Notas de Lançamento de *Terras Selvagens de Eldraine*

Compilado por Eric Levine

Última modificação em 18 de maio de 2023.

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

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

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

NOTAS GERAIS

Validade dos cards

Os cards de *Terras Selvagens de Eldraine* com o código de coleção WOE são permitidos nos formatos Padrão, Pioneiro e Moderno, assim como em Commander e em outros formatos. No lançamento, as seguintes coleções serão válidas no formato Padrão: *Innistrad: Caçada à Meia-noite*, *Innistrad: Voto Carmesim*, *Ruas de Nova Capenna*, *Kamigawa: Dinastia Neon*, *Dominária Unida*, *A Guerra dos Irmãos*, *Phyrexia: Tudo Será Um*, *Marcha das Máquinas*, *Marcha das Máquinas: Consequências* e *Terras Selvagens de Eldraine*.

Os cards de Commander de *Terras Selvagens de Eldraine* com o código WOC e numerados de 1–28 (e suas versões alternativas numeradas de 29-56) são válidos nos formatos Commander, Legado e Vintage. Os cards com o código de coleção WOC e número a partir de 59 são válidos em qualquer formato em que um card com o mesmo nome seja válido.

O lançamento de *Terras Selvagens de Eldraine* também inclui cards de Contos Encantados com o código de coleção WOT. Esses cards que retornam são válidos em qualquer formato que já os permita. Além disso, os cards de Contos Encantados que sejam abertos em eventos de Deck Selado fazem parte de seu conjunto de cards. O mesmo é válido para quaisquer cards que sejam encontrados num evento de Draft.

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.

Nova mecânica: Papéis

Em Eldraine, todos têm um papel a desempenhar. Algumas mágicas e habilidades em *Terras Selvagens de Eldraine* geram uma de sete fichas de Aura chamadas *Papéis*, e todas, exceto uma, têm efeitos positivos. Será que o Herói Jovem salvará o dia? Ou sucumbirá a sinistras artimanhas e se tornará um Amaldiçoado?

Vendedora de Grimórios

{1}{W}

Criatura — Humano Plebeu

2/2

Vigilância

No início do combate no seu turno, você pode pagar {1}.

Quando fizer isso, crie uma ficha de Papel de Feiticeiro anexada à criatura alvo que você controla. *(Se você controlar outro Papel nela, coloque aquele no cemitério.*

A criatura encantada recebe +1/+1 e tem “Toda vez que esta criatura atacar, use vidência 1”.)

- Papéis são fichas de encantamento incolores. Cada uma tem os subtipos Aura e Papel e a habilidade encantar criatura.
- Se uma permanente tem mais de um Papel anexado a ela controlado pelo mesmo jogador, cada um daqueles Papéis, exceto o com selo temporal mais recente, é colocado no cemitério de seu dono. Essa é uma ação baseada no estado.
- Se dois ou mais Papéis controlados pelo mesmo jogador se tornarem anexados a uma permanente ao mesmo tempo (talvez devido a um efeito como o de Temporada da Multiplicação), aquele jogador escolherá qual permanecerá e quais serão colocadas nos cemitérios de seus donos.
- Uma permanente pode ter múltiplos Papéis anexados a ela se cada um for controlado por um jogador diferente.
- Algumas mágicas e habilidades que criam fichas de Papel exigem alvos. Se nenhum dos alvos escolhidos for válido conforme aquela mágica ou habilidade tentar ser resolvida, ela não será resolvida. A ficha de Papel não será criada.
- Em casos raros, uma mágica ou habilidade pode tentar criar uma ficha de Papel encantando uma permanente que ela não possa encantar de modo válido (devido a uma habilidade como proteção contra encantamentos). Em tais casos, a ficha de Papel não será criada.
- Resistência a magia e manto não impedirão que um Papel se torne anexado a uma permanente se a habilidade que criou aquele Papel não tiver aquela permanente como alvo.
- Os cards na coleção principal de *Terras Selvagens de Eldraine* criam seis fichas de Papel diferentes: Amaldiçoado, Monstro, Real, Feiticeiro, Malvado e Herói Jovem. Uma sétima ficha de Papel, Virtuoso, é criada por Ellivere da Corte Selvagem, comandante do Deck de Commander “Virtude e Valor”.
- O texto completo das fichas de Papel segue abaixo para referência.

Amaldiçoado

Encantamento — Aura Papel

Encantar criatura

A criatura encantada tem 1/1 de poder e resistência básicos.

Monstro

Encantamento — Aura Papel

Encantar criatura

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

Real

Encantamento — Aura Papel

Encantar criatura

A criatura encantada recebe +1/+1 e tem salvaguarda {1}. *(Toda vez que esta criatura se tornar alvo de uma mágica ou habilidade controlada pelo oponente, amuleta, a menos que este jogador pague {1}.)*

Feiticeiro

Encantamento — Aura Papel

Encantar criatura

A criatura encantada recebe +1/+1 e tem “Toda vez que esta criatura atacar, use vidência 1”.

Malvado

Encantamento — Aura Papel

Encantar criatura

A criatura encantada recebe +1/+1.

Quando esta Aura é colocada em um cemitério vinda do campo de batalha, cada oponente perde 1 ponto de vida.

Herói Jovem

Encantamento — Aura Papel

Encantar criatura

A criatura encantada tem “Toda vez que esta criatura atacar, se sua resistência for igual ou inferior a 3, coloque um marcador +1/+1 nela”.

Virtuoso

Encantamento — Aura Papel

Encantar criatura

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

- As fichas de Papel podem ser encontradas em Pacotes de Pré-lançamento e em alguns Boosters de Draft e da Coleção. Cada uma pode representar dois Papéis diferentes com a moldura dupla, com uma parte sempre de cabeça pra baixo. Você pode usá-los girando a ficha de modo que o Papel adequado esteja para cima e colocando a ficha sob a criatura adequada para que o Papel não usado, que está de cabeça para baixo, fique coberto. Como sempre, o uso dessas fichas específicas é opcional.

Nova habilidade de palavra-chave: Negociar

Para sobreviver nas Terras Selvagens, você pode precisar fazer um ou outro acordo. Esse é o sentido de *negociar*: sacrificar um artefato, encantamento ou ficha conforme você conjura uma mágica com negociar e, em troca, receber um efeito mais poderoso.

Incendiar a Torre

{R}

Mágica Instantânea

Negociar (*Você pode sacrificar um artefato, um encantamento ou uma ficha conforme conjura esta mágica.*)

Incendiar a Torre causa 2 pontos de dano à criatura ou ao planeswalker alvo. Se esta mágica foi negociada, em vez disso, ela causa 3 pontos de dano àquela permanente e você usa vidência 1.

Se uma permanente que sofreu dano de Incendiar a Torre morreria neste turno, em vez disso, exile-a.

- Negociar significa “Como custo adicional para conjurar esta mágica, você pode sacrificar um artefato, encantamento ou ficha.”
- Negociar representa um custo adicional opcional. Uma mágica conjurada com aquele custo adicional é “negociada”.
- Você só pode sacrificar um artefato, encantamento ou ficha para pagar o custo de negociar de uma mágica.
- Se você copiar uma mágica negociada, a cópia também será negociada. Se um card ou uma ficha entra no campo de batalha como cópia de uma permanente que já está no campo de batalha, a nova permanente não é negociada, mesmo que a original seja.
- Algumas mágicas instantâneas e feitiços exigem alvos adicionais se tiverem sido negociadas. Você ignora aquelas exigências de alvo se aquelas mágicas não tiverem sido negociadas, e não pode negociar aquelas mágicas a menos que possa escolher os alvos adequados. Por outro lado, você pode negociar uma mágica de permanente mesmo que não possa escolher alvos para uma habilidade de entrada no campo de batalha daquela permanente depois que a mágica é resolvida.

Nova palavra de habilidade: Celebração

Os Phyrexianos foram derrotados, e isso é motivo de alegria. *Celebração* é uma palavra de habilidade que destaca habilidades que recompensam você por fazer com que duas ou mais permanentes não de terreno entrem no campo de batalha sob seu controle em um único turno.

Camundongo de Batalha Enfurecido

{1} {R}

Criatura — Camundongo

2/1

A segunda mágica que você conjura a cada turno custa {1} a menos para ser conjurada.

Celebração — No início do combate no seu turno, se duas ou mais permanentes não de terreno tiverem entrado no campo de batalha sob seu controle neste turno, a criatura alvo que você controla recebe +1/+1 até o final do turno.

- Cada habilidade de celebração tem um efeito diferente.
- Algumas habilidades de celebração são desencadeadas em momentos específicos e verificam se duas ou mais permanentes não de terreno já entraram no campo de batalha sob seu controle naquele turno.

- Outras são habilidades estáticas que concedem habilidades ou aumentos de poder e/ou resistência a criaturas contanto que duas ou mais permanentes não de terreno tenham entrado no campo de batalha sob seu controle naquele turno.
- As habilidades de celebração só verificam se duas ou mais permanentes não de terreno entraram no campo de batalha sob seu controle num turno. Elas não se tornam mais poderosas se mais de duas permanentes não de terreno tiverem entrado no campo de batalha sob seu controle em um turno.
- As permanentes que entraram no campo de batalha não precisam permanecer no campo de batalha nem permanecer sob seu controle. As habilidades de celebração estão verificando eventos passados, não o estado do jogo no presente.

Mecânica que retorna: Cards de Aventureiro

Nossa volta a Eldraine anuncia o retorno dos cards de aventureiro. Como anteriormente, os cards de aventureiro são cards de permanente, mas cada um tem um conjunto de características alternativas numa submoldura à esquerda de sua caixa de texto. Você pode conjurar o card como Aventura. Se fizer isso, você poderá conjurá-lo como uma permanente posteriormente. Alguns cards de aventureiro em *Terras Selvagens de Eldraine* trazem Aventuras com cores diferentes das de suas criaturas ou encantamentos associados.

Druida em Missão
 {1}{G}
 Criatura — Humano Druida
 1/1
 Toda vez que você conjurar uma mágica branca, azul, preta ou vermelha, coloque um marcador +1/+1 em Druida em Missão.
 //
 Buscar a Fera
 {1}{R}
 Mágica Instantânea — Aventura
 Exile os dois cards do topo de seu grimório. Até sua próxima etapa final, você pode jogar aqueles cards.

- Um card de aventureiro é um card de permanente em todas as zonas, exceto na pilha, assim como quando está na pilha se não tiver sido conjurado como uma Aventura. Nesses casos, ignore suas características alternativas. Por exemplo, enquanto está em seu cemitério, Druida em Missão é um card de criatura verde cujo valor mana é 2. Ele não pode ser alvo da habilidade desencadeada de Busca-tomos Tenaz (“devolva o card de mágica instantânea ou feitiço alvo de seu cemitério para sua mão”).
- Quando conjurar uma mágica como uma Aventura, use as características alternativas e ignore todas as características normais do card. Nesse caso, a cor da mágica, o custo de mana, o valor de mana e assim por diante são determinados unicamente pelas características alternativas. Se a mágica deixa a pilha, ela volta imediatamente a usar suas características normais.
- Se você conjurar um card de aventureiro como uma Aventura, use somente suas características alternativas para determinar se a conjuração da mágica é válida. Por exemplo, se você controlar Johann, Feiticeiro Aprendiz (“Uma vez a cada turno, você pode conjurar uma mágica instantânea ou feitiço do topo de seu grimório”) e Druida em Missão estiver no topo de seu grimório, você poderá conjurar Buscar a Fera, mas não Druida em Missão.
- Se uma mágica é conjurada como uma Aventura, seu controlador a exila, em vez de colocá-la no cemitério de seu dono conforme ela é resolvida. Enquanto o card permanecer exilado, aquele jogador poderá conjurá-lo como uma mágica de permanente. Se uma mágica de Aventura deixa a pilha de qualquer outra forma que

não seja sendo resolvida (provavelmente por ter sido anulada ou não ter conseguido ser resolvida por seus alvos terem deixado de ser válidos), aquele card não é exilado e, conseqüentemente, o controlador da mágica não vai poder conjurá-la como uma permanente posteriormente.

- Se um card de aventureiro terminar no exílio por qualquer outra razão que não seja exilar a si mesmo enquanto está sendo resolvido, ele não lhe dará permissão para conjurá-lo como uma mágica de permanente.
- Você ainda precisa respeitar quaisquer restrições e permissões de tempo para a mágica de permanente que você conjura do exílio. Normalmente você só estará apto a conjurá-la durante sua fase principal enquanto a pilha estiver vazia.
- Se um efeito copia uma mágica de Aventura, aquela cópia é exilada conforme é resolvida. Ela deixa de existir como uma ação baseada no estado; não é possível conjurar a cópia como uma permanente.
- Um efeito pode se referir a um card, uma mágica ou uma permanente que “tenha uma Aventura”. Isso se refere a um card, uma mágica ou uma permanente que tenha as características alternativas de um card de aventureiro, mesmo que elas não estejam sendo usadas e mesmo que o card jamais tenha sido conjurado como uma Aventura.
- Se um efeito se referir a um card, uma mágica ou uma permanente que tenha uma Aventura, ele não encontrará uma mágica instantânea ou um feitiço que esteja na pilha e tenha sido conjurado como uma Aventura.
- Se um objeto se torna uma cópia de um objeto que tem uma Aventura, a cópia também tem uma Aventura. Se ela muda de zona, ela deixa de existir (se for uma ficha) ou deixa de ser uma cópia (se for uma permanente não ficha), de modo que você não vai poder conjurá-la como uma Aventura.
- Se um efeito instrui você a escolher o nome de um card, você pode escolher o nome alternativo da Aventura. Considere apenas as características alternativas para determinar se aquele é um nome de escolha adequada.
- Conjurar um card como uma Aventura não é conjurá-lo como um custo alternativo. Efeitos que permitem que você conjure uma mágica por um custo alternativo ou sem pagar seu custo de mana podem permitir que você aplique a permissão à Aventura.

Mecânica que retorna: Comida

A rica tradição culinária de Eldraine continua mesmo depois da invasão phyrexiana. Diversos cards nessa coleção criam ou usam fichas de artefato Comida.

Bruxa de Docelândia

{2} {B}

Criatura — Humano Bruxo

3/2

Quando Bruxa de Docelândia entrar no campo de batalha, crie uma ficha de Comida. *(Ela é um artefato com “{2}, {T}, sacrifique este artefato: Você ganha 3 pontos de vida”.)*

{2}, sacrifique uma Comida: O jogador alvo perde 2 pontos de vida.

Biscoito Durão

{1}{G}

Criatura Artefato — Comida Golem

2/2

Quando Biscoito Durão entrar no campo de batalha, crie uma ficha de Comida. *(Ela é um artefato com “{2}, {T}, sacrifique este artefato: Você ganha 3 pontos de vida”.)*

{2}{G}: O artefato não criatura alvo que você controla se torna uma criatura artefato 4/4 até o final do turno.

{2}, {T}, sacrifique Biscoito Durão: Você ganha 3 pontos de vida.

- Comida é um tipo de artefato. Mesmo que apareça em algumas criaturas, Comida jamais é um tipo de criatura.
- Se um efeito se refere a Comida, isso significa qualquer artefato do tipo Comida, e não somente uma ficha de artefato do tipo Comida. Por exemplo, você pode sacrificar Biscoito Durão para ativar a última habilidade de Bruxa de Docelândia.
- Você não pode sacrificar uma Comida para pagar múltiplos custos. Por exemplo, você não pode sacrificar uma ficha de Comida para ativar sua própria habilidade e também ativar a habilidade de Bruxa de Docelândia.
- Algumas mágicas e habilidades que criam fichas de Comida exigem alvos. Se nenhum dos alvos escolhidos for válido conforme aquela mágica ou habilidade tentar ser resolvida, ela não será resolvida. Você não criará nenhuma ficha de Comida.
- Aconteça o que acontecer, não coma esses cards deliciosos.

