.
- Efeitos que substituiriam o ganho de pontos de vida por outro efeito não serão aplicados, pois os jogadores não podem ganhar pontos de vida.
- Se um efeito disser que o total de pontos de vida de um jogador deverá ser definido para um determinado número e esse número for superior ao total de pontos de vida atual, essa parte do efeito não fará nada. (Se o número for inferior ao total de pontos de vida atual do jogador, o efeito funcionará normalmente.)

#### Rakdos, Senhor dos Tumultos

{B} {B} {R} {R}

Criatura Lendária — Demônio

6/6

Você não pode conjurar esta mágica, a menos que um oponente tenha perdido pontos de vida neste turno.

Voar, atropelar

As mágicas de criatura que você conjura custam {1} a menos para serem conjuradas para cada 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.
- Rakdos pode ser colocado no campo de batalha por outra mágica ou habilidade mesmo que nenhum oponente tenha perdido pontos de vida naquele turno.
- A última habilidade de Rakdos verifica o total de pontos de vida perdidos, não necessariamente o total de pontos de vida de um oponente comparado com o que era no início do turno. Por exemplo, se um oponente

perder 5 pontos de vida e então ganhar 10 pontos de vida em um turno, as mágicas de criatura que você conjurar custarão {5} a menos para serem conjuradas.

- Se um oponente tiver perdido pontos de vida e subsequentemente perdido o jogo, a primeira habilidade de Rakdos é satisfeita, e sua última habilidade conta aquela perda de pontos de vida.
- A última habilidade de Rakdos não pode reduzir o requisito de mana colorido de uma mágica de criatura que você conjure.
- Se houver custos adicionais para conjurar uma mágica de criatura, como um custo de reforço ou taxa de comandante, aplique aqueles aumentos antes de aplicar quaisquer reduções de custo.
- A última habilidade de Rakdos não reduzirá o custo de conjuração do próprio Rakdos. Ela só se aplica a mágicas de criatura que você conjura quando Rakdos já está no campo de batalha.

---

Ral Zarek

{2} {U} {R}

Planeswalker Lendário — Ral

4

+1: Vire a permanente alvo e, depois, desvire outra permanente alvo.

−2: Ral Zarek causa 3 pontos de dano a qualquer alvo.

−7: Lance cinco moedas. Jogue um turno extra após este para cada moeda que der cara.

- A primeira habilidade de Ral Zarek pode escolher como alvo duas permanentes quaisquer. Não importa se as permanentes estejam viradas ou desviradas. Se o primeiro alvo estiver virado quando a habilidade for resolvida, ele permanecerá virado. Da mesma forma, se o segundo alvo estiver desvirado quando a habilidade for resolvida, ele permanecerá desvirado.
- Para lançar as cinco moedas da última habilidade de Ral Zarek, não é necessário escolher cara ou coroa. Ninguém vencerá nem perderá o lançamento. As habilidades que dependem de um jogador vencer ou perder um lançamento de moeda não considerarão esses lançamentos.

---

Relâmpago Guiado

{2} {R} {R}

Mágica Instantânea

Relâmpago Guiado causa 4 pontos de dano à criatura

alvo e a cada outra criatura com o mesmo nome que aquela criatura.

- Relâmpago Guiado tem apenas um alvo. As outras criaturas com o mesmo nome não são escolhidas como alvo. Por exemplo, uma criatura com resistência a magia sofrerá dano se tiver o mesmo nome que a criatura alvo.
  - A menos que uma ficha seja uma cópia de outra permanente ou tenha sido especificamente nomeada pelo efeito que a criou, seu nome são os subtipos que recebeu quando foi criada e mais a palavra “Ficha”. Por exemplo, se um efeito criar uma ficha de criatura Soldado 1/1, o nome da ficha será “Ficha de Soldado”.
-

### Renascimento Fúngico

{2}{G}

#### Mágica Instantânea

Devolva o card de permanente alvo de seu cemitério para sua mão. Se uma criatura morreu neste turno, crie duas fichas de criatura verde 1/1 do tipo Saprófitas.

- Um card de permanente é um card de artefato, de criatura, de encantamento, de terreno ou de planeswalker.
- Se uma criatura morreu neste turno, você recebe fichas de Saprófitas além do card de permanente sendo devolvido para sua mão.
- Renascimento Fúngico só verifica se uma criatura morreu neste turno. Ele não lhe dá Saprófitas adicionais se mais de uma criatura tiver morrido.