Ciclo de terrenos: Terrenos Inquietos

Terras Selvagens de Eldraine inclui cinco terrenos não básicos que são virados para gerar uma de duas cores de mana e podem se tornar criaturas temporariamente.

Cabana Inquieta

Terreno

Cabana Inquieta entra no campo de batalha virada.

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

{2}{B}{G}: Cabana Inquieta torna-se uma criatura

Horror preta e verde 4/4 até o final do turno. Ela ainda é um terreno.

Toda vez que Cabana Inquieta atacar, crie uma ficha de Comida e exile até um card alvo de um cemitério.

- Se um dos terrenos deste ciclo se tornar uma criatura devido a outro efeito que não o de sua própria habilidade, sua última habilidade ainda será desencadeada toda vez que ele atacar.
- Se um dos terrenos deste ciclo se tornar uma criatura, mas você não o tiver controlado continuamente desde o início de seu turno mais recente, você não conseguirá ativar sua habilidade de mana nem atacar com ele.

NOTAS SOBRE CARDS ESPECÍFICOS DA COLEÇÃO PRINCIPAL DE *TERRAS SELVAGENS DE ELDRINE*

Afinal Nem Morreu

{B}

Mágica Instantânea

Até o final do turno, a criatura alvo que você controla ganha “Quando esta criatura morrer, devolva-a ao campo de batalha virada sob o controle de seu dono e depois crie uma ficha de Papel de Malvado anexada a ela”. *(A criatura encantada recebe +1/+1. Quando esta Aura é colocada em um cemitério, cada oponente perde 1 ponto de vida.)*

- Se a criatura não voltar para o campo de batalha ou voltar como uma permanente não de criatura, a ficha de Papel de Malvado não será criada.
  - Se múltiplas criaturas voltarem ao campo de batalha (possivelmente por Afinal Nem Morreu ter tido como alvo uma permanente fundida), uma ficha de Papel de Malvado será criada anexada a cada uma delas.
-

Agatha do Caldeirão Vil

{R} {G}

Criatura Lendária — Humano Bruxo

1/1

As habilidades ativadas de criaturas que você controla custam {X} a menos para serem ativadas, sendo X o poder de Agatha do Caldeirão Vil. Este efeito não pode reduzir o mana daquele custo a menos de um mana.

{4} {R} {G}: As outras criaturas que você controla recebem +1/+1 e ganham atropelar e ímpeto até o final do turno.

- 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. As habilidades desencadeadas (que começam com “quando”, “toda vez que” ou “em/no/na”) não são afetadas pela habilidade de redução de custo de Agatha do Caldeirão Vil.
  - A primeira habilidade de Agatha do Caldeirão Vil só afeta habilidades de criaturas que você controla no campo de batalha. O custo de habilidades ativadas de cards de criatura que funcionam em outras zonas (como reciclar) não pode ser reduzido.
-

Alquimista Aquático

{1}{U}

Criatura — Elemental

1/3

Toda vez que você conjura sua primeira magia instantânea ou feitiço a cada turno, Alquimista Aquático recebe +2/+0 até o final do turno.

//

Borbulhar

{2}{U}

Feitiço — Aventura

Coloque o card de magia instantânea ou feitiço alvo de seu cemitério no topo de seu grimório. *(Depois, exile este card. Você pode conjurar a criatura posteriormente do exílio.)*

- Os cards de aventureiro não são magias instantâneas nem feitiços enquanto estão em seu cemitério. Você não pode usar Borbulhar para colocar um card de aventureiro de seu cemitério no topo de seu grimório.

A Princesa Alça Voo

{2}{W}

Encantamento — Saga

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

I — Exile até uma criatura alvo.

II — A criatura alvo que você controla recebe +2/+2 e ganha voar até o final do turno.

III — Devolva o card exilado ao campo de batalha sob o controle de seu dono.

- Se a habilidade do primeiro capítulo de A Princesa Alça Voo tiver exilado mais de uma criatura (geralmente porque a habilidade foi copiada), a habilidade do terceiro capítulo devolverá todos os cards exilados ao campo de batalha sob o controle de seus donos.

Arconte da Rosa Selvagem

{2}{W}{W}

Criatura — Arconte

4/4

Voar

As outras criaturas que você controla que estejam encantadas por Auras que você controla têm poder e resistência básicos 4/4 e têm voar.

- A habilidade de Arconte da Rosa Selvagem se sobrepõe a todos os efeitos anteriores que definem valores específicos para o poder e/ou a resistência das criaturas afetadas. Outros efeitos que definam um valor específico para essas características e comecem a se aplicar depois que Arconte da Rosa Selvagem tiver entrado no campo de batalha prevalecerão sobre este efeito.
- Efeitos que modificam o poder e/ou a resistência sem defini-los são aplicados às criaturas afetadas, independentemente de quando eles tenham começado a surtir efeito. O mesmo vale para marcadores que alterem o poder e/ou a resistência de uma criatura.

A Rochaferro

{2}

Artefato Lendário

{T}: Adicione {C}.

Toda vez que uma criatura lendária entra no campo de batalha sob seu controle, você pode fazer com que A Rochaferro se torne um artefato Equipamento lendário com o nome Fogo Eterno, Legado dos Heróis. Se fizer isso, ela ganha equipar {3} e “A criatura equipada recebe +3/+3” e perde todas as outras habilidades.

- A última habilidade de A Rochaferro dura indefinidamente.

Arremessadora de Espetos

{1}{R}

Criatura — Anão Cavaleiro

1/3

Alcance

Toda vez que Arremessadora de Espetos bloqueia ou é bloqueada por uma criatura, Arremessadora de Espetos causa 1 ponto de dano àquela criatura.

- A habilidade desencadeada é desencadeada uma vez para cada criatura bloqueando ou sendo bloqueada por Arremessadora de Espetos. A habilidade é resolvida e causa dano àquela criatura antes que o dano de combate seja causado. Se aquele dano destruir todas as criaturas que estiverem bloqueando Arremessadora de Espetos, Arremessadora de Espetos não será desbloqueada.

Arruinador de Piqueniques

{1}{R}

Criatura — Goblin Ladino

2/2

Toda vez que Arruinador de Piqueniques ataca enquanto você controla uma criatura com poder igual ou superior a 4, Arruinador de Piqueniques ganha golpe duplo até o final do turno.

//

Guloseimas Roubadas

{3}{G}

Feitiço — Aventura

Distribua três marcadores +1/+1 entre qualquer número de criaturas alvo que você controla.

- Se você controlava uma criatura com poder igual ou superior a 4 quando você declarou Arruinador de Piqueniques como atacante, não importa se você ainda controla uma conforme a habilidade é resolvida. Arruinador de Piqueniques ainda ganhará golpe duplo até o final do turno.
- Você escolhe como os marcadores serão distribuídos conforme conjura Guloseimas Roubadas. Cada alvo precisa receber ao menos um marcador +1/+1.

- Se algumas das criaturas não forem alvos válidos conforme Guloseimas Roubadas tentar ser resolvida, a distribuição original de marcadores ainda se aplicará e os marcadores que teriam sido colocados nos alvos não válidos serão perdidos.
- Você pode conjurar Guloseimas Roubadas sem alvos. Se fizer isso, você não distribuirá nenhum marcador, mas você ainda a exilará conforme ela for resolvida e ainda conseguirá conjurar Arruinador de Piqueniques posteriormente.

Asas de Água

{1}{U}

Mágica Instantânea

Até o final do turno, a criatura alvo que você controla tem poder e resistência básicos 4/4 e ganha voar e resistência a magia. *(Ela não pode ser alvo de mágicas nem de habilidades que seus oponentes controlam.)*

- Asas de Água se sobrepõe a quaisquer efeitos anteriores que tenham definido valores específicos para o poder e/ou a resistência da criatura. Efeitos que modificam seu poder e sua resistência de outra forma ainda se aplicarão, independentemente de quando tiverem passado a ter efeito. O mesmo vale para marcadores +1/+1.

Ashiok, a Manipulação Vil

{3}{B}{B}

Planeswalker Lendário — Ashiok

5

Se você pagaria pontos de vida enquanto seu grimório tivesse ao menos aquela quantidade de cards, em vez disso, exile aquela quantidade de cards do topo de seu grimório.

+1: Olhe os dois cards do topo do seu grimório. Exile um deles e coloque o outro em sua mão.

-2: Crie duas fichas de criatura Pesadelo preta 1/1 com “No início do combate no seu turno, se um card tiver sido colocado no exílio neste turno, coloque um marcador +1/+1 nesta criatura”.

-7: O jogador alvo exila os X cards do topo do próprio grimório, sendo X o valor de mana total dos cards que você possui no exílio.

- A primeira habilidade de Ashiok, a Manipulação Vil, não é opcional. Você não pode escolher pagar pontos de vida em vez de exilar cards do topo de seu grimório enquanto controla Ashiok, e não pode dividir o pagamento entre pontos de vida e cards.
- Se você pagaria pontos de vida enquanto controla Ashiok e seu grimório não tiver ao menos aquela quantidade de cards, você só pagará pontos de vida normalmente.
- A primeira habilidade não permite que você tente pagar uma quantidade de pontos de vida maior que seu total de pontos de vida atual.

Baleia-lacustre-de-chifre
{4}{U}{U}
Criatura — Baleia
6/6
Lampejo
Salvaguarda {2}
Baleia-lacustre-de-chifre entra no campo de batalha virada, a menos que seja o seu turno.
//
Salto na Laguna
{1}{U}
Mágica Instantânea — Aventura
O dono da criatura atacante alvo que você não controla a coloca no topo ou no fundo do próprio grimório.

- O dono da criatura escolhe colocá-la no topo ou no fundo do próprio grimório. Se múltiplos cards forem colocados no grimório dessa forma (como quando a mágica tiver como alvo uma permanente fundida), o dono daquela criatura coloca todos os cards no topo ou todos os cards no fundo. Ele os coloca na ordem que quiser, e não precisa revelar a ordem.

Bardos Alegres
{2}{R}
Criatura — Humano Bardo
3/2
Quando Bardos Alegres entra no campo de batalha, você pode pagar {1}. Quando fizer isso, crie uma ficha de Papel de Herói Jovem anexada à criatura alvo que você controla. *(Se você controlar outro Papel nela, coloque aquele no cemitério. A criatura encantada tem “Toda vez que esta criatura atacar, se sua resistência for igual ou inferior a 3, coloque um marcador +1/+1 nela”.)*

- Você não escolhe um alvo para a habilidade de Bardos Alegres no momento em que sua habilidade de entrada no campo de batalha é desencadeada. Em vez disso, uma segunda habilidade “reflexiva” é desencadeada quando você paga {1} dessa forma. Você escolhe um alvo para aquela habilidade conforme ela vai para a pilha. Cada jogador pode responder àquela habilidade desencadeada normalmente.

Batida da Meia-noite
{2}{W}
Mágica Instantânea
Destrua a permanente não de terreno alvo. Seu controlador cria uma ficha de criatura Humano branca
1/1.

- Se a permanente alvo não é um alvo válido no momento em que Batida da Meia-noite tenta ser resolvida, a mágica não é resolvida. Nenhum jogador cria uma ficha de Humano. Se o alvo é válido, mas não foi destruído (provavelmente por ter indestrutível), seu controlador cria uma ficha de Humano.
-

Biscoito Durão

{1}{G}

Criatura Artefato — Comida Golem

2/2

Quando Biscoito Durão entrar no campo de batalha, crie uma ficha de Comida. *(Ela é um artefato com “{2}, {T}, sacrifique este artefato: Você ganha 3 pontos de vida”.)*

{2}{G}: O artefato não criatura alvo que você controla se torna uma criatura artefato 4/4 até o final do turno.

{2}, {T}, sacrifique Biscoito Durão: Você ganha 3 pontos de vida.

- Conforme a segunda habilidade de Biscoito Durão é resolvida, a permanente alvo continua com quaisquer outros tipos e subtipos que tinha antes de se tornar uma criatura artefato.
-

Bivaque Inquieto

Terreno

Bivaque Inquieto entra no campo de batalha virado.

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

{1}{R}{W}: Bivaque Inquieto torna-se uma criatura Boi vermelha e branca 2/2 até o final do turno. Ela ainda é um terreno.

Toda vez que Bivaque Inquieto atacar, coloque um marcador +1/+1 na criatura alvo que você controla.

- Os marcadores em Bivaque Inquieto permanecem nele quando ele deixa de ser uma criatura. Se ele se tornar uma criatura posteriormente, os marcadores se aplicarão a ele.
-

Busca-tomos Tenaz

{2}{U}

Criatura — Humano Cavaleiro

3/2

Negociar *(Você pode sacrificar um artefato, um encantamento ou uma ficha conforme conjura esta mágica.)*

Quando Busca-tomos Tenaz entrar no campo de batalha, se ele tiver sido negociado, devolva o card de mágica instantânea ou de feitiço alvo de seu cemitério para sua mão.

- Os cards de aventureiro não são mágicas instantâneas nem feitiços enquanto estão em seu cemitério. Você não pode usar a habilidade de Busca-tomos Tenaz para devolver um card de aventureiro de seu cemitério para sua mão.
-

Calafrio Amargo

{1}{U}

Encantamento — Aura

Encantar criatura

Quando Calafrio Amargo entrar no campo de batalha, vire a criatura encantada.

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

Quando Calafrio Amargo é colocado num cemitério vindo do campo de batalha, você pode pagar {1}. Se fizer isso, use vidência 1 e depois compre um card.

- Se a criatura que Calafrio Amargo encantaria não for um alvo válido conforme a mágica de Aura for resolvida, a mágica não será resolvida. Ela vai diretamente da pilha, e não do campo de batalha, ao cemitério, de modo que sua última habilidade não é desencadeada.
-

Caldeirão de Almas de Agatha

{2}

Artefato Lendário

Você pode gastar mana como se fosse de qualquer cor para ativar as habilidades de criaturas que você controla.

As criaturas que você controla com marcadores +1/+1 têm todas as habilidades ativadas de todos os cards de criatura exilados com Caldeirão de Almas de Agatha.

{T}: Exile o card alvo de um cemitério. Quando um card de criatura for exilado dessa forma, coloque um marcador +1/+1 na criatura alvo que você controla.

- 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.
  - Caldeirão de Almas de Agatha só concede habilidades ativadas. Ele não concede habilidades de palavra-chave (a menos que aquelas habilidades de palavra-chave sejam ativadas), habilidades desencadeadas nem habilidades estáticas.
  - As habilidades concedidas usam “esta permanente” em vez de “[o nome daquele card]”, e você tratará cada habilidade como se ela estivesse impressa na criatura que ganhou a habilidade. Por exemplo, digamos que você tenha exilado o card Sílfide Argothiana com Caldeirão de Almas de Agatha. Sílfide Argothiana tem a habilidade “{7}: Coloque dois marcadores +1/+1 em Sílfide Argothiana”. Se você controlasse um Mercenário Impiedoso com um marcador +1/+1, você o trataria como se ele tivesse a habilidade “{7}: Coloque dois marcadores +1/+1 em Mercenário Impiedoso”.
-

Camundongo Abusado
{W}
Criatura — Camundongo
2/1
//

Sair Chiando
{W}
Feitiço — Aventura
A criatura alvo que você controla recebe +1/+1 até o final do turno. Ela não pode ser bloqueada por criaturas com poder igual ou superior a 3 neste turno.

- Aumentar o poder de uma criatura depois de ela ter bloqueado uma criatura afetada por Sair Chiando não removerá a criatura bloqueadora do combate nem fará com que a criatura afetada se torne desbloqueada.

Camundongo de Batalha Enfurecido
{1}{R}
Criatura — Camundongo
2/1
A segunda mágica que você conjura a cada turno custa {1} a menos para ser conjurada.
Celebração — No início do combate no seu turno, se duas ou mais permanentes não de terreno tiverem entrado no campo de batalha sob seu controle neste turno, a criatura alvo que você controla recebe +1/+1 até o final do turno.

- As mágicas que tenham sido conjuradas antes de Camundongo de Batalha Enfurecido entrar no campo de batalha contam. Se Camundongo de Batalha Enfurecido for a primeira mágica que você conjura neste turno, a mágica seguinte que você conjurar neste turno será sua segunda mágica.
- Camundongo de Batalha Enfurecido não pode reduzir o próprio custo, mesmo que ele seja a segunda mágica que você conjura num turno.
- A habilidade de redução de custo de Camundongo de Batalha Enfurecido não altera o custo de mana nem o valor de mana de nenhuma mágica. Ela altera apenas o custo total pago.
- A habilidade de redução de custo de Camundongo de Batalha Enfurecido não pode reduzir a quantidade de mana colorido que você paga por uma mágica. Ela reduz apenas o componente de mana genérico daquele custo.

Canção de Totentanz
{X}{R}
Feitiço
Crie X fichas de criatura Rato preta 1/1 com “Esta criatura não pode bloquear”. As criaturas que você controla ganham ímpeto até o final do turno.

- Só criaturas que você controlar no momento em que Canção de Totentanz for resolvida, inclusive a ficha de Rato que ela cria, ganharão ímpeto. As criaturas que você começar a controlar mais tarde no turno não serão afetadas.

Catapulta Incontrolável

{2}{R}

Criatura Artefato — Constructo

0/4

Defensor

{T}: Catapulta Incontrolável causa 1 ponto de dano a cada oponente.

Toda vez que você conjurar uma mágica instantânea ou um feitiço, desvire Catapulta Incontrolável.

- A habilidade desencadeada de Catapulta Incontrolável é resolvida antes da mágica que fez com que ela fosse desencadeada. Ela é resolvida mesmo que aquela mágica seja anulada.
- Os jogadores podem conjurar mágicas e ativar habilidades (como a habilidade ativada da própria Catapulta Incontrolável) após a resolução da habilidade desencadeada, mas antes da resolução da mágica que a desencadeou.
- Em um jogo de Gigante de Duas Cabeças, a habilidade ativada de Catapulta Incontrolável faz com que a equipe adversária perca 2 pontos de vida.

Cavalaria Sacode-lua

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

Criatura — Espírito Cavaleiro

6/6

Voar

Quando Cavalaria Sacode-lua entra no campo de batalha, as criaturas que você controla ganham voar e recebem +X/+X até o final do turno, sendo X o número de criaturas que você controla.

- O valor de X só é determinado conforme a habilidade desencadeada de Cavalaria Sacode-lua é resolvida, incluindo potencialmente a própria Cavalaria Sacode-lua. Ele não será alterado mais tarde no turno se o número de criaturas que você controla mudar.
- A habilidade desencadeada de Cavalaria Sacode-lua 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 serão afetadas.

Cavaleiro das Pombas

{2}{W}

Criatura — Humano Cavaleiro

1/3

Toda vez que um encantamento que você controla for colocado em um cemitério vindo do campo de batalha, crie uma ficha de criatura Ave branca 1/1 com voar.

- Fichas de encantamento (como Papéis) que sejam sacrificadas, destruídas ou que de outra forma seriam colocadas no cemitério são colocadas no cemitério de seu dono antes de deixar de existir. Se você controlava a ficha, a primeira habilidade de Cavaleiro das Pombas será desencadeada.
- Se Cavaleiro das Pombas deixar o campo de batalha enquanto tiver uma Aura que você controla anexada a ele ou ao mesmo tempo que outra criatura com uma aura que você controla anexada a ela, a habilidade dele

não será desencadeada para aqueles encantamentos, a menos que eles tenham sido destruídos pelo mesmo efeito que fez com que Cavaleiro das Pombas deixasse o campo de batalha.

Cavaleiro do Pavor de Bosquemusgo

{1}{G}

Criatura — Humano Cavaleiro

3/2

Atropelar

Quando Cavaleiro do Pavor de Bosquemusgo morre, você pode conjurá-lo de seu cemitério como uma Aventura até o final de seu próximo turno.

//

Sussurros do Pavor

{1}{B}

Feitiço — Aventura

Você compra um card e perde 1 ponto de vida. *(Depois, exile este card. Você pode conjurar a criatura posteriormente do exílio.)*

- Você precisa seguir as permissões e restrições normais de tempo para Sussurros do Pavor quando a conjurar com a permissão da habilidade desencadeada de Cavaleiro do Pavor de Bosquemusgo. Você precisa pagar seu custo de mana (ou, se outro efeito permitir, um custo alternativo).
-

Cavalgante Vil

{3}{B}

Criatura — Zumbi Cavaleiro

3/3

Quando Cavalgante Vil morrer, coloque-o no fundo do grimório de seu dono.

//

Cavalgada Mortal

{1}{B}

Feitiço — Aventura

Devolva o card de criatura alvo de seu cemitério para sua mão. *(Depois, exile este card. Você pode conjurar a criatura posteriormente do exílio.)*

- Cavalgante Vil só será colocado no topo ou no fundo do grimório de seu dono se ainda estiver no cemitério conforme sua habilidade for resolvida. Se ele deixar o cemitério antes desse ponto, ele permanecerá em qualquer zona em que esteja mesmo que seja devolvido ao cemitério antes de a habilidade ser resolvida.
-

Ceifador de Ashiok

{3}{B}

Criatura — Pesadelo

3/3

Toda vez que um encantamento que você controla for colocado em um cemitério vindo do campo de batalha, compre um card.

- Fichas de encantamento (como Papéis) que sejam sacrificadas, destruídas ou que de outra forma seriam colocadas no cemitério são colocadas no cemitério de seu dono antes de deixar de existir. Se você controlava a ficha, a habilidade de Ceifador de Ashiok será desencadeada.

Chanceler dos Contos

{3}{U}

Criatura — Fada Conselheiro

2/3

Voar

Toda vez que você conjura uma mágica de Aventura, você pode copiá-la. Você pode escolher novos alvos para a cópia.

- Uma mágica de Aventura significa uma mágica instantânea ou feitiço com o tipo de mágica Aventura. As mágicas de permanente que você conjure e tenham uma Aventura não farão com que esta habilidade seja desencadeada.
- Se um efeito copia uma mágica de Aventura, aquela cópia é exilada conforme é resolvida. Ela deixa de existir como uma ação baseada no estado; não é possível conjurar a cópia como uma permanente.
- Chanceler dos Contos pode copiar uma mágica de Aventura se ela não tiver alvos.
- 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).
- A habilidade de Chanceler dos Contos e a cópia que ela cria são ambas resolvidas antes da mágica de Aventura. Elas serão resolvidas mesmo que a mágica de Aventura seja anulada antes da criação da cópia.

Cervo da Tempestade

{3}{G}

Criatura — Elemental Alce

3/4

Atropelar

Toda vez que você conjurar uma mágica com valor de mana igual ou superior a 5, coloque um marcador +1/+1 em Cervo da Tempestade.

//

Varredura das Nuvens

{1}{U}

Mágica Instantânea — Aventura

Compre dois cards e depois descarte dois cards. *(Depois, exile este card. Você pode conjurar a criatura posteriormente do exílio.)*

- Se uma mágica tiver {X} em seu custo de mana, use o valor escolhido para aquele X para determinar o valor de mana daquela mágica.
-

Coelhicórnio Régio

{1}{W}

Criatura — Coelho Unicórnio

/

O poder e a resistência de Coelhicórnio Régio são iguais ao número de permanentes não de terreno que você controla.

- A habilidade que define o poder e a resistência de Coelhicórnio Régio funciona em todas as zonas, e não apenas no campo de batalha.

Comida de Aranha

{2}{G}

Feitiço

Destrua até um artefato, um encantamento ou uma criatura com voar alvo. Crie uma ficha de Comida. *(Ela é um artefato com “{2}, {T}, sacrifique este artefato: Você ganha 3 pontos de vida”.)*

- Você pode conjurar Comida de Aranha sem alvos só para criar uma ficha de Comida. No entanto, se você escolher um alvo e aquele alvo não for válido no momento em que Comida de Aranha tentar ser resolvida, a mágica não será resolvida e nenhum de seus efeitos acontecerá. Você não criará uma ficha de Comida.

Comungar com a Natureza

{G}

Feitiço

Olhe os cinco cards do topo de seu grimório. Você pode revelar um card de criatura dentre eles e colocá-lo em sua mão. Coloque o restante no fundo de seu grimório em qualquer ordem.

- Se você não revelar um card de criatura, coloque todos os cards no fundo de seu grimório em qualquer ordem.

Congelamento Paralisante

{1}{U}

Feitiço

Vire a criatura alvo que um oponente controla e coloque três marcadores de atordoamento nela. Use vidência 2. *(Se uma permanente com um marcador de atordoamento se tornaria desvirada, em vez disso, remova um marcador de atordoamento dela.)*

- O alvo de Congelamento Paralisante pode ser uma criatura que já esteja virada. Se a criatura alvo já estiver virada conforme Congelamento Paralisante for resolvido, você ainda colocará três marcadores de atordoamento nela.
- Se o alvo não for válido conforme Congelamento Paralisante tentar ser resolvido, Congelamento Paralisante será removido da pilha. Você não usará vidência.

Conquista dos Cavaleiros Liches

{4} {B}

Feitiço

Sacrifique qualquer número de artefatos, encantamentos e/ou fichas. Devolva aquela quantidade de cards de criatura de seu cemitério para o campo de batalha.

- Você sacrifica os artefatos, encantamentos e/ou fichas como parte da resolução de Conquista dos Cavaleiros Liches. Isso não é um custo adicional. Se Conquista dos Cavaleiros Liches for anulada, você não sacrificará nada.
- Você pode escolher sacrificar zero permanentes.
- Se quaisquer habilidades forem desencadeadas conforme você sacrificar permanentes, aquelas habilidades não serão colocadas na pilha até depois que você tiver devolvido cards de criatura de seu cemitério para o campo de batalha.
- Uma criatura artefato ou criatura encantamento sacrificada para Conquista dos Cavaleiros Liches pode ser um dos cards escolhidos para serem devolvidos.

Conventículo do Magiscárnio

{3} {B}

Criatura — Fada Bruxo

2/3

Voar

Quando Conventículo do Magiscárnio entra no campo de batalha, cada oponente descarta um card.

//

Retomar

{2} {U}

Mágica Instantânea — Aventura

Devolva a mágica alvo para a mão de seu dono. *(Depois, exile este card. Você pode conjurar a criatura posteriormente do exílio.)*

- Se uma mágica for devolvida para a mão de seu dono, ela será removida da pilha e, portanto, não será resolvida. A mágica não é anulada; ela simplesmente não existe mais. Isso funciona mesmo com uma mágica que não possa ser anulada.
- Se uma cópia de uma mágica é devolvida para a mão de seu dono, ela é movida para lá e então deixa de existir como uma ação baseada no estado. Ela não pode ser reconjurada.

Crescendo Roedor

{2} {R}

Mágica Instantânea

As criaturas que você controla recebem +2/+0 até o final do turno. Toda vez que uma criatura não ficha que você controla morrer neste turno, crie uma ficha de criatura Rato preta 1/1 com “Esta criatura não pode bloquear”.

- Apenas as criaturas que você controla quando Crescendo Roedor é resolvido ganham +2/+0. No entanto, se uma criatura não ficha entrar no campo de batalha depois da resolução de Crescendo Roedor e depois morrer sob seu controle posteriormente naquele turno, você criará uma ficha de Rato.

Derrubada Graciosa

{1} {G}

Feitiço

Qualquer número de criaturas encantadas alvo que você controla e até uma outra criatura alvo que você controla causam, cada uma, dano igual ao próprio poder à criatura alvo que você não controla.

- Se uma das criaturas alvo que você controla não for um alvo válido conforme Derrubada Graciosa for resolvida (talvez por não estar mais encantada ou não estar mais no campo de batalha), as criaturas alvo que você controla restantes ainda causarão dano igual ao próprio poder.
- Se a última criatura alvo não for um alvo válido conforme Derrubada Graciosa for resolvida, ou se nenhuma das criaturas alvo que você controla for um alvo válido, nenhuma criatura causará nem sofrerá dano.

Desbravar as Terras Selvagens

{G}

Feitiço

Negociar (*Você pode sacrificar um artefato, um encantamento ou uma ficha conforme conjura esta magia.*)

Se esta magia foi negociada, o terreno alvo que você controla se torna uma criatura Elemental 3/3 com impeto que ainda é um terreno.

Procure em seu grimório um card de terreno básico, revele-o, coloque-o em sua mão e depois embaralhe.

- Se você tiver negociado Desbravar as Terras Selvagens e o terreno alvo não for um alvo válido no momento em que ele tentar ser resolvido, a magia não será resolvida. Você não procurará um card de terreno básico e não embaralhará.

Dragão Decadente

{2} {R} {R}

Criatura — Dragão

4/4

Voar, atropelar

Toda vez que Dragão Decadente atacar, crie uma ficha de Tesouro.

//

Gosto Refinado

{2} {B}

Mágica Instantânea — Aventura

Exile com a face voltada para baixo os dois cards do topo do grimório do oponente alvo. Você pode olhar e jogar aqueles cards enquanto eles permanecerem exilados.

- Só você pode olhar os cards exilados com Gosto Refinado. O dono dos cards exilados só fica sabendo o que eles são quando você os joga.
- Você pode jogar os cards exilados com Gosto Refinado mesmo que eles sejam cards de terreno.
- Você ainda precisa seguir todas as regras normais de tempo para jogar cards exilados com Gosto Refinado.

Druida em Missão

{1}{G}

Criatura — Humano Druida

1/1

Toda vez que você conjurar uma mágica branca, azul, preta ou vermelha, coloque um marcador +1/+1 em Druida em Missão.

//

Buscar a Fera

{1}{R}

Mágica Instantânea — Aventura

Exile os dois cards do topo de seu grimório. Até sua próxima etapa final, você pode jogar aqueles cards.

- Se você conjurar uma mágica que seja de mais de uma das cores listadas, a habilidade de Druida em Missão será desencadeada uma única vez.
- Você paga todos os custos e segue todas as regras normais de tempo para os cards jogador do exílio com Buscar a Fera. Por exemplo, se o card exilado for um card de terreno, você só poderá jogá-lo durante sua fase principal enquanto a pilha estiver vazia.

Duelista do Fogo Interior

{1}{W}

Criatura — Humano Cavaleiro

3/1

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

//

Talho do Fogo Interior

{2}{R}

Mágica Instantânea — Aventura

Talho do Fogo Interior causa 3 pontos de dano a qualquer alvo. *(Depois, exile este card. Você pode conjurar a criatura posteriormente do exílio.)*

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

Elemental da Churrasqueira

{R}

Criatura — Elemental

1/1

Ameaçar

Toda vez que Elemental da Churrasqueira causar dano de combate a um jogador, coloque um marcador de espeto em Elemental da Churrasqueira. Depois, você pode sacrificá-lo. Se fizer isso, exile os X cards do topo de seu grimório, sendo X o número de marcadores de espeto em Elemental da Churrasqueira. Você pode jogar aqueles cards neste turno.

- Você escolhe sacrificar ou não Elemental da Churrasqueira conforme a primeira habilidade desencadeada dele é resolvida. Nenhum jogador pode responder entre o momento em que você o sacrifica e o momento em que você exila cards do topo de seu grimório.
  - Você paga todos os custos e segue todas as regras normais de tempo para cards jogados do exílio dessa forma. Por exemplo, se o card exilado for um card de terreno, você só poderá jogá-lo durante sua fase principal enquanto a pilha estiver vazia.
-

Encontro Feral

{G}{G}

Feitiço

Olhe os cinco cards do topo de seu grimório. Você pode exilar um card de criatura dentre eles. Coloque o restante no fundo de seu grimório em ordem aleatória. Você pode conjurar o card exilado neste turno. No início de sua próxima fase de combate neste turno, a criatura alvo que você controla causa dano igual ao próprio poder à criatura alvo que você não controla.