### Repudiar

{G/U}{G/U}

#### Mágica Instantânea

Anule a habilidade ativada ou desencadeada alvo. (*As habilidades de mana não podem ser alvo.*)

///

#### Replicar

{1}{G}{U}

#### Feitiço

Crie uma ficha que seja uma cópia da criatura alvo que você controla.

- As habilidades ativadas são escritas na forma “[Custo]: [Efeito]”. Algumas habilidades de palavra-chave, como equipar, são habilidades ativadas que terão dois pontos no texto explicativo. As habilidades de lealdade dos planeswalkers são habilidades ativadas.
- Uma habilidade desencadeada usa as expressões “quando”, “toda vez que” ou “em/no/na”. Elas costumam ser escritas na seguinte estrutura: “[Condição de desencadeamento], [efeito]”. Algumas habilidades, como pós-vida, são habilidades desencadeadas e terão “quando”, “toda vez que” ou “em/no/na” em seu texto explicativo.
- Uma habilidade de mana ativada é aquela que adiciona mana conforme é resolvida, não tem um alvo e não é uma habilidade de lealdade. Uma habilidade de mana desencadeada é aquela que adiciona mana e é desencadeada por uma habilidade de mana ativada.
- As habilidades que criam efeitos de substituição, como uma permanente entrar no campo de batalha virada ou com marcadores, não podem ser alvo. As habilidades que se aplicam “conforme [esta criatura] entra no campo de batalha” também são efeitos de substituição e não podem ser alvo.
- Se você anular uma habilidade desencadeada retardada que seja desencadeada no início da “próxima” ocorrência de uma etapa ou fase específica, aquela habilidade não será desencadeada novamente na próxima vez em que aquela fase ou etapa ocorrer.
- A ficha copia exatamente o que está impresso na criatura original e nada mais (a não ser que a criatura esteja copiando outra coisa ou seja uma ficha; veja abaixo). Ela não copia informações como se a criatura está virada ou desvirada, se tem ou não quaisquer marcadores, se tem quaisquer Auras ou Equipamentos anexados, ou quaisquer efeitos que não sejam de cópia que tenham alterado seu poder, sua resistência, seus tipos, sua cor e assim por diante.
- Se a criatura copiada tem {X} em seu custo de mana, X é 0.

- Se a criatura copiada é uma ficha, a ficha criada copia as características originais daquela ficha conforme estabelecidas pelo efeito que a criou.
- Se a criatura copiada estiver copiando alguma outra coisa (por exemplo, se a criatura copiada for uma Imagem Espelhada), então a ficha entrará no campo de batalha como o que quer que a criatura escolhida esteja copiando.
- Quaisquer habilidades de entrada no campo de batalha da criatura copiada serão desencadeadas quando a ficha entrar no campo de batalha. Qualquer habilidade do tipo “conforme [esta criatura] entra no campo de batalha” ou “[esta criatura] entra no campo de batalha com” da criatura escolhida também funcionará.

Resposta

{R/W} {R/W}

Mágica Instantânea

Resposta causa 5 pontos de dano à criatura atacante ou bloqueadora alvo.

///

Ressurgimento

{3} {R} {W}

Feitiço

As criaturas que você controla ganham iniciativa e vigilância até o final do turno. Após esta fase principal, há uma fase adicional de combate seguida por uma fase principal adicional.

- Uma “criatura atacante” é uma que tenha sido declarada como atacante ou colocada no campo de batalha atacando durante este combate. A menos que aquela criatura deixe o combate, ela continua sendo uma criatura atacante até a etapa de final de combate, mesmo que o jogador que ela estava atacando tenha deixado o jogo ou o planeswalker que ela estava atacando tenha deixado o combate. Da mesma forma, uma “criatura bloqueadora” é uma que tenha sido declarada como bloqueadora ou colocada no campo de batalha bloqueando durante este combate.
- Ressurgimento afeta apenas as criaturas que você controla no momento em que é resolvida. As criaturas que passarem para o seu controle mais tarde no turno não ganharão iniciativa nem vigilância.
- Se Ressurgimento for resolvido em uma fase que não seja a fase principal (caso você o tenha conjurado como se tivesse lampejo, por exemplo), não haverá uma fase de combate adicional e nem uma fase principal adicional.