- A conjuração de Encontro Feral não exige alvos. Conforme você coloca a habilidade desencadeada retardada na pilha no início da fase de combate seguinte neste turno, você escolhe a criatura alvo que você controla e até uma criatura alvo que você não controla.
  - Se você conjurar Encontro Feral e nenhuma fase de combate ocorrer posteriormente naquele turno, a habilidade desencadeada retardada não será desencadeada.
-

Engaiolada

{1}{W}

Encantamento — Aura

Encantar criatura

A criatura encantada não pode atacar nem bloquear.

{2}{W}: Exile a criatura encantada.

- Só o controlador de Engaiolada pode ativar sua habilidade.
-

Entrar Cortando

{3}{R}

Feitiço

Entrar Cortando causa 4 pontos de dano à criatura alvo. Crie uma ficha de Papel de Herói Jovem anexada a até uma criatura alvo que você controla. *(Se você controlar outro Papel nela, coloque aquele no cemitério. A criatura encantada tem “Toda vez que esta criatura atacar, se sua resistência for igual ou inferior a 3, coloque um marcador +1/+1 nela”.)*

- Se você não escolher um segundo alvo para Entrar Cortando, a ficha de Papel de Herói Jovem não será criada.

Envenenadora das Jujubas

{2}{B}

Criatura — Humano Bruxo

3/2

Vínculo com a vida

Quando Envenenadora das Jujubas entra no campo de batalha, até uma criatura alvo recebe -X/-X até o final do turno, sendo X a quantidade de pontos de vida que você ganhou neste turno.

//

Tentar com Guloseimas

{B}

Mágica Instantânea — Aventura

Crie uma ficha de Comida. *(Depois, exile este card. Você pode conjurar a criatura posteriormente do exílio.)*

- A habilidade de entrada no campo de batalha de Envenenadora das Jujubas conta o total de pontos de vida ganho, sem considerar os eventuais pontos de vida perdidos durante aquele turno. Por exemplo, se você tiver perdido 3 pontos de vida e ganho 3 pontos de vida num turno, a criatura alvo receberá -3/-3.

Eriette da Maçã Enfeitiçada

{1}{W}{B}

Criatura Lendária — Humano Bruxo

2/4

Cada criatura que esteja encantada por uma Aura que você controla não pode atacar você nem planeswalkers que você controla.

No início de sua etapa final, cada oponente perde X pontos de vida e você ganha X pontos de vida, sendo X o número de Auras que você controla.

- O controlador de uma ficha de Papel é o jogador que a criou, mesmo que aquela ficha esteja anexada a uma criatura que ele não controla.
  - Conte o número de Auras que você controla conforme a habilidade é resolvida para determinar o valor de X.
-

Esgrima Feérica

{X} {B}

Mágica Instantânea

A criatura alvo recebe -X/-X até o final do turno. Aquela criatura recebe -3/-3 adicionais até o final do turno se você controlava uma Fada conforme conjurou esta mágica.

- Se você controlava uma Fada conforme terminou de conjurar Esgrima Feérica, não importa se você ainda controla uma conforme a mágica é resolvida. A criatura alvo ainda receberá -3/-3 adicionais.
-

Espancador Urrante

{4} {R}

Criatura — Ogro

4/4

Ímpeto

//

Bater Trilha

{2} {R}

Feitiço — Aventura

Até duas criaturas alvo não podem bloquear neste turno.
(Depois, exile este card. Você pode conjurar a criatura posteriormente do exílio.)

- Se dois alvos forem escolhidos para Bater Trilha e apenas um deles deixar de ser um alvo válido, o alvo válido não estará apto a bloquear e Bater Trilha será exilado. Se nenhum dos alvos for válido, Bater Trilha será colocado no cemitério de seu dono.
-

Espreitadora de Tempesburgo

{1} {U}

Criatura — Humano Ladino

2/1

Toda vez que você conjurar uma mágica com valor de mana igual ou superior a 5, coloque dois marcadores +1/+1 em Espreitadora de Tempesburgo.

- Se uma mágica tiver {X} em seu custo de mana, use o valor escolhido para aquele X para determinar o valor de mana daquela mágica.
-

Estilhaçar o Juramento

{3} {B} {B}

Feitiço

Destrua a criatura ou o encantamento alvo. Crie uma ficha de Papel de Malvado anexada a até uma criatura alvo que você controla. *(Se você controlar outro Papel nela, coloque aquele no cemitério. A criatura encantada recebe +1/+1. Quando esta Aura é colocada em um cemitério, cada oponente perde 1 ponto de vida.)*

- Se você não puder escolher um segundo alvo para Estilhaçar o Juramento ou aquele alvo não for válido conforme a mágica for resolvida, a ficha de Papel de Malvado não será criada.
-

Expulsar os Intrusos

{3}{W}{W}

Feitiço

Escolha um número entre 0 e 10. Destrua todas as criaturas com poder igual ou superior ao número escolhido.

- Os números que você pode escolher incluem 0 e 10.
-

Féretro de Vidro

{1}{W}

Artefato

Quando Féretro de Vidro entrar no campo de batalha, exile a criatura alvo que um oponente controla com valor de mana igual ou inferior a 3 até que Féretro de Vidro deixe o campo de batalha.

- Se Féretro de Vidro deixar o campo de batalha antes que sua habilidade desencadeada seja resolvida, a criatura alvo não será exilada.
  - As Auras anexadas à criatura exilada serão colocadas nos cemitérios de seus donos. Qualquer Equipamento será solto e permanecerá no campo de batalha. Quaisquer marcadores na criatura exilada deixarão de existir. Quando o card retornar ao campo de batalha, ele será um novo objeto, sem conexão com o card que foi exilado.
  - Se uma ficha é exilada desta forma, ela deixa de existir e não volta ao campo de batalha.
-

Fidelidade Distorcida

{2}{R}

Feitiço

Ganhe o controle da criatura alvo até o final do turno. Desvire aquela criatura. Ela ganha ímpeto até o final do turno.

Crie uma ficha de Papel de Malvado anexada a até uma criatura alvo. *(Se você controlar outro Papel nela, coloque aquele no cemitério. A criatura encantada recebe +1/+1. Quando esta Aura é colocada em um cemitério, cada oponente perde 1 ponto de vida.)*

- Se você não puder escolher um segundo alvo para Fidelidade Distorcida ou aquele alvo não for válido conforme a mágica for resolvida, a ficha de Papel de Malvado não será criada.
-

Fim

{2} {B} {B}

Mágica Instantânea

Esta mágica custa {2} a menos para conjurar se seu total de pontos de vida for igual ou inferior a 5.

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

- A habilidade de redução de custo de Fim não altera seu custo de mana nem seu valor de mana; ela altera apenas o custo total pago. Em específico, o valor de mana de Fim é sempre 4.
  - Se a permanente exilada for o reverso de um card dupla face, você não conseguirá exilar nenhum card adicional, uma vez que aqueles cards têm apenas as características de sua face frontal (incluindo o nome) no cemitério, na mão e no grimório.
-

Financiador Exigente

{2} {W}

Criatura — Humano Nobre

2/3

No início de sua manutenção, se um oponente controlar mais terrenos que você, crie uma ficha de Tesouro. *(Ela é um artefato com "{T}, sacrifique este artefato: Adicione um mana de qualquer cor".)*

{2} {W}: Escolha outro jogador. Aquele jogador ganha o controle do Tesouro alvo que você controla. Você compra um card.

- Se o Tesouro alvo não for um alvo válido conforme a última habilidade de Financiador Exigente tentar ser resolvida, ela não será resolvida. Você não comprará um card.
-

Frenesi do Farejador de Bruxa

{3} {R}

Mágica Instantânea

Esta mágica custa {1} a menos para ser conjurada para cada criatura que atacou neste turno.

Frenesi do Farejador de Bruxa causa 5 pontos de dano à criatura alvo.

- A primeira habilidade de Frenesi do Farejador de Bruxa não altera seu custo de mana nem valor de mana; ela só altera o custo total pago. Em específico, o valor de mana de Frenesi do Farejador de Bruxa é sempre 4.
  - A primeira habilidade de Frenesi do Farejador de Bruxa não pode reduzir o custo a menos de {R}.
-

Gambiarra de Johann

{3} {U}

Feitiço

Negociar (*Você pode sacrificar um artefato, um encantamento ou uma ficha conforme conjura esta mágica.*)

Esta mágica custa {2} a menos para conjurar se tiver sido negociada.

Devolva a permanente alvo não de terreno para a mão de seu dono. Compre um card.

- A habilidade de redução de custo de Gambiarra de Johann não altera seu custo de mana nem seu valor de mana; ela altera apenas o custo total pago. Especificamente, o valor de mana de Gambiarra de Johann é sempre 4.
- Se a permanente não for um alvo válido conforme Gambiarra de Johann tentar ser resolvida, Gambiarra de Johann será removida da pilha e você não comprará um card.

Gata Tigrada do Armazém

{B}

Criatura — Felino

1/1

Toda vez que um encantamento que você controla for colocado em um cemitério vindo do campo de batalha, crie uma ficha de criatura Rato preta 1/1 com “Esta criatura não pode bloquear”.

{1} {B}: Gata Tigrada do Armazém ganha toque mortífero até o final do turno.

- Fichas de encantamento (como Papéis) que sejam sacrificadas, destruídas ou que de outra forma seriam colocadas no cemitério são colocadas no cemitério de seu dono antes de deixar de existir. Se você controlava a ficha, a habilidade de Gata Tigrada do Armazém será desencadeada.
  - Se Gata Tigrada do Armazém deixar o campo de batalha enquanto tiver uma Aura que você controla anexada a ela ou ao mesmo tempo que outra criatura com uma Aura que você controla anexada a ela, a habilidade dela não será desencadeada para aqueles encantamentos, a menos que eles tentam sido destruídos pelo mesmo efeito que fez com que Gata Tigrada do Armazém deixasse o campo de batalha.
-

Gigante Galvânica

{3}{U}

Criatura — Gigante Mago

3/3

Toda vez que você conjurar uma mágica com valor de mana igual ou superior a 5, vire a criatura alvo que um oponente controla e coloque um marcador de atordoamento nela.

//

Leitura de Tempestade

{5}{U}{U}

Mágica Instantânea — Aventura

Compre quatro cards e depois descarte dois cards.

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

- Você pode escolher uma criatura que já esteja virada como alvo da habilidade de Gigante Galvânica. Se a criatura alvo já estiver virada conforme a habilidade for resolvida, você ainda colocará um marcador de atordoamento nela.

Goddric, Farrista de Capa

{1}{R}{R}

Criatura Lendária — Humano Nobre

3/3

Ímpeto

Celebração — Contanto que duas ou mais permanentes não de terreno tenham entrado no campo de batalha sob seu controle neste turno, Goddric, Farrista de Capa, é um Dragão com poder e resistência básicos 4/4, voar e “{R}”: Os Dragões que você controla recebem +1/+0 até o final do turno”. *(Ele perde todos os outros tipos de criatura.)*

- Se um efeito fizer com que Goddric perca todas as habilidades durante um turno no qual ele já tenha se tornado um Dragão, ele ainda será uma criatura Dragão com poder e resistência básicos 4/4.
- A habilidade ativada de Goddric só afeta Dragões que você controla no momento em que ela é resolvida. Quaisquer Dragões que passarem ao seu controle mais tarde no turno não serão afetados.

Golpe Desdenhoso

{1}{U}

Mágica Instantânea

Anule a mágica alvo com valor de mana igual ou superior a 4.

- Se uma mágica tiver {X} em seu custo de mana, use o valor escolhido para X para determinar o valor de mana daquela mágica.
-

Guarda-costas Mulher-raposa
{1}{W}{W}
Criatura — Elfo Raposa Cavaleiro
2/2

Lampejo

Quando Guarda-costas Mulher-raposa entrar no campo de batalha, exile até uma outra criatura alvo não Raposa até que Guarda-costas Mulher-raposa deixe o campo de batalha.

{1}{W}, sacrifique Guarda-costas Mulher-raposa: Você ganha 2 pontos de vida.

- Se Guarda-costas Mulher-raposa deixar o campo de batalha antes que sua habilidade desencadeada seja resolvida, a criatura alvo não será exilada.
- As Auras anexadas à criatura exilada serão colocadas nos cemitérios de seus donos. Qualquer Equipamento será solto e permanecerá no campo de batalha. Quaisquer marcadores na criatura exilada deixarão de existir. Quando o card retornar ao campo de batalha, ele será um novo objeto, sem conexão com o card que foi exilado.
- Se uma ficha é exilada desta forma, ela deixa de existir e não volta ao campo de batalha.

Guardião das Terras Fronteiriças
{1}{R}
Criatura — Humano Guardião
2/2

No início do combate no seu turno, se você controla uma criatura com poder igual ou superior a 4, você pode descartar um card. Se fizer isso, compre um card.

- No início do combate no seu turno, a habilidade de Guardião das Terras Fronteiriças verificará se você controla uma criatura com poder igual ou superior a 4. Se não houver, a habilidade não será desencadeada. Se a habilidade for desencadeada, a condição será verificada novamente conforme ela tentar ser resolvida. Se você não controlar mais uma criatura com poder igual ou superior a 4 (geralmente por sua criatura adequada não estar mais no campo de batalha), a habilidade não fará nada.

Hylde da Coroa Gélida
{2}{W}{U}
Criatura Lendária — Humano Bruxo
3/4

Toda vez que você vira uma criatura desvirada que um oponente controla, você pode pagar {1}. Quando fizer isso, escolha um —

- Crie uma ficha de criatura Elemental branca e azul 4/4.
  - Coloque um marcador +1/+1 em cada criatura que você controla.
  - Use vidência 2 e depois compre um card.
- A habilidade de Hylde da Coroa Gélida só será desencadeada quando um efeito instruir você a virar uma criatura de um oponente. Ela não será desencadeada se uma mágica ou habilidade que você controla instruir um oponente a virar uma criatura que ele controla. Por exemplo, se você controlar Arame Emaranhado e

um oponente virar uma criatura desvirada que ele controla como parte da resolução da habilidade desencadeada de Arame Emaranhado, a habilidade de Hylda não será desencadeada.

Incendiar a Torre

{R}

Mágica Instantânea

Negociar (*Você pode sacrificar um artefato, um encantamento ou uma ficha conforme conjura esta mágica.*)

Incendiar a Torre causa 2 pontos de dano à criatura ou ao planeswalker alvo. Se esta mágica foi negociada, em vez disso, ela causa 3 pontos de dano àquela permanente e você usa vidência 1.

Se uma permanente que sofreu dano de Incendiar a Torre morreria neste turno, em vez disso, exile-a.

- O último efeito de substituição de Incendiar a Torre exilará a permanente alvo se ela morreria no turno corrente por quaisquer motivos, não só por dano letal ou ter lealdade 0.
-

Jabuti Florescente

{2}{G}{G}

Criatura — Tartaruga

3/3

Toda vez que Jabuti Florescente entrar no campo de batalha ou atacar, triture três cards e depois devolva um card de terreno de seu cemitério para o campo de batalha virado.

As habilidades ativadas de terrenos que você controla custam {1} a menos para serem ativadas.

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

- 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. Habilidades desencadeadas (que começam com “quando”, “toda vez que” ou “em/no/na”) não são afetadas pela habilidade de redução de custo de Jabuti Florescente.
  - A segunda habilidade de Jabuti Florescente só afeta habilidades de terrenos que você controla no campo de batalha. O custo de habilidades ativadas de cards de terreno que funcionam em outras zonas (como reciclar) não pode ser reduzido.
-

Jogar uma Moeda

{2}{R}

Mágica Instantânea

Jogar uma Moeda causa 1 ponto de dano a qualquer alvo.

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

Compre um card.

- Se o alvo não for válido conforme Jogar uma Moeda tentar ser resolvido, Jogar uma Moeda será removido da pilha. Você não criará uma ficha de Tesouro e não comprará um card.

Johann, Feiticeiro Aprendiz

{2}{U}{R}

Criatura Lendária — Humano Mago

2/5

Você pode olhar o card do topo de seu grimório a qualquer momento.

Uma vez a cada turno, você pode conjurar uma magia instantânea ou um feitiço do topo de seu grimório. *(Você ainda paga seus custos. As regras de tempo ainda se aplicam.)*

- Você pode olhar o card do topo de seu grimório quando quiser (com uma restrição; veja abaixo), mesmo que você não tenha prioridade. Esta ação não usa a pilha. Saber qual card está no topo se torna parte das informações às quais você tem acesso, como quais cards estão na sua mão.
- Se o card do topo do seu grimório muda durante a conjuração de uma magia ou ativação de uma habilidade, você não pode olhar o novo card do topo até que termine de conjurar a magia ou ativar a habilidade. Isso significa que se você conjura uma magia do topo de seu grimório, você não pode olhar o próximo card até que tenha terminado de pagar pela magia.
- Se o card do topo de seu grimório tiver uma Aventura, você poderá conjurar a magia de Aventura dessa forma.
- Você precisa pagar todos os custos e seguir todas as regras de tempo para as magias conjuradas a partir do topo de seu grimório dessa forma.
- Se Johann deixar o campo de batalha e voltar ao campo de batalha no mesmo turno, ou se Johann deixar o campo de batalha e aparecer outro Johann, a permissão de conjuração concedida pelo antigo Johann será diferente da permissão de conjuração concedida pelo novo Johann. No turno em que o novo Johann entrar no campo de batalha, você poderá usar sua permissão de conjuração uma vez, mesmo que você tenha usado a permissão de conjuração do antigo Johann para conjurar uma magia instantânea ou um feitiço do topo de seu grimório naquele mesmo turno. Observe que, se controlar múltiplos Johanns, você não terá a oportunidade de conjurar uma magia instantânea ou um feitiço do topo de seu grimório antes que a “regra das lendas” deixe você com um único Johann.

Jornada Extraordinária

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

Encantamento

Quando Jornada Extraordinária entrar no campo de batalha, exile até X criaturas alvo. Para cada um daqueles cards, seu dono poderá jogá-lo enquanto ele permanecer exilado.

Toda vez que uma ou mais criaturas não ficha entrarem no campo de batalha, se uma ou mais delas tiverem entrado vindas do exílio ou tiverem sido conjuradas do exílio, você compra um card. Esta habilidade é desencadeada apenas uma vez a cada turno.

- Os jogadores precisam pagar todos os custos e seguir todas as regras normais de tempo para magias conjuradas com a primeira habilidade de Jornada Extraordinária.

- A segunda habilidade de Jornada Extraordinária se aplica a todas as criaturas que entram no campo de batalha a partir do exílio ou são conjuradas do exílio, não apenas a criaturas conjuradas com a primeira habilidade de Jornada Extraordinária.
-

Korvold e o Ladrão Nobre

{3} {R}

Encantamento — Saga

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

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

III — Exile os três cards do topo do grimório do oponente alvo. Você pode jogar aqueles cards neste turno.

- Você paga todos os custos e segue todas as regras normais de tempo de um card jogado dessa forma. Por exemplo, se o card exilado for um card de terreno, você só poderá jogá-lo durante sua fase principal enquanto a pilha estiver vazia.
-

Lebre do Escudo Polínico

{1} {W}

Criatura — Coelho

2/2

As fichas de criatura que você controla recebem +1/+1.

//

Criação de Lebres

{G}

Feitiço — Aventura

A criatura alvo que você controla ganha vigilância e recebe +X/+X até o final do turno, sendo X o número de criaturas que você controla.

- O valor de X é calculado apenas um vez, conforme Criação de Lebres é resolvida. Se o número de criaturas que você controla se alterar depois daquele momento, isso não alterará o bônus concedido.
-

Lontra Esquiva

{U}

Criatura — Lontra

1/1

Destreza (*Toda vez que você conjura uma mágica não de criatura, esta criatura recebe +1/+1 até o final do turno.*)

As criaturas com poder inferior ao de Lontra Esquiva não podem bloqueá-la.

//

Dádiva do Bosque

{X}{G}

Feitiço — Aventura

Distribua X marcadores +1/+1 entre qualquer número de criaturas alvo que você controla. (*Depois, exile este card. Você pode conjurar a criatura posteriormente do exílio.*)

- Você compara o poder de Lontra Esquiva com o de qualquer criatura que esteja tentando bloqueá-la apenas conforme os bloqueadores são definidos. Depois que Lontra Esquiva tiver sido bloqueado por uma criatura de forma válida, alterar o poder de qualquer uma das duas criaturas não alterará nem desfará o bloqueio.
- Você escolhe como os marcadores serão distribuídos conforme conjura Dádiva do Bosque. Cada alvo precisa receber ao menos um marcador +1/+1.
- Se algumas das criaturas não forem alvos válidos conforme Dádiva do Bosque tentar ser resolvida, a distribuição original de marcadores ainda se aplicará e os marcadores que teriam sido colocados nos alvos não válidos serão perdidos.

Mago Respingante

{3}{U}

Criatura — Elemental Mago

2/4

Toda vez que você conjurar uma mágica instantânea ou um feitiço, crie uma ficha de Papel de Feiticeiro anexada a até uma outra criatura alvo que você controla. (*Se você controlar outro Papel nela, coloque aquele no cemitério. A criatura encantada recebe +1/+1 e tem “Toda vez que esta criatura atacar, use vidência 1”.*)

- Se você não escolher um alvo para a habilidade de Mago Respingante, a ficha de Papel de Feiticeiro não será criada.
-

Maldição da Mulher-raposa

{2} {G}

Feitiço

Crie uma ficha de Papel de Monstro anexada à criatura alvo que você controla. Quando você faz isso, aquela criatura luta contra até uma criatura alvo que você não controla. *(Se você controlar outro Papel nela, coloque aquele no cemitério. A criatura encantada recebe +1/+1 e tem atropelar. As criaturas que lutam causam, cada uma, uma quantidade de dano igual ao próprio poder à outra.)*

- Você não escolhe um alvo com o qual a criatura lutará conforme conjura esta mágica. Em vez disso, uma segunda habilidade “reflexiva” é desencadeada quando você cria uma ficha de Papel de Monstro anexada à criatura que foi alvo da mágica. Você escolhe um alvo para aquela habilidade conforme ela vai para a pilha. Cada jogador pode responder àquela habilidade desencadeada normalmente.
  - Se você não puder anexar uma ficha de Papel de Monstro à criatura alvo que você controla quando Maldição da Mulher-raposa for resolvida, o desencadeamento reflexivo que faz com que a luta ocorra não acontecerá.
  - Se a criatura que você controla já tiver um Papel que você controla anexado a ela, aquele Papel será colocado no cemitério de seu dono como uma ação baseada no estado depois que o Papel de Monstro for anexado a ela, mas antes que a habilidade desencadeada reflexiva seja resolvida.
-

Marca da Bruxa

{1} {R}

Feitiço

Você pode descartar um card. Se fizer isso, compre dois cards.

Crie uma ficha de Papel de Malvado anexada a até uma criatura alvo que você controla. *(Se você controlar outro Papel nela, coloque aquele no cemitério. A criatura encantada recebe +1/+1. Quando esta Aura é colocada em um cemitério, cada oponente perde 1 ponto de vida.)*

- Você pode conjurar Marca da Bruxa sem um alvo só para descartar um card e comprar dois cards. No entanto, se você escolher um alvo e aquele alvo não for válido no momento em que Marca da Bruxa tentar ser resolvida, a mágica não será resolvida e nenhum de seus efeitos acontecerá. Você não descartará, não comprará nem criará uma ficha de Papel de Malvado.
  - Se você não escolher uma criatura alvo, a ficha de Papel de Malvado não será criada.
-

Mensageiro de Talion

{2} {U}

Criatura — Fada Nobre

1/3

Voar

Toda vez que você atacar com uma ou mais Fadas, compre um card e depois descarte um card. Quando você descartar um card dessa forma, coloque um marcador +1/+1 na Fada alvo que você controla.

- Você não escolhe um alvo para a habilidade de Mensageiro de Talion no momento em que ela é desencadeada. Em vez disso, uma segunda habilidade “reflexiva” é desencadeada quando você descarta um card dessa forma. Você escolhe um alvo para aquela habilidade conforme ela vai para a pilha. Cada jogador pode responder àquela habilidade desencadeada normalmente.
-

Mercenário Impiedoso

{1} {B}

Criatura — Humano Soldado

2/2

Mercenário Impiedoso entra no campo de batalha com um marcador +1/+1 por cada criatura que morreu sob seu controle neste turno.

//

Queimar Juntos

{R}

Feitiço — Aventura

A criatura alvo que você controla causa dano igual ao próprio poder a qualquer outro alvo. Depois, sacrifique-a.

- Se o primeiro alvo de Queimar Juntos não for um alvo válido conforme a mágica for resolvida, mas o último alvo ainda for válido, Queimar Juntos será resolvido, mas nenhum dano será causado e nada será sacrificado.
  - Se o último alvo de Queimar Juntos não for um alvo válido conforme a mágica tentar ser resolvida, mas a primeira habilidade ainda for válida, Queimar Juntos ainda será resolvido e você ainda sacrificará o primeiro alvo.
-

Mergulhar no Inverno

{1} {W}

Mágica Instantânea

Vire até uma criatura alvo. Use vidência 1 e depois compre um card.

- Você pode conjurar Mergulhar no Inverno sem alvos só para usar vidência 1 e comprar um card. No entanto, se você escolher um alvo e aquele alvo não for válido no momento em que Mergulhar no Inverno tentar ser resolvido, a mágica não será resolvida e nenhum de seus efeitos acontecerá. Você não usará vidência e não comprará um card.
  - Se o alvo já estiver virado no momento em que Mergulhar no Inverno for resolvido você ainda usará vidência 1 e comprará um card.
-

Migalhas Desorientadoras

{3} {U}

Mágica Instantânea

O dono da criatura alvo a coloca no topo ou no fundo do próprio grimório.

- O dono da criatura escolhe colocá-la no topo ou no fundo do próprio grimório. Se múltiplos cards forem colocados no grimório dessa forma (como quando a mágica tiver como alvo uma permanente fundida), o

dono daquela criatura coloca todos os cards no topo ou todos os cards no fundo. Ele os coloca na ordem que quiser, e não precisa revelar a ordem.

Momento de Bravura

{2}{W}

Mágica Instantânea

Escolha um —

- Desvire a criatura alvo. Ela recebe +1/+0 e ganha indestrutível até o final do turno.
  - Destrua a criatura alvo com poder igual ou superior a 4.
- O primeiro modo de Momento de Bravura pode ter como alvo uma criatura desvirada. Ela ainda recebe +1/+0 e ganha indestrutível até o final do turno.
-

Neva, Perseguida por Pesadelos

{2}{W}{B}

Criatura Lendária — Humano Nobre

2/2

Ameaçar

Quando Neva, Perseguida por Pesadelos, entrar no campo de batalha, devolva o card de criatura ou encantamento alvo de seu cemitério para sua mão.

Toda vez que um encantamento que você controla for colocado em um cemitério vindo do campo de batalha, coloque um marcador +1/+1 em Neva e depois use vidência 1.

- Fichas de encantamento (como Papéis) que sejam sacrificadas, destruídas ou que de outra forma seriam colocadas no cemitério são colocadas no cemitério de seu dono antes de deixar de existir. Se você controlava a ficha, a segunda habilidade de Neva, Perseguida por Pesadelos, será desencadeada.
  - Se Neva, Perseguida por Pesadelos, deixar o campo de batalha enquanto tiver uma Aura que você controla anexada a ela ou ao mesmo tempo que outra criatura com uma Aura que você controla anexada a ela, a habilidade dela não será desencadeada para aqueles encantamentos, a menos que eles tentem sido destruídos pelo mesmo efeito que fez com que Neva, Perseguida por Pesadelos, deixasse o campo de batalha.
-

Noite da Vingança dos Doces

{3}{G}

Encantamento

Quando Noite da Vingança dos Doces entrar no campo de batalha, crie uma ficha de Comida. *(Ela é um artefato com “{2}, {T}, sacrifique este artefato: Você ganha 3 pontos de vida”.)*

As Comidas que você controla têm “{T}: Adicione {G}”.

{5}{G}{G}, sacrifique Noite da Vingança dos Doces:

As criaturas que você controla recebem +X/+X até o final do turno, sendo X o número de Comidas que você controla. Ative somente como um feitiço.

- O valor de X só é determinado conforme a última habilidade de Noite da Vingança dos Doces é resolvida. Ele não será alterado mais tarde no turno se o número de Comidas que você controla mudar.
  - A última habilidade de Noite da Vingança dos Doces 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 serão afetadas.
-

Pais Protetores

{2} {W}

Criatura — Humano Plebeu

3/2

Quando Pais Protetores morrer, crie uma ficha de Papel de Herói Jovem anexada a até uma criatura alvo que você controla. *(Se você controlar outro Papel nela, coloque aquele no cemitério. A criatura encantada tem “Toda vez que esta criatura atacar, se sua resistência for igual ou inferior a 3, coloque um marcador +1/+1 nela”.)*

- Se você não escolher um alvo para a habilidade de Pais Protetores, a ficha de Papel de Herói Jovem não será criada.
-

Pesadelo Sem Esperança

{B}

Encantamento

Quando Pesadelo Sem Esperança entra no campo de batalha, cada oponente descarta um card e perde 2 pontos de vida.

Quando Pesadelo Sem Esperança for colocado em um cemitério vindo do campo de batalha, use vidência 2.

{2} {B}: Sacrifique Pesadelo Sem Esperança.

- A primeira habilidade de Pesadelo Sem Esperança faz com que cada oponente perca 2 pontos de vida, mesmo que algum ou nenhum daqueles jogadores esteja apto a descartar um card.
-

Presas Tempestuosas Uivantes

{2} {G} {G}

Criatura — Besta

4/4

Vigilância

Presas Tempestuosas Uivantes terá ímpeto enquanto você possuir um card com uma Aventura no exílio.

- Presas Tempestuosas Uivantes terá ímpeto enquanto qualquer card que você possua no exílio tiver uma Aventura. Não importa se aquele card foi conjurado como uma Aventura ou não.
-

Primeiro Duelo de Gadwick

{1}{U}

Encantamento — Saga

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

I — Crie uma ficha de Papel de Amaldiçoado anexada a até uma criatura alvo. *(Se você controlar outro Papel nela, coloque aquele no cemitério. A criatura encantada é 1/1.)*

II — Use vidência 2.

III — Quando você conjurar sua próxima mágica instantânea ou feitiço com valor de mana igual ou inferior a 3 neste turno, copie aquela mágica. Você pode escolher novos alvos para a cópia.

- Se você não escolher um alvo para a habilidade do primeiro capítulo, a ficha de Papel de Amaldiçoado não será criada.
- A cópia criada pela habilidade do terceiro capítulo terá os mesmos alvos que a mágica que ela está copiando, a menos que você escolha novos alvos. Você pode alterar qualquer número de alvos, incluindo todos ou nenhum deles. Os novos alvos precisam ser válidos. Se, para qualquer alvo, você não puder escolher um novo alvo válido, o alvo não será alterado (mesmo que o alvo atual não seja válido).
- A cópia é criada na pilha. Portanto, ela não é “conjurada”. Criar a cópia não fará com que habilidades que são desencadeadas quando um jogador conjura uma mágica sejam desencadeadas.
- Se a mágica copiada tiver um X cujo valor foi determinado conforme ela foi conjurada, a cópia terá o mesmo valor de X.
- Não é possível escolher pagar quaisquer custos adicionais para uma mágica copiada. Entretanto, os efeitos com base em custos adicionais que foram pagos para a mágica original serão copiados como se os mesmos custos também fossem pagos para a cópia.
- Se a mágica teve o dano dividido conforme foi colocada na pilha, a divisão não pode ser alterada para a cópia, embora os alvos a receberem o dano ainda possam. O mesmo vale para mágicas que distribuem marcadores.
- Qualquer escolha feita quando a mágica for resolvida ainda não terá sido feita quando ela for copiada. Qualquer escolha dessa natureza será feita separadamente quando a cópia for resolvida.