Reunir a Legião

{3} {R} {W}

Encantamento

No início de sua manutenção, coloque um marcador de reunião em Reunir a Legião. Depois, crie uma ficha de criatura Soldado vermelha e branca 1/1 com ímpeto para cada marcador de reunião em Reunir a Legião.

- Se Reunir a Legião não estiver no campo de batalha quando sua habilidade for resolvida, use o número de marcadores de reunião que ela tinha quando estava no campo de batalha para determinar a quantidade de fichas de Soldado que deverão ser criadas.

Reviravolta

{2} {U} {U}

Mágica Instantânea

Escolha artefato, criatura ou terreno. Vire todas as permanentes desviradas do tipo escolhido que o jogador alvo controla ou desvire todas as permanentes viradas daquele tipo que aquele jogador controla.

- Você decide durante a resolução se está virando ou desvirando e que tipo de permanente você está afetando.
- 

Revitalização

{W/B} {W/B}

Feitiço

Devolva o card de criatura alvo com valor de mana igual ou inferior a 3 de seu cemitério para o campo de batalha.

///

Revanche

{4} {W} {B}

Feitiço

Dobre seu total de pontos de vida. O oponente alvo perde metade do próprio total de pontos de vida, arredondado para cima.

- Se um card em um cemitério tem {X} no custo de mana, X é considerado 0.
  - Para dobrar o total de pontos de vida de um jogador, aquele jogador ganha a quantidade de pontos de vida necessária para que seu total de pontos de vida seja o dobro do anterior. Se seu total de pontos de vida era negativo, aquele jogador perde a quantidade de pontos de vida necessária para que seu total de pontos de vida fique duas vezes o quanto estava abaixo de 0. Outros efeitos interagem com esse ganho ou essa perda de pontos de vida normalmente.
- 

Revogar

{X} {U}

Mágica Instantânea

Devolva a permanente alvo não de terreno com valor de mana igual a X para a mão de seu dono.

Compre um card.

- Se a permanente alvo não for um alvo válido no momento em que Revogar tentar ser resolvido, a mágica não será resolvida. Você não compra um card.
  - Se uma permanente no campo de batalha tem {X} em seu custo de mana, X é considerado 0.
  - As fichas que não são cópias de outra coisa não têm custo de mana. Qualquer coisa sem custo de mana normalmente tem valor de mana 0.
-

### Ritmo dos Selvagens

{1} {R} {G}

#### Encantamento

As mágicas de criatura que você controla não podem ser anuladas.

As criaturas não ficha que você controla têm tumulto.

*(Elas entram no campo de batalha com um marcador*

*+1/+1 ou ímpeto, à sua escolha.)*

- Uma mágica ou habilidade que anula mágicas ainda pode ter como alvo uma mágica de criatura que você controla. Quando ela for resolvida, a mágica de criatura não será anulada, mas quaisquer efeitos adicionais que a mágica tiver ainda acontecerão.
- Uma vez que uma criatura com tumulto entra no campo de batalha, ela permanece com seu marcador +1/+1 ou ímpeto mesmo que perca tumulto.
- Se uma permanente não ficha nem uma criatura se tornar uma criatura depois de já estar no campo de batalha, ela terá tumulto, mas será tarde demais para que o efeito de substituição se aplique.
- Um card não de criatura que esteja entrando no campo de batalha como criatura terá tumulto (por exemplo, Gideon Lâmina Negra, contanto que seja o seu turno). Da mesma forma, um card de criatura que esteja entrando no campo de batalha como uma permanente não de criatura não terá tumulto (por exemplo, Tassa, Deusa do Mar, quando suas outras permanentes não contribuem o suficiente para a sua devoção ao azul).
- Tumulto é um efeito de substituição. Os jogadores não podem responder a sua escolha entre marcador +1/+1 e ímpeto nem realizar qualquer ação enquanto a criatura está no campo de batalha sem ter ganho nenhum deles.
- Se uma criatura que entrar no campo de batalha tiver tumulto, mas não puder receber um marcador +1/+1, ela ganhará ímpeto.
- Se você escolher fazer com que a criatura ganhe ímpeto, ela ganhará ímpeto indefinidamente. Ela não perderá a habilidade conforme o turno terminar, nem conforme outro jogador ganhar o controle dela.
- Se uma criatura entrar no campo de batalha com duas ocorrências de tumulto, você poderá escolher fazer com que ela receba dois marcadores +1/+1, um marcador +1/+1 e ímpeto ou duas ocorrências de ímpeto. Ocorrências múltiplas de ímpeto na mesma criatura são redundantes, mas não somos nós que vamos dizer aos Gruul como eles devem viver.
- Se Ritmo dos Selvagens sair do campo de batalha ao mesmo tempo que uma criatura não ficha estiver entrando no campo de batalha (provavelmente devido a um efeito de substituição da criatura, como Esfinge de Resgate), aquela criatura ainda receberá um marcador +1/+1 ou ímpeto.