Púlpito Vivo

{1}{U}

Criatura Artefato — Constructo

0/4

{1}, sacrifique Púlpito Vivo: Compre um card. Crie uma ficha de Papel de Feiticeiro anexada a até uma outra criatura alvo que você controla. Ative somente como um feitiço. *(Se você controlar outro Papel nela, coloque aquele no cemitério. A criatura encantada recebe +1/+1 e tem “Toda vez que esta criatura atacar, use vidência 1”.)*

- Você pode ativar a habilidade de Púlpito Vivo sem alvo só para comprar um card. No entanto, se você escolher um alvo e aquele alvo não for válido no momento em que a habilidade tentar ser resolvida, a habilidade não será resolvida e nenhum de seus efeitos acontecerá. Você não comprará um card.
  - Se você não escolher uma criatura alvo, a ficha de Papel de Feiticeiro não será criada.
-

Quebrar o Feitiço

{W}

Mágica Instantânea

Destrua o encantamento alvo. Se uma permanente que você controlava ou uma ficha tiver sido destruída dessa forma, compre um card.

- Se o encantamento tiver indestrutível, ele não será destruído. Você não comprará um card.
  - Se uma permanente que você controlava ou uma ficha for destruída com Quebrar o Feitiço, mas como resultado for colocada em uma zona que não seja o cemitério, você comprará um card.
-

Raio de Fogo Frenético

{2} {R}

Mágica Instantânea

Raio de Fogo Frenético causa X pontos de dano à criatura alvo, sendo X 2 mais o número de cards em seu cemitério que sejam cards de mágica instantânea ou feitiço e/ou que tenham uma Aventura.

- Raio de Fogo Frenético não é colocada em seu cemitério até depois de terminar de ser resolvida, de modo que ela não conta a si mesma para seu próprio efeito.
-

Rastreador de Feras Celestes

{3} {G}

Criatura — Gigante Arqueiro

2/4

Alcance

Toda vez que você conjurar uma mágica com valor de mana igual ou superior a 5, crie uma ficha de Comida.
(Ela é um artefato com “{2}, {T}, sacrifique este artefato: Você ganha 3 pontos de vida”.)

- Se uma mágica tiver {X} em seu custo de mana, use o valor escolhido para aquele X para determinar o valor de mana daquela mágica.
-

Ratar

{B}

Mágica Instantânea

Até uma criatura alvo recebe -1/-1 até o final do turno.
Você cria uma ficha de criatura Rato preta 1/1 com “Esta criatura não pode bloquear”.

- Você pode conjurar Ratar sem alvos só para criar uma ficha de Rato. No entanto, se você escolher um alvo e aquele alvo não for válido no momento em que Ratar tentar ser resolvido, a mágica não será resolvida e nenhum de seus efeitos acontecerá. Você não criará uma ficha de Rato.
-

Recrutador de Imodane

{2} {R}

Criatura — Humano Cavaleiro

2/2

Quando Recrutador de Imodane entra no campo de batalha, as criaturas que você controla recebem +1/+0 e ganham ímpeto até o final do turno.

//

Treinar Tropas

{4} {W}

Feitiço — Aventura

Crie duas fichas de criatura Cavaleiro branca 2/2 com vigilância. *(Depois, exile este card. Você pode conjurar a criatura posteriormente do exílio.)*

- A habilidade desencadeada de Recrutador de Imodane só afeta criaturas que você controla no momento em que ela é resolvida. As criaturas que você começar a controlar mais tarde no turno não receberão +1/+0 nem ganharão ímpeto.
-

Ritual de Longevisão

{2} {U} {U}

Mágica Instantânea

Negociar *(Você pode sacrificar um artefato, um encantamento ou uma ficha conforme conjura esta mágica.)*

Olhe os quatro cards do topo de seu grimório. Se esta mágica tiver sido negociada, em vez disso, olhe os oito cards do topo de seu grimório. Coloque dois deles em sua mão e o restante no fundo de seu grimório em ordem aleatória.

- Você ainda colocará apenas dois cards em sua mão se negociar esta mágica.
-

Rowan, Herdeira da Guerra

{1} {B} {R}

Criatura Lendária — Humano Mago

4/2

Ameaçar

{T}: As mágicas que você conjura neste turno pretas e/ou vermelhas custam {X} a menos para conjurar, sendo X a quantidade de pontos de vida que você perdeu neste turno. Ative somente como um feitiço.

- O valor de X só é determinado uma vez, no momento em que a habilidade ativada de Rowan, Herdeira da Guerra, é resolvida.

- A habilidade ativada de Rowan não altera o custo de mana nem o valor de mana de nenhuma mágica. Ela altera apenas o custo total pago.
- A habilidade ativada de Rowan não pode reduzir a quantidade de mana colorido que você paga por uma mágica. Ela reduz apenas o componente de mana genérico daquele custo.
- A habilidade ativada de Rowan conta a quantidade total de pontos de vida que você perdeu sem levar em conta quaisquer pontos de vida que você tiver ganho durante o turno. Por exemplo, se você tiver ganho 3 pontos de vida e perdido 3 pontos de vida anteriormente no turno, o custo de mágicas pretas e/ou vermelhas que você conjura neste turno serão reduzidas em {3}.

Rubi, Rastreadora Ousada

{R} {G}

Criatura Lendária — Humano Batedor

1/2

Ímpeto

Toda vez que Rubi, Rastreadora Ousada, ataca enquanto você controla uma criatura com poder igual ou superior a 4, Rubi recebe +2/+2 até o final do turno.

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

- Se você controlava uma criatura com poder igual ou superior a 4 quando você declarou Rubi como atacante, não importa se você ainda controla uma conforme a habilidade desencadeada dela é resolvida. Rubi ainda receberá +2/+2 até o final do turno.

Salvadora dos Dormentes

{2} {W}

Criatura — Humano Cavaleiro

2/3

Vigilância

Toda vez que um encantamento que você controla for colocado em um cemitério vindo do campo de batalha, coloque um marcador +1/+1 em Salvadora dos Dormentes.

- Fichas de encantamento (como Papéis) que sejam sacrificadas, destruídas ou que de outra forma seriam colocadas no cemitério são colocadas no cemitério de seu dono antes de deixar de existir. Se você controlava a ficha, a primeira habilidade de Salvadora dos Dormentes será desencadeada.

Santuário Solitário

{2} {W}

Encantamento

Quando Santuário Solitário entrar no campo de batalha, vire a criatura alvo que um oponente controla e coloque um marcador de atordoamento nela. *(Se uma permanente com um marcador de atordoamento se tornaria desvirada, em vez disso, remova um marcador de atordoamento dela.)*

Toda vez que você virar uma criatura desvirada que um oponente controla, coloque um marcador +1/+1 na criatura alvo que você controla.

- O alvo da primeira habilidade de Santuário Solitário pode ser uma criatura que já esteja virada. Se a criatura alvo já estiver virada conforme a habilidade for resolvida, você ainda colocará um marcador de atordoamento nela.
- A última habilidade de Santuário Solitário só será desencadeada quando um efeito instruir você a virar uma criatura de um oponente. Ela não será desencadeada se uma mágica ou habilidade que você controla instruir um oponente a virar uma criatura que ele controla. Por exemplo, se você controlar Arame Emaranhado e um oponente virar uma criatura desvirada que ele controla como parte da resolução da habilidade desencadeada de Arame Emaranhado, a habilidade de Santuário Solitário não será desencadeada.

Saqueador de Semblantes

{U} {B}

Criatura — Fada Metamorfo

1/1

Voar

{T}: Compre um card e depois descarte um card.

{X}: Saqueador de Semblantes torna-se uma cópia do card de criatura alvo em seu cemitério com valor de mana X, exceto por ter voar e ter esta habilidade. Ative somente como um feitiço.

- Saqueador de Semblantes copia exatamente o que estava impresso no card original e nada mais, exceto as características específicas que ele modifica. Não copia nenhuma informação sobre o objeto que o card era antes de ser colocado em seu cemitério.
- Quaisquer efeitos que se aplicavam a Saqueador de Semblantes 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 Saqueador de Semblantes.
- Se um card em seu cemitério tem {X} no custo de mana, X é considerado 0.
- Como Saqueador de Semblantes não está entrando no campo de batalha quando se torna uma cópia de um card, nenhuma habilidade dos tipos “Quando [esta criatura] entra no campo de batalha” ou “[Esta criatura] entra no campo de batalha com” se aplicará.
- 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.

Sarjetano Barrete Vermelho

{2} {R} {R}

Criatura — Goblin Guerreiro

3/3

Ameaçar

Quando Sarjetano Barrete Vermelho entrar no campo de batalha, crie duas fichas de criatura Rato preta 1/1 com “Esta criatura não pode bloquear”.

No início de sua manutenção, você pode sacrificar outra criatura. Se fizer isso, coloque um marcador +1/+1 em Sarjetano Barrete Vermelho e exile o card do topo de seu grimório. Você pode jogar aquele card neste turno.

- Se Sarjetano Barrete Vermelho deixar o campo de batalha depois que sua última habilidade tiver sido desencadeada, você ainda poderá sacrificar uma criatura e exilar o card do topo de seu grimório, mesmo que você não coloque um marcador +1/+1 em Sarjetano Barrete Vermelho.
  - Você paga todos os custos e segue todas as regras normais de tempo para cards jogados do exílio com Sarjetano Barrete Vermelho. Por exemplo, se o card exilado for um card de terreno, você só poderá jogá-lo durante sua fase principal enquanto a pilha estiver vazia.
-

Sentinela Criomorfa

{2}{U}

Criatura — Elemental Soldado

2/3

Vigilância

Toda vez que Sentinela Criomorfa ataca, você pode pagar {1}{U}. Quando fizer isso, vire a criatura alvo que um oponente controla.

Toda vez que você vira uma criatura desvirada que um oponente controla, Sentinela Criomorfa recebe +2/+1 até o final do turno.

- A última habilidade de Sentinela Criomorfa só será desencadeada quando um efeito instruir você a virar uma criatura de um oponente. Ela não será desencadeada se uma mágica ou habilidade que você controla instruir um oponente a virar uma criatura que ele controla. Por exemplo, se você controlar Arame Emaranhado e um oponente virar uma criatura desvirada que ele controla como parte da resolução da habilidade desencadeada de Arame Emaranhado, a habilidade de Sentinela Criomorfa não será desencadeada.
-

Sentinela do Saber Perdido

{1}{G}{G}

Criatura — Elfo Cavaleiro

3/4

Quando Sentinela do Saber Perdido entrar no campo de batalha, escolha um ou mais —

- Devolva para sua mão o card alvo com uma Aventura que você possui no exílio.
- Coloque no fundo do grimório de seu dono o card alvo com uma Aventura que você não possui no exílio.
- Exile o cemitério do jogador alvo.

- O primeiro e o segundo modos da habilidade de Sentinela do Saber Perdido podem ter como alvo qualquer card exilado com a face voltada para cima que tenha uma Aventura enquanto ela pertencer a um jogador adequado. Não importa se aquele card foi conjurado como uma Aventura.
  - Você precisa escolher ao menos um modo se puder. Se não houver alvos válidos disponíveis para os primeiros dois modos, você precisa escolher o último modo. Em especial, o último modo pode ter como alvo qualquer jogador, mesmo um que não tenha nenhum card no cemitério. No caso improvável de não haver cards adequados no exílio para escolher como alvos e nenhum jogador para ser escolhido como alvo de forma válida, a habilidade é removida da pilha sem efeito.
-

Sharae das Profundezas Entorpecentes

{2}{W}{U}

Criatura Lendária — Tritão Mago

2/3

Quando Sharae das Profundezas Entorpecentes entrar no campo de batalha, vire a criatura alvo que um oponente controla e coloque um marcador de atordoamento nela.

(Se uma permanente com um marcador de atordoamento se tornaria desvirada, em vez disso, remova um marcador de atordoamento dela.)

Toda vez que você virar uma ou mais criaturas desviradas que seus oponentes controlam, compre um card. Esta habilidade é desencadeada apenas uma vez a cada turno.

- O alvo da primeira habilidade de Sharae pode ser uma criatura que já esteja virada. Se a criatura alvo já estiver virada conforme a habilidade for resolvida, você ainda colocará um marcador de atordoamento nela.
- A última habilidade de Sharae das Profundezas Entorpecentes só será desencadeada quando um efeito instruir você a virar uma ou mais criaturas que seus oponentes controlam. Ela não será desencadeada se uma mágica ou habilidade que você controla instruir um oponente a virar uma criatura que ele controla. Por exemplo, se você controlar Arame Emaranhado e um oponente virar uma criatura desvirada que ele controla como parte da resolução da habilidade desencadeada de Arame Emaranhado, a habilidade de Sharae não será desencadeada.

Sílfide Mestra das Amarras

{U}

Criatura — Fada Mago

1/1

Voar

Quando Sílfide Mestra das Amarras entra no campo de batalha, você pode pagar {2}. Quando fizer isso, vire a criatura alvo que um oponente controla e coloque um marcador de atordoamento nela. *(Se uma permanente com um marcador de atordoamento se tornaria desvirada, em vez disso, remova um marcador de atordoamento dela.)*

- Você não escolhe um alvo para a habilidade de Sílfide Mestra das Amarras no momento em que ela é desencadeada. Em vez disso, uma segunda habilidade “reflexiva” é desencadeada quando você paga {2} dessa forma. Você escolhe um alvo para aquela habilidade conforme ela vai para a pilha. Cada jogador pode responder àquela habilidade desencadeada normalmente.
  - O alvo da habilidade desencadeada reflexiva pode ser uma criatura que já esteja virada. Se a criatura alvo já estiver virada conforme a habilidade for resolvida, você ainda colocará um marcador de atordoamento nela.
-

Sílfide Zombeteira

{2}{U}

Criatura — Fada Ladino

2/1

Voar

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

- A última habilidade de Sílfide Zombeteira não altera o custo de mana nem o valor de mana de nenhuma mágica. Ela altera apenas o custo total pago.
  - A última habilidade de Sílfide Zombeteira não pode reduzir a quantidade de mana colorido que você paga por uma mágica. Ela reduz apenas o componente de mana genérico daquele custo.
-

Sonófago Cruel

{1}{B}

Criatura — Pesadelo

/

O poder e a resistência de Sonófago Cruel são ambos iguais ao número de cards de criatura em todos os cemitérios.

//

Impossível Acordar

{1}{U}

Feitiço — Aventura

O jogador alvo tritura quatro cards. *(Depois, exile este card. Você pode conjurar a criatura posteriormente do exílio.)*

- A habilidade que define o poder e a resistência de Sonófago Cruel funciona em todas as zonas, e não apenas no campo de batalha.
-

Subir no Pé-de-feijão

{1}{G}

Encantamento

Quando Subir no Pé-de-feijão entrar no campo de batalha e toda vez que você conjurar uma mágica com valor de mana igual ou superior a 5, compre um card.

- Se uma mágica tiver {X} em seu custo de mana, use o valor escolhido para aquele X para determinar o valor de mana daquela mágica.
-

Sucumbir ao Frio

{2}{U}

Mágica Instantânea

Vire uma ou duas criaturas alvo que um oponente controla. Coloque um marcador de atordoamento em cada uma delas. *(Se uma permanente com um marcador de atordoamento se tornaria desvirada, em vez disso, remova um marcador de atordoamento dela.)*

- Você pode ter como alvo de Sucumbir ao Frio criaturas que já estejam viradas. Se uma criatura alvo já estiver virada conforme a habilidade for resolvida, você ainda colocará um marcador de atordoamento nela.