---

### Rompedor de Barragens de Kiora

{5} {U}

Criatura — Leviatã

5/6

Quando Rompedor de Barragens de Kiora entrar no campo de batalha, prolifere. *(Escolha qualquer número de permanentes e/ou jogadores e, 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.

---

#### Sabotagem Sinistra

{1} {U} {U}

Mágica Instantânea

Anule a mágica alvo.

Vigiar 1. (*Olhe o card do topo de seu grimório. Você pode colocá-lo em seu cemitério.*)

- Uma mágica que não pode ser anulada é um alvo válido para Sabotagem Sinistra. A mágica não será anulada quando Sabotagem Sinistra for resolvida, mas você vai usar vigiar 1 de qualquer modo.

---

#### Sabre Cívico

{1}

Artefato — Equipamento

A criatura equipada recebe +1/+0 para cada uma de suas cores.

Equipar {1}

- O bônus de Sabre Cívico pode variar de +0/+0 (para uma criatura incolor) a +5/+0 (para uma criatura de cinco cores).
- Se a criatura equipada ficar com um número diferente de cores, o bônus mudará de acordo.

---

#### Sacerdotisa dos Deuses Esquecidos

{1} {B}

Criatura — Humano Clérigo

1/2

{T}, sacrifique duas outras criaturas: Qualquer número de jogadores alvo perde, cada um, 2 pontos de vida e sacrifica, cada um, uma criatura. Você adiciona {B} {B} e compra um card.

- Você pode ativar a habilidade de Sacerdotisa dos Deuses Esquecidos sem escolher um alvo, se quiser. Você ainda adicionará {B}{B} e comprará um card.
  - Você pode ter como alvo jogadores que não possam sacrificar uma criatura. Aqueles jogadores ainda perdem 2 pontos de vida.
  - Por poder ter alvos, a habilidade de Sacerdotisa dos Deuses Esquecidos não é uma habilidade de mana. Ela usa a pilha e pode ser respondida, mesmo que nenhum alvo tenha sido escolhido.
- 

Savra, Rainha dos Golgari

{2}{B}{G}

Criatura Lendária — Elfo Xamã

2/2

Toda vez que você sacrifica uma criatura preta, você pode pagar 2 pontos de vida. Se fizer isso, cada um dos outros jogadores sacrifica uma criatura.

Toda vez que você sacrifica uma criatura verde, você pode ganhar 2 pontos de vida.

- Sozinha, Savra não sacrifica suas criaturas. Sua habilidade é desencadeada toda vez que você sacrifica uma criatura preta ou verde devido a outra mágica, habilidade ou custo que o tenha instruído a fazê-lo.
  - Sacrificar uma criatura que seja verde e preta fará com que ambas as habilidades sejam desencadeadas. Você pode colocá-las na pilha na ordem que desejar.
- 

Selo do Pacto das Guildas

{5}

Artefato

Conforme Selo do Pacto das Guildas entrar no campo de batalha, escolha duas cores.

Cada mágica que você conjura custa {1} a menos para ser conjurada por cada uma das cores escolhidas que ela tiver.