Sussurro de Eriette

{3} {B}

Feitiço

O oponente alvo descarta dois cards. Crie uma ficha de Papel de Malvado anexada a até uma criatura alvo que você controla. *(Se você controlar outro Papel nela, receba +1/+1. Quando esta Aura é colocada em um cemitério, cada oponente perde 1 ponto de vida.)*

- Se você não escolher uma criatura alvo, a ficha de Papel de Malvado não será criada.

Syr Gengibra, Finalizadora de Refeições

{2}

Criatura Artefato Lendária — Comida Cavaleiro

3/1

Syr Gengibra, Finalizadora de Refeições, terá atropelar, resistência a magia e ímpeto enquanto um oponente controlar um planeswalker.

Toda vez que outro artefato que você controla for colocado em um cemitério vindo do campo de batalha, coloque um marcador +1/+1 em Syr Gengibra e use vidência 1.

{2}, {T}, sacrifique Syr Gengibra: Você ganha uma quantidade de pontos de vida igual ao poder dela.

- Para a última habilidade de Syr Gengibra, use seu poder na última existência no campo de batalha para determinar a quantidade de pontos de vida ganha. Se aquele poder era igual ou inferior a 0, você não ganhará pontos de vida.

Talion, o Lorde Gentil

{2} {U} {B}

Criatura Lendária — Fada Nobre

3/4

Voar

Conforme Talion, o Lorde Gentil, entrar no campo de batalha, escolha um número entre 1 e 10.

Toda vez que um oponente conjura uma mágica com valor de mana, poder ou resistência igual ao número escolhido, aquele jogador perde 2 pontos de vida e você compra um card.

- Os números que você pode escolher incluem 1 e 10.
- Efeitos que aumentam ou reduzem o custo para conjurar uma mágica não afetam o valor de mana daquela mágica.

- Para mágicas com {X} no custo de mana, use o valor escolhido para X para determinar se o valor de mana da mágica é igual ou inferior ao número escolhido. Por exemplo, se o número escolhido for 4, uma mágica com custo de mana {X}{R}{R} conjurada com X igual a 2 faria com que a última habilidade de Talion fosse desencadeada.

Três Camundongos Cegos

{2}{W}

Encantamento — Saga

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

I — Crie uma ficha de criatura Camundongo branca 1/1.

II, III — Crie uma ficha que seja uma cópia da ficha alvo que você controla.

IV — As criaturas que você controla recebem +1/+1 e ganham vigilância até o final do turno.

- A ficha copia as características originais da ficha alvo como definidas pelo efeito que criou a ficha.
- Se a ficha copiada está copiando outra coisa, a ficha entra no campo de batalha como o que quer que aquela ficha tenha copiado.
- Só as criaturas que você controla no momento em que a habilidade do quarto capítulo é resolvida recebem +1/+1 e ganham vigilância. As criaturas que você começar a controlar mais tarde no turno não serão afetadas.

Tolice do Aprendiz

{2}{U}{R}

Encantamento — Saga

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

I, II — Escolha a criatura não ficha alvo que você controla que não tenha o mesmo nome que uma ficha que você controla. Crie uma ficha que seja uma cópia dela, exceto por não ser lendária, ser um Reflexo além de seus outros tipos e ter ímpeto.

III — Sacrifique todos os Reflexos que você controla.

- A não ser pelas exceções listadas, a ficha copia exatamente o que estava impresso na criatura original e nada mais (a não ser que aquela permanente esteja copiando outra coisa; 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 criatura copiada estiver copiando outra coisa, a ficha entrará no campo de batalha como o que quer que a criatura tenha copiado, com as exceções listadas.
- Se a criatura copiada tinha {X} em seu custo de mana, X é 0.
- Quaisquer habilidades de entrada no campo de batalha da criatura copiada serão desencadeadas quando a ficha entrar no campo de batalha. Qualquer habilidade do tipo “conforme [esta criatura] entra no campo de batalha” ou “[esta criatura] entra no campo de batalha com” da criatura também funcionará.

- Se algo se tornar uma cópia da ficha, a ficha também será um Reflexo além de seus outros tipos, terá ímpeto e não será lendária.

Totentanz, Flautista da Horda

{1} {B} {R}

Criatura Lendária — Humano Bruxo Bardo

2/3

Toda vez que Totentanz, Flautista da Horda, ou outra criatura não ficha que você controla morrer, crie uma ficha de criatura Rato preta 1/1 com “Esta criatura não pode bloquear”.

{1} {B}: O Rato atacante alvo que você controla ganha toque mortífero até o final do turno.

- Se Totentanz, Flautista da Horda, morrer ao mesmo tempo em que uma ou mais criaturas não ficha que você controle, a habilidade dela será desencadeada para cada uma delas.

Transmutadora de Vantreza

{3} {U}

Criatura — Humano Mago

3/4

//

Maldição Coaxante

{1} {U}

Feitiço — Aventura

Vire a criatura alvo. Crie uma ficha de Papel de

Amaldiçoado anexada a ela. (*A criatura encantada é*

1/1.)

- O alvo de Maldição Coaxante pode ser uma criatura que já esteja virada. Se a criatura alvo já estiver virada conforme a habilidade for resolvida, você ainda criará uma ficha de Papel de Amaldiçoado anexada a ela.

Traquinagem de Rankle

{2} {B} {B}

Feitiço

Escolha um ou mais —

- Cada jogador descarta dois cards.
- Cada jogador perde 4 pontos de vida.
- Cada jogador sacrifica duas criaturas.

- Você pode escolher um modo mesmo que algum jogador, ou mesmo todos, não seja afetado no todo ou em parte.
- Conforme o primeiro modo é executado, primeiro o jogador de quem for o turno escolhe dois cards na mão sem revelá-los e, em seguida, cada outro jogador na ordem dos turnos faz o mesmo. Depois, os cards escolhidos são descartados ao mesmo tempo.
- Conforme o terceiro modo está sendo executado, 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.

Traquinas Arrombador

{1}{U}

Criatura — Fada Ladino

1/3

Voar, vigilância

//

Libertar as Fadinhas

{1}{U}

Mágica Instantânea — Aventura

Triture quatro cards. Depois, coloque um card de mágica instantânea, feitiço ou Fada dentre os cards triturados em sua mão.

- Os cards de aventureiro não são mágicas instantâneas nem feitiços enquanto estão em seu cemitério. Você não pode usar Libertar as Fadinhas para colocar em sua mão um card de aventureiro triturado com o efeito de Libertar as Fadinhas, a menos que seja um card de Fada.

Trol Ruína dos Faunos

{2}{B}{G}

Criatura — Trol

4/4

Quando Trol Ruína dos Faunos entrar no campo de batalha, crie uma ficha de Papel de Monstro anexada a ele. (*A criatura encantada recebe +1/+1 e tem atropelar.*)

{1} sacrifique uma Aura anexada a Trol Ruína dos Faunos: Trol Ruína dos Faunos luta contra a criatura alvo que você não controla. Se aquela criatura morreria neste turno, em vez disso, exile-a. Ative somente como um feitiço.

- Se a habilidade ativada de Trol Ruína dos Faunos for resolvida, seu efeito fará com que a criatura seja exilada a qualquer momento em que ela morreria naquele turno, e não somente se ela morreria como resultado do dano causado por Trol Ruína dos Faunos.
- Se Trol Ruína dos Faunos não estiver mais no campo de batalha ou não for mais uma criatura quando sua habilidade ativada for resolvida, ele não lutará com a criatura alvo, mas o efeito que faz com que a criatura seja exilada a qualquer momento em que morreria naquele turno ainda se aplicará.

Troyan, Explorador Destemido

{1}{G}{U}

Criatura Lendária — Vedalkano Batedor

1/3

{T}: Adicione {G}{U}. Gaste este mana somente para conjurar mágicas com valor de mana igual ou superior a 5 ou mágicas com {X} no custo de mana.

{U}, {T}: Compre um card e depois descarte um card.

- Você pode gastar mana gerado por Troyan em qualquer parte do custo de uma mágica que contenha {X} no custo de mana. Você não tem a limitação de gastar somente com a parte {X}.

- Você não precisa gastar os dois manas na mesma mágica.
-

Truque de Mãos

{U}

Feitiço

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

- Se houver apenas um card em seu grimório, você o coloca em sua mão.
-

Vanguarda de Tempesburgo

{4}{G}{G}

Criatura — Gigante Guerreiro

6/7

Vanguarda de Tempesburgo não pode ser bloqueada por criaturas com poder igual ou inferior a 2.

//

Jogar o Peso

{1}{G}

Feitiço — Aventura

Destrua o artefato ou encantamento alvo. *(Depois, exile este card. Você pode conjurar a criatura posteriormente do exílio.)*

- Depois que Vanguarda de Tempesburgo tiver se tornado bloqueada, reduzir o poder da criatura que a bloqueia a 2 ou menos não fará com que ela se torne desbloqueada.
-

Vanguardeiro Verdejante

{2}{G}

Criatura — Humano Cavaleiro

4/2

{1}{G}: Vanguarda Verdejante não pode ser bloqueado por criaturas com poder igual ou inferior a 2 neste turno.

- Ativar a habilidade de Vanguarda Verdejante depois que ele tiver se tornado bloqueado por uma criatura com poder igual ou inferior a 2 não fará com que ele se torne desbloqueado.
-

Vendedora de Grimórios

{1}{W}

Criatura — Humano Plebeu

2/2

Vigilância

No início do combate no seu turno, você pode pagar {1}.

Quando fizer isso, crie uma ficha de Papel de Feiticeiro anexada à criatura alvo que você controla. *(Se você controlar outro Papel nela, coloque aquele no cemitério. A criatura encantada recebe +1/+1 e tem “Toda vez que esta criatura atacar, use vidência 1”.)*

- Você não escolhe um alvo para a habilidade de Vendedora de Grimórios no momento em que ela é desencadeada. Em vez disso, uma segunda habilidade “reflexiva” é desencadeada quando você paga {1} dessa forma. Você escolhe um alvo para aquela habilidade conforme ela vai para a pilha. Cada jogador pode responder àquela habilidade desencadeada normalmente.
-

Víbora Escaldante

{1}{R}

Criatura — Elemental Cobra

2/1

Toda vez que um oponente conjura uma mágica com valor de mana igual ou inferior a 3, Víbora Escaldante causa 1 ponto de dano àquele jogador.

//

Limpeza a Vapor

{1}{U}

Feitiço — Aventura

Devolva a permanente alvo não de terreno para a mão de seu dono. *(Depois, exile este card. Você pode conjurar a criatura posteriormente do exílio.)*

- Se uma mágica tiver {X} em seu custo de mana, use o valor escolhido para X para determinar o valor de mana daquela mágica.
-

Virtude da Coragem

{3}{R}{R}

Encantamento

Toda vez que uma fonte que você controla causa dano não de combate a um oponente, você pode exilar aquela quantidade de cards do topo de seu grimório. Você pode jogar aqueles cards neste turno.

//

Labareda de Brasoreth

{1}{R}

Mágica Instantânea — Aventura

Labareda de Brasoreth causa 2 pontos de dano a qualquer alvo. *(Depois, exile este card. Você pode conjurar o encantamento posteriormente do exílio.)*

- Dano de combate é o dano causado automaticamente ao atacar e bloquear criaturas. Qualquer outro dano não é dano de combate, mesmo que seja causado durante uma fase de combate por uma criatura atacante ou bloqueadora.
- Você paga todos os custos e segue todas as regras normais de tempo de um card jogado dessa forma. Por exemplo, se o card exilado for um card de terreno, você só poderá jogá-lo durante sua fase principal enquanto a pilha estiver vazia.

Virtude da Força

{5} {G} {G}

Encantamento

Se você vira um terreno básico para gerar mana, em vez disso, ele gera três vezes aquela quantidade de mana.

//

Crescimento de Pontegaren

{G}

Feitiço — Aventura

Devolva o card de criatura ou terreno alvo de seu cemitério para sua mão. *(Depois, exile este card. Você pode conjurar o encantamento posteriormente do exílio.)*

- Um objeto com o tipo de card terreno e um tipo de terreno básico tem a habilidade intrínseca “{T}: Adicione [símbolo de mana]”, mesmo que a caixa de texto não contenha esse texto ou o objeto não tenha caixa de texto. Por exemplo, uma Floresta básica terá a habilidade intrínseca “{T}: Adicione {G}”.
- Você só está “virando um terreno para gerar mana” se estiver ativando uma habilidade de mana de um terreno básico que inclua o símbolo {T} no custo. Uma habilidade de mana produz mana como parte de seu efeito.
- Se uma habilidade for desencadeada “toda vez que você vira” um terreno básico para gerar mana e gera mana, aquela habilidade desencadeada de mana não será afetada por Virtude da Força.
- Virtude da Força não gera nenhum mana por si só. Em vez disso, ela faz com que os terrenos básicos que você vira para gerar mana gerem mais mana.
- Os efeitos de múltiplas cópias de Virtude da Força são cumulativos. Por exemplo, se você tiver duas Virtudes da Força no campo de batalha, você receberá nove vezes a quantidade original do tipo de mana gerado.

Virtude do Conhecimento

{4} {U}

Encantamento

Se a entrada de uma permanente no campo de batalha desencadear uma habilidade desencadeada de uma permanente que você controla, aquela habilidade será desencadeada uma vez adicional.

//

Visões de Vantreza

{1} {U}

Mágica Instantânea — Aventura

Copie a habilidade ativada ou desencadeada alvo que você controla. Você pode escolher novos alvos para a cópia.

- A habilidade de Virtude do Conhecimento afeta as próprias habilidades de entrada no campo de batalha de uma permanente, assim como outras habilidades desencadeadas que sejam desencadeadas quando aquela permanente entra no campo de batalha. Tais habilidades desencadeadas começam com “quando” ou “toda vez que”. Algumas habilidades de palavra-chave também incluem uma habilidade desencadeada que acontece quando uma permanente entra no campo de batalha.
- Efeitos de substituição não são afetados pela habilidade de Virtude do Conhecimento. Por exemplo, uma criatura que entra no campo de batalha sob seu controle com um marcador +1/+1 não recebe um marcador +1/+1 adicional.
- Habilidades que se aplicam “conforme [esta permanente] entra no campo de batalha”, como escolher um número com Talion, o Lorde Gentil, também não são afetadas.
- A habilidade de Virtude do Conhecimento não copia a habilidade desencadeada; ela só faz com que ela seja desencadeada uma vez adicional. Quaisquer escolhas feitas conforme você coloca a habilidade na pilha, como modos e alvos, são feitas separadamente para cada ocorrência da habilidade. Quaisquer escolhas feitas na resolução, como colocar ou não marcadores em uma permanente, também são feitas individualmente.
- Se você controlar duas cópias de Virtude do Conhecimento, um terreno que entre no campo de batalha fará com que as habilidades sejam desencadeadas três vezes, e não quatro. Uma terceira Virtude do Conhecimento fará com que as habilidades sejam desencadeadas quatro vezes, uma quarta fará com que as habilidades sejam desencadeadas cinco vezes, e assim por diante.
- Se uma permanente que entre no campo de batalha ao mesmo tempo que Virtude do Conhecimento (inclusive a própria Virtude do Conhecimento) fizer com que uma habilidade desencadeada de uma permanente que você controla seja desencadeada, aquela habilidade será desencadeada uma vez adicional.
- Se uma habilidade desencadeada está ligada a uma segunda habilidade, as ocorrências adicionais daquela habilidade desencadeada também estão ligadas àquela segunda habilidade. Se a segunda habilidade se refere ao “card exilado”, ela se refere a todos os cards exilados por quaisquer ocorrências da habilidade desencadeada.
- Em alguns casos envolvendo habilidades vinculadas, uma habilidade requer informações sobre “o card exilado”. Quando isto acontecer, a habilidade receberá múltiplas respostas. Se essas respostas são usadas para determinar o valor de uma variável, a soma é usada. Por exemplo, se a habilidade de entrada no campo de batalha de Arcanista de Elite for desencadeada duas vezes, dois cards serão exilados. O valor de X no custo de ativação da outra habilidade de Arcanista de Elite é a soma dos valores de mana dos dois cards. Conforme a habilidade é resolvida, você cria cópias de ambos os cards e conjura nenhuma, uma ou ambas as cópias em qualquer ordem.
- Em um jogo de Gigante de Duas Cabeças, Virtude do Conhecimento não afetará habilidades desencadeadas de permanentes que seu colega de equipe controle.
- As habilidades ativadas possuem um sinal de dois pontos. Geralmente, elas seguem a estrutura “[Custo]: [Efeito]”. Algumas habilidades de palavra-chave (como equipar) são habilidades ativadas e apresentam um sinal de dois pontos em seu texto explicativo.
- Uma habilidade desencadeada usa as expressões “quando”, “toda vez que” ou “em/no/na”. Elas costumam ser escritas na seguinte estrutura: “[Condição de desencadeamento], [efeito].” Algumas habilidades de palavra-chave são habilidades desencadeadas e têm “quando”, “toda vez que” ou “no início de” no texto explicativo.
- A fonte da cópia criada por Visões de Vantreza é a mesma que a fonte da habilidade original.
- Se a habilidade copiada por Visões de Vantreza for modal (ou seja, se ela disser “Escolha um —” ou algo assim), o modo será copiado e não poderá ser alterado.

- Se a habilidade copiada por Visões de Vantreza dividir o dano ou distribuir marcadores entre certo número de alvos, a divisão e o número de alvos não podem ser alterados. Se você escolher novos alvos, você precisa escolher o mesmo número de alvos.
- Se o custo de uma habilidade ativada contiver uma escolha, como uma criatura a sacrificar ou um número de marcadores a remover, a cópia criada por Visões de Vantreza usará aquela mesma informação. Você não pode pagar o custo novamente, mesmo que queira fazê-lo.
- Qualquer escolha feita quando a habilidade for resolvida ainda não terá sido feita quando ela for copiada por Visões de Vantreza. Qualquer escolha dessa natureza será feita separadamente quando a cópia for resolvida. Se uma habilidade desencadeada exige o pagamento de um custo, você pode pagar aquele custo para a cópia separadamente.
- Se uma habilidade estiver relacionada com uma segunda habilidade, as cópias da habilidade também estarão relacionadas com aquela segunda habilidade. Se a segunda habilidade mencionar o “card exilado”, isso incluirá todos os cards exilados pela habilidade e pela cópia. Por exemplo, se a habilidade de entrada no campo de batalha de Remador da Grota das Marés for copiada e dois cards forem exilados, ambos retornarão quando Remador da Grota das Marés deixar o campo de batalha.

Visitante Malvado

{1} {B}

Criatura — Pesadelo

2/2

Toda vez que um encantamento que você controla é colocado em um cemitério vindo do campo de batalha, cada oponente perde 1 ponto de vida.

- Fichas de encantamento (como Papéis) que sejam sacrificadas, destruídas ou que de outra forma seriam colocadas no cemitério são colocadas no cemitério de seu dono antes de deixar de existir. Se você controlava a ficha, a habilidade de Visitante Malvado será desencadeada.
- Se Visitante Malvado deixar o campo de batalha enquanto tiver uma Aura que você controla anexada a ele ou ao mesmo tempo que outra criatura com uma Aura que você controla anexada a ele, a habilidade dele não será desencadeada para aqueles encantamentos, a menos que eles tentem sido destruídos pelo mesmo efeito que fez com que Visitante Malvado deixasse o campo de batalha.

Voltar para Repetir

{2} {B}

Feitiço

Negociar (*Você pode sacrificar um artefato, um encantamento ou uma ficha conforme conjura esta mágica.*)

Devolva até dois cards de criatura alvo de seu cemitério para sua mão. Se esta mágica foi negociada, você pode colocar um daqueles cards com valor de mana igual ou inferior a 4 no campo de batalha, em vez de colocá-lo em sua mão.

- Se você negociar esta mágica, você ainda poderá escolher não colocar um dos cards no campo de batalha, mesmo que ao menos um esteja apto.

Vorme do Pé-de-feijão
{4}{G}
Criatura — Planta Vorme
5/4
Alcance
//
Plantar Feijões
{1}{G}
Feitiço — Aventura
Você pode jogar um terreno adicional neste turno.
(Depois, exile este card. Você pode conjurar a criatura posteriormente do exílio.)

- O efeito que permite que você jogue um terreno adicional naquele turno é cumulativo com outros efeitos que façam a mesma coisa.

Will, Herdeiro da Paz
{1}{W}{U}
Criatura Lendária — Humano Mago
2/4
Vigilância
{T}: As mágicas que você conjura neste turno brancas e/ou azuis custam {X} a menos para conjurar, sendo X a quantidade de pontos de vida que você ganhou neste turno. Ative somente como um feitiço.

- O valor de X só é determinado uma vez, no momento em que a habilidade ativada de Will, Herdeiro da Paz, é resolvida.
- A habilidade ativada de Will não altera o custo de mana nem o valor de mana de nenhuma mágica. Ela altera apenas o custo total pago.
- A habilidade ativada de Will não pode reduzir a quantidade de mana colorido que você paga por uma mágica. Ela reduz apenas o componente de mana genérico daquele custo.
- A habilidade ativada de Will conta a quantidade total de pontos de vida que você ganhou sem levar em conta quaisquer pontos de vida que você tiver perdido durante o turno. Por exemplo, se você tiver ganho 3 pontos de vida e perdido 3 pontos de vida anteriormente no turno, o custo de mágicas brancas e/ou azuis que você conjura neste turno será reduzido em {3}.

Yenna, Regente de Rubrodente
{2}{G}{W}
Criatura Lendária — Elfo Nobre
4/4
{2}, {T}: Escolha o encantamento alvo que você controla que não tenha o mesmo nome que outra permanente que você controla. Crie uma ficha que seja uma cópia dele, exceto por não ser lendária. Se a ficha for uma Aura, desvire Yenna, Regente de Rubrodente, e depois use vidência 2. Ative somente como um feitiço.

- A não ser pelas exceções listadas, a ficha copia exatamente o que estava impresso no encantamento original e nada mais (a não ser que aquele encantamento esteja copiando outra coisa; 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 o encantamento copiado estiver copiando outra coisa, a ficha entra no campo de batalha como o que quer que o encantamento tenha copiado, com as exceções listadas.
- Se o encantamento copiado tem {X} em seu custo de mana, X é 0.
- Todas as habilidades de entrada no campo de batalha do encantamento copiado serão desencadeadas quando a ficha entrar no campo de batalha. Qualquer habilidade do tipo “conforme [este encantamento] entra no campo de batalha” ou “[este encantamento] entra no campo de batalha com” da criatura também funcionará.
- Se algo se tornar uma cópia da ficha, a cópia também não será lendária.

NOTAS SOBRE CARDS ESPECÍFICOS DE JUMPSTART DE *TERRAS SELVAGENS DE ELDRINE*

Não foram produzidos Boosters de Jumpstart para o lançamento de *Terras Selvagens de Eldraine*. No entanto, os quinze cards criados para essa experiência estão disponíveis em Boosters de Coleção, e os cinco cards raros também estão disponíveis em Boosters de Colecionador.

Dragão-bruxo Malévolo
 {4} {B} {B}
 Criatura — Dragão Bruxo
 5/4
 Voar

Quando Dragão-bruxo Malévolo entrar no campo de batalha, sacrifique qualquer número de artefatos, encantamentos e/ou fichas e depois compre aquela quantidade de cards.

- Conforme a primeira habilidade desencadeada de Dragão-bruxo Malévolo é resolvida, você pode escolher sacrificar zero permanentes.
  - Se quaisquer habilidades forem desencadeadas quando você sacrifica permanentes, aquelas habilidades não serão colocadas na pilha enquanto você não comprar cards. Aquelas habilidades não serão desencadeadas se você escolher sacrificar zero permanentes.
-

Fareja-trufas Intrépido

{1}{G}

Criatura — Javali

3/1

Toda vez que Fareja-trufas Intrépido atacar sozinho, crie uma ficha de Comida. *(Ela é um artefato com "{2}, {T}, sacrifique este artefato: Você ganha 3 pontos de vida".)*

//

Selvageria Suína

{1}{G}

Mágica Instantânea — Aventura

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

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

- Uma criatura ataca sozinho se for a única criatura declarada como atacante durante a etapa de declaração de atacantes. Por exemplo, a habilidade desencadeada de Fareja-trufas Intrépido não será desencadeada se você atacar com múltiplas criaturas e todas, exceto uma, forem removidas do combate.
-

Sílfide Contadora de Histórias

{3}{U}

Criatura — Fada Mago

3/3

Voar

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

- Uma mágica de Aventura significa uma mágica instantânea ou feitiço com o tipo de mágica Aventura. As mágicas de permanente que você conjure e tenham uma Aventura não farão com que esta habilidade seja desencadeada.
-

Vândalo em Carga

{3}{R}

Criatura — Humano Plebeu

3/3

Toda vez que Vândalo em Carga ataca, ele recebe +1/+0 até o final do turno por cada criatura atacante. Se um Rato estiver atacando, Vândalo em Carga ganha atropelar até o final do turno.

- Conte o número de criaturas atacantes quando a habilidade de Vândalo em Carga for resolvida, inclusive o próprio Vândalo em Carga, para determinar o aumento em seu poder.
-

Velho Presalada

{4} {B}

Criatura Lendária — Rato Fada

3/4

Voar

No início de cada etapa final, se uma criatura morreu neste turno, crie uma ficha de Comida. *(Ela é um artefato com “{2}, {T}, sacrifique este artefato: Você ganha 3 pontos de vida”.)*

{2} {B}, sacrifique outra criatura ou outro artefato: Velho Presalada recebe +2/+2 até o final do turno.

- A habilidade desencadeada de Velho Presalada verificará se uma criatura morreu neste turno conforme a etapa final começar. Se nenhuma tiver morrido, a habilidade não será desencadeada.

NOTAS SOBRE CARDS ESPECÍFICOS DE COMMANDER DE *TERRAS SELVAGENS DE ELDRINE*

Mecânica que retorna: Monarca

Monarca é um título que um jogador pode ter. A coroa traz certos benefícios, como um card extra por turno, mas também pode atrair a atenção indesejada dos outros jogadores. Será que seu reinado terá um final de conto de fadas?

Corte do Vale Arden

{2} {W} {W}

Encantamento

Quando Corte do Vale Arden entra no campo de batalha, você se torna o monarca.

No início de sua manutenção, devolva o card de permanente alvo com valor de mana igual ou inferior a 3 de seu cemitério para sua mão. Se você for o monarca, em vez disso, devolva aquele card de permanente ao campo de batalha.

Notas gerais sobre Monarca:

- O jogo começa sem monarca. Conforme um jogador se torna monarca, o monarca atual (caso haja algum) deixa de ser o monarca. Jamais há mais de um monarca ao mesmo tempo. Só pode haver um.
- Há duas habilidades desencadeadas associadas a ser monarca. Essas habilidades desencadeadas não têm fonte e são controladas pelo jogador que era o monarca no momento em que as habilidades foram desencadeadas. Os textos completos dessas habilidades são “No início da etapa final do monarca, o monarca compra um card” e “Toda vez que uma criatura causar dano de combate ao monarca, seu controlador se torna o monarca”.
- Se a habilidade desencadeada que faz com que o monarca compre um card for para a pilha e outro jogador se tornar o monarca antes que a habilidade seja resolvida, o primeiro jogador ainda comprará o card.
- Se o monarca deixa o jogo durante o turno de outro jogador, aquele jogador se torna o monarca. Se o monarca deixa o jogo durante o próprio turno, o jogador seguinte na ordem dos turnos se torna o monarca.
- Se o dano de combate causado ao monarca faz com que aquele jogador perca o jogo, a habilidade desencadeada que faz com que o controlador da criatura atacante se torne o monarca não é resolvida. Na

maioria dos casos, o controlador da criatura atacante ainda se torna o monarca, já que provavelmente é o turno dele.

Alela, Conquistadora Ardilosa
{2}{U}{B}
Criatura Lendária — Fada Bruxo
2/4

Voar

Toda vez que você conjurar sua primeira mágica durante o turno de cada oponente, crie uma ficha de criatura Fada Ladino preta 1/1 com voar.

Toda vez que uma ou mais Fadas que você controla causarem dano de combate a um jogador, atice a criatura alvo que aquele jogador controla.

- Normalmente, o dano de combate será todo causado ao mesmo tempo. Nesse caso, a última habilidade de Alela, Conquistadora Ardilosa, é desencadeada apenas uma vez por cada oponente a quem as Fadas que você controla tiverem causado dano de combate, independentemente de quantas criaturas estavam causando aquele dano. Se qualquer daquelas Fadas tiver golpe duplo ou iniciativa, a habilidade será desencadeada uma vez por cada jogador que sofra dano em cada etapa de dano de combate.
-

Arquimago dos Ecos
{4}{U}
Criatura — Fada Mago
4/4

Voar, salvaguarda {2}

Toda vez que você conjurar uma mágica de permanente Fada ou Mago, copie-a. (*A cópia torna-se uma ficha.*)

- Uma cópia de mágica de permanente que seja resolvida se torna uma ficha, de modo que a ficha não terá sido “criada”. Os efeitos que verificam a criação de uma ficha não interagem com uma ficha que entra no campo de batalha pela habilidade de Arquimago dos Ecos.
  - A cópia se lembra de quaisquer decisões tomadas para a mágica original conforme ela foi conjurada, inclusive os valores escolhidos para X no custo de mana e o fato de custos alternativos ou adicionais terem sido pagos. Por exemplo, se a mágica de criatura original tinha reforçar e o custo de reforçar foi pago, a cópia também estará reforçada.
-

Assuntos Pendentes
{3}{W}{W}
Feitiço

Devolva o card de criatura alvo de seu cemitério para o campo de batalha e, em seguida, devolva até dois cards de Aura e/ou Equipamento alvo de seu cemitério para o campo de batalha anexados àquela criatura. (*Se as Auras não puderem encantar aquela criatura, elas permanecerão em seu cemitério.*)

- Quaisquer cards de equipamento alvo que não possam ser anexados de modo válido à criatura entrarão no campo de batalha soltos.

Bandida das Asas Malditas

{3} {B}

Criatura — Fada Ladino

2/2

Voar, toque mortífero

Toda vez que você conjurar sua primeira mágica durante o turno de cada oponente, olhe o card do topo do grimório daquele jogador e depois o exile com a face voltada para baixo. Você pode jogar aquele card enquanto ele permanecer exilado, e pode gastar mana de qualquer tipo para conjurá-lo.

- Você pode olhar e conjurar os cards exilados (e gastar mana de qualquer tipo para isso) mesmo que Bandida das Asas Malditas deixe o campo de batalha. Se outro jogador ganhar o controle de Bandida das Asas Malditas, aquele jogador não poderá olhar nem conjurar os cards, mas você sim.
- Você pagará os custos de um card exilado se o conjurar. Você pode pagar quaisquer custos alternativos que o card tenha em vez do custo de mana do card.
- Os seis tipos de mana são branco, azul, preto, vermelho, verde e incolor. Da neve não é um tipo de mana. Bandida das Asas Malditas não permite que você pague um custo da neve usando mana gerado por uma fonte que não seja da neve.
- Bandida das Asas Malditas não altera o momento em que você pode conjurar mágicas