- Você deve escolher duas cores diferentes.
  - A última habilidade de Selo do Pacto das Guildas não altera o custo de mana ou o valor de mana de nenhuma mágica. Ela altera apenas o custo total pago.
  - A última habilidade de Selo do Pacto das Guildas não reduz a quantidade de mana colorido que você deverá pagar 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.
  - A redução de custo pode ser aplicada a custos alternativos, como custos de evocar.
  - Se você conjurar uma mágica com {X} no custo de mana, escolha o valor de X antes de calcular o custo total daquela mágica. Por exemplo, se o custo de mana daquela mágica for {X}{R}{G} e você tiver escolhido vermelho e verde, você pode escolher 5 como valor de X e pagar {3}{R}{G} para conjurar a mágica.
-

Senhor do Vácuo  
{4} {B} {B} {B}  
Criatura — Demônio  
7/7

Voar

Toda vez que Senhor do Vácuo causar dano de combate a um jogador, exile os sete cards do topo do grimório daquele jogador e depois coloque um card de criatura dentre eles no campo de batalha sob seu controle.

- A habilidade do Senhor do Vácuo não é opcional. Se houver um card de criatura entre os sete cards exilados, você deverá colocá-lo no campo de batalha sob seu controle.

---

Sentir  
{B/G} {B/G}  
Feitiço

Devolva até dois cards de criatura alvo de seu cemitério para sua mão.

///

Sentido  
{4} {B} {G}  
Feitiço

Você pode colocar dois marcadores +1/+1 em uma criatura que você controla. Em seguida, todas as criaturas recebem -4/-4 até o final do turno.

- Sentido não tem como alvo a criatura que receberá marcadores +1/+1. Você pode conjurá-lo mesmo que não controle nenhuma criatura.
- Sentido só afeta criaturas que estejam no campo de batalha no momento em que ele é resolvido. As criaturas que entrarem no campo de batalha mais tarde no turno não vão receber -4/-4.

---

Silhana Saltador de Peitoril  
{1} {G}  
Criatura — Elfo Ladino  
1/1

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

Silhana Saltador de Peitoril só pode ser bloqueado por criaturas com voar.

- Criaturas com alcance não têm voar e, por isso, não podem bloquear Silhana Saltador de Peitoril.
-

Tajic, Fio da Legião

{1}{R}{W}

Criatura Lendária — Humano Soldado

3/2

Ímpeto

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

Previna todo o dano que não seja de combate que seria causado a outras criaturas que você controla.

{R}{W}: Tajic, Fio da Legião, ganha iniciativa até o final do turno.

- Se Tajic e outras criaturas que você controla sofreriam dano letal que não seja de combate ao mesmo tempo, o dano que seria causado a suas outras criaturas é prevenido.

---

Teferi, Manipulador do Tempo

{1}{W}{U}

Planeswalker Lendário — Teferi

4

Cada oponente só pode conjurar mágicas quando puder conjurar um feitiço.

+1: Até seu próximo turno, você pode conjurar feitiços como se eles tivessem lampejo.

-3: Devolva até um artefato, criatura ou encantamento alvo para a mão de seu dono. Compre um card.

- Se um efeito permitir que um oponente conjure uma mágica como se tivesse lampejo (por exemplo, se o seu oponente também controlar um Teferi, Manipulador do Tempo, e ativar sua habilidade de lealdade +1), a restrição da primeira habilidade de Teferi tem preferência sobre essa permissão.
- Você pode ativar a última habilidade de Teferi sem escolher nenhum alvo. Você só compra um card. Contudo, se você escolhe um alvo e a permanente alvo não é um alvo válido no momento em que a última habilidade de Teferi tenta ser resolvida, a habilidade não é resolvida. Você não compra um card.

---

Teysa, Herdeira de Orzhov

{1}{W}{B}

Criatura Lendária — Humano Conselheiro

2/3

Sacrifique três criaturas brancas: Exile a criatura alvo.

Toda vez que outra criatura preta que você controla morrer, crie uma ficha de criatura Espírito branca 1/1 com voar.

- Você pode sacrificar a própria Teysa para ajudar a pagar pela sua primeira habilidade, mas a morte de Teysa não desencadeará sua segunda habilidade. Qualquer outra criatura branca e preta que você sacrificar para pagar pela primeira habilidade fará com que a segunda habilidade seja desencadeada.
-

Tirano Dragão Avérneo

{4} {R} {R}

Criatura — Dragão

6/5

Voar, atropelar

Toda vez que Tirano Dragão Avérneo causar dano de combate a um jogador, ganhe o controle de todos os artefatos que aquele jogador controla.

No início de sua manutenção, se você controlar vinte ou mais artefatos, você vencerá o jogo.

- Se você não controlar vinte ou mais artefatos no início de sua manutenção, a última habilidade de Tirano Dragão Avérneo não será desencadeada. Se for desencadeada, ela verificará novamente a condição quando tentar ser resolvida. Se, neste momento, você não controlar vinte ou mais artefatos, a habilidade não fará nada.

---

Tolsimir Sangue de Lobo

{4} {G} {W}

Criatura Lendária — Elfo Guerreiro

3/4

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

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

{T}: Crie Voja, uma ficha de criatura Lobo verde e branca lendária 2/2.

- As outras criaturas que você controla que sejam verdes e brancas, incluindo Voja, recebem +2/+2.

---

Tomik, Advoquista Distinto

{W} {W}

Criatura Lendária — Humano Conselheiro

2/3

Voar

Os terrenos no campo de batalha e os cards de terreno nos cemitérios não podem ser alvo de mágicas nem habilidades que seus oponentes controlam.

Seus oponentes não podem jogar cards de terreno dos cemitérios.

- A segunda habilidade de Tomik é similar à resistência a magia, mas efeitos que interajam com resistência a magia não contam esses terrenos nem cards de terreno como tendo resistência a magia.
  - Os jogadores normalmente não podem jogar um card de terreno do cemitério. Se um jogador encontrar uma forma de fazê-lo, a última habilidade de Tomik terá precedência sobre aquela permissão.
-

Transmutação de Kasmina

{1}{U}

Encantamento — Aura

Encantar criatura

A criatura encantada perde todas as habilidades e tem poder e resistência básicos 1/1.

- Transmutação de Kasmina substitui todos os efeitos anteriores que determinam valores específicos para o poder e a resistência básicos da criatura. Qualquer efeito de definição de poder ou resistência aplicado depois que Transmutação de Kasmina é anexada a uma criatura substitui este efeito.
- Efeitos que modificam o poder e/ou a resistência de uma criatura, como o efeito de Último Suspiro, serão aplicados à criatura independentemente de quando começaram a entrar em vigor. O mesmo vale para quaisquer marcadores que alterem seu poder e/ou sua resistência.

---

Transporte dos Devedores

{5}{B}

Criatura — Thrull

5/3

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.

---

Trol de Túmulo Golgari

{4}{G}

Criatura — Trol Esqueleto

0/0

Trol de Túmulo Golgari entra no campo de batalha com um marcador +1/+1 para cada card de criatura no seu cemitério.

{1}, remova um marcador +1/+1 de Trol de Túmulo

Golgari: Regenere Trol de Túmulo Golgari.

Escavação 6 (*Se você compraria um card, em vez disso, você pode triturar seis cards. Se fizer isso, devolva este card de seu cemitério para sua mão.*)

- Se você devolver o Trol de Túmulo Golgari do seu cemitério diretamente para o campo de batalha, sua primeira habilidade conta a si próprio.
  - Como o dano fica marcado em uma criatura até que seja removido no final do turno, o dano não letal causado a Trol de Túmulo Golgari poderá se tornar letal se você remover marcadores +1/+1 dele durante aquele turno. Neste caso, ele morrerá antes que a habilidade ativada que o regeneraria resolva.
-

Trôpego do Esgoto

{2}{B}

Criatura — Zumbi

2/1

Travessia de Pântano (*Esta criatura não poderá ser bloqueada enquanto o jogador defensor controlar um Pântano.*)

Necrofagia {2}{B} (*{2}{B}*, exile este card de seu cemitério: Coloque uma quantidade de marcadores +1/+1 igual ao poder deste card na criatura alvo. Use necrofagia somente como um feitiço.)

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

---

Tubaropolvoguejo

{2}{G}{U}

Criatura — Tubarão Polvo Caranguejo

4/4

{2}{G}{U}: 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 forem colocados em Tubaropolvoguejo, vire a criatura alvo que um oponente controla. Aquela criatura não é desvirada durante a próxima etapa de desvirar de seu controlador.

- A habilidade desencadeada de Tubaropolvoguejo pode ter como alvo uma criatura que já esteja virada. Aquela criatura não será desvirada durante a próxima etapa de desvirar de seu controlador.
- Uma habilidade que seja desencadeada quando marcadores são colocados em uma permanente será desencadeada se, de alguma forma, aquela permanente entrar no campo de batalha com aqueles marcadores.
- 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.

---

Valsa Macabra

{1}{B}

Feitiço

Devolva até dois cards de criatura alvo de seu cemitério para sua mão e depois descarte um card.

- Se você não tiver outros cards na mão, terá de descartar um dos cards de criatura devolvidos para sua mão.
  - Você pode conjurar Valsa Macabra tendo como alvo um ou nenhum card de criatura. Você ainda descartará um card, mesmo que não tenha nenhum card de criatura como alvo.
-

Vampira Vingativa  
{3} {B}  
Criatura — Vampiro  
2/3

Toda vez que outra criatura que você controla morre, Vampira Vingativa causa 1 ponto de dano a cada oponente e você ganha 1 ponto de vida.

- Se Vampira Vingativa morrer ao mesmo tempo em que uma ou mais outras criaturas que você controle, a habilidade de Vampira Vingativa será desencadeada para cada uma daquelas criaturas.
- Caso seu total de pontos de vida seja levado a 0 no mesmo momento em que aquelas criaturas que você controla sofrem dano letal, você perde o jogo antes de a habilidade desencadeada de Vampira Vingativa ir para a pilha.
- Em um jogo de Gigante de Duas Cabeças, a habilidade de Vampira Vingativa faz com que a equipe oponente perca 2 pontos de vida e você ganhe 1 ponto de vida.

---

Vândala da Árvore Flamejante  
{2} {R}  
Criatura — Humano Ladino  
2/1

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

Toda vez que Vândala da Árvore Flamejante ataca, você pode descartar um card. Se fizer isso, compre um card.

- Tumulto é um efeito de substituição. Os jogadores não podem responder a sua escolha entre marcador +1/+1 e ímpeto nem realizar qualquer ação enquanto a criatura está no campo de batalha sem ter ganho nenhum deles.
- Se uma criatura que entrar no campo de batalha tiver tumulto, mas não puder receber um marcador +1/+1, ela ganhará ímpeto.
- Se você escolher fazer com que a criatura ganhe ímpeto, ela ganhará ímpeto indefinidamente. Ela não perderá a habilidade conforme o turno terminar, nem conforme outro jogador ganhar o controle dela.

---

Vapores Mefíticos  
{2} {B}  
Feitiço

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

Vigiar 2. (*Olhe os dois cards do topo do seu grimório.*)

*Depois, coloque qualquer número deles em seu cemitério e o restante no topo de seu grimório em qualquer ordem.*)

- As criaturas que morrerão após receber -1/-1 ainda estarão no campo de batalha enquanto você vigia. Elas não serão colocadas nos cemitérios de seus donos até que Vapores Mefíticos termine de ser resolvido. Se quaisquer de suas habilidades forem desencadeadas por vigiar, aquelas habilidades serão desencadeadas, mas só serão resolvidas depois que as criaturas tiverem deixado o campo de batalha.
- Vapores Mefíticos 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 -1/-1.

- Quando vigia, você pode colocar todos os cards que olhou de volta no topo do seu grimório, colocar todos eles em seu cemitério ou colocar alguns daqueles cards no topo do grimório e o restante em seu cemitério.

---

Vingança Perseguidora

{5}{R}{R}

Criatura — Avatar

5/5

Ímpeto

Toda vez que outra criatura que você controla morre, ela causa dano igual ao próprio poder ao jogador ou planeswalker alvo.

- Use a poder que a criatura tinha quando estava no campo de batalha para determinar a quantidade de dano que ela causa.

---

Visita Divina

{3}{W}{W}

Encantamento

Se uma ou mais fichas de criatura seriam criadas sob seu controle, em vez disso, é criada aquela quantidade de fichas de criatura branca 4/4 do tipo Anjo com voar e vigilância.

- As características da ficha são inteiramente substituídas por uma ficha de criatura branca 4/4 do tipo Anjo com voar e vigilância. Ela não tem nenhuma das habilidades com as quais a ficha teria sido criada. Qualquer outra coisa especificada no efeito que cria a ficha (como se ela está virada, atacando, “Aquele ficha ganha ímpeto” ou “Exile aquela ficha no final do combate”) ainda será aplicada.
- Se você criar uma ficha não de criatura, mas que será uma criatura conforme entrar no campo de batalha, por exemplo, por um efeito como o de Marcha das Máquinas, o efeito de Visita Divina não se aplicará à criação daquela ficha. (Isso acontece porque o efeito de Visita Divina modifica a forma como as fichas são criadas, e o efeito de Marcha das Máquinas não é aplicado até que você considere a forma como as fichas entram no campo de batalha.)
- Se um efeito alterar o jogador sob controle de quem uma ficha seria criada, o efeito será aplicado antes do efeito de Visita Divina. Se um efeito alterar o jogador sob controle de quem uma ficha entraria no campo de batalha, o efeito será aplicado depois que o efeito de Visita Divina possa ser aplicado.

---

Xamã da Marga

{2}{G}

Criatura — Centauro Xamã

3/2

Quando Xamã da Marga entra no campo de batalha, o jogador alvo embaralha qualquer número de cards alvo do próprio cemitério no próprio grimório.

- Se a habilidade desencadeada de Xamã da Marga tiver um jogador como alvo, mas não tiver como alvo nenhum card no cemitério daquele jogador, aquele jogador só embaralhará o próprio grimório.
- Se os cards alvo deixarem de ser alvos válidos, o jogador alvo embaralhará o próprio grimório. Se o jogador alvo deixar de ser um alvo válido, a habilidade de Xamã da Marga não terá efeito.

---

Xamã do Ritual Mortífero

{B/G}

Criatura — Elfo Xamã

1/2

{T}: Exile o card de terreno alvo de um cemitério.

Adicione um mana de qualquer cor.

{B}, {T}: Exile o card de mágica instantânea ou feitiço alvo de um cemitério. Cada oponente perde 2 pontos de vida.

{G}, {T}: Exile o card de criatura alvo de um cemitério.

Você ganha 2 pontos de vida.

- Uma vez que a primeira habilidade requer um alvo, não é uma habilidade de mana. Ela usa a pilha e pode ser respondida.
- Se o alvo de qualquer uma das três habilidades de Xamã do Ritual Mortífero for um alvo ilegal quando a habilidade tentar ser resolvida, ela não será resolvida e nenhum de seus efeitos acontecerá. Você não adicionará mana, nenhum oponente perderá vida ou você não ganhará vida, conforme apropriado.

---

Xamã Lumispórea

{B}{G}

Criatura — Elfo Xamã

3/1

Quando Xamã Lumispórea entrar no campo de batalha, triture três cards. Você pode colocar um card de terreno de seu cemitério no topo de seu grimório. *(Para triturar um card, coloque o card do topo de seu grimório em seu cemitério.)*

- O card de terreno colocado no topo de seu grimório pode ser um card que você tenha acabado de triturar ou que já estava no cemitério antes.

---

Xamã Rachador

{R}{R}{G}{G}

Criatura — Gigante Xamã

5/5

Xamã Rachador não pode ser bloqueado por mais de uma criatura.

Toda vez que Xamã Rachador causar dano de combate a um jogador, destrua o artefato ou o encantamento alvo que aquele jogador controla.

- Se Xamã Rachador ganhar ameaçar, ele não poderá ser bloqueado.
-

Yeva, Arauto da Natureza  
{2}{G}{G}  
Criatura Lendária — Elfo Xamã  
4/4

Lampejo

Você pode conjurar mágicas de criatura verdes como se elas tivessem lampejo.

- Você ainda pagará os custos das mágicas de criatura verdes que você conjurar.
- A habilidade de Yeva aplica-se a criaturas verdes em qualquer zona, desde que algo permita que você as conjure. Por exemplo, se o card do topo do seu grimório for um card de criatura verde e você controlar Horda de Garruk, você poderá conjurar este card como se tivesse lampejo

---

Zelo do Encarcerador

{W}

Mágica Instantânea

A criatura alvo recebe +2/+2 até o final do turno.

*Adendo* — Se você conjurou esta mágica durante sua fase principal, aquela criatura ganhará voar até o final do turno.

- As habilidades de adendo de mágicas instantâneas só se aplicam enquanto a mágica estiver resolvendo, e não imediatamente depois de conjurá-la. Se a mágica for anulada, você não receberá o bônus de adendo.
- Se um efeito copiar uma mágica com uma habilidade de adendo enquanto ela estiver na pilha, isso significa que a cópia não foi conjurada e, portanto, você não receberá o bônus de adendo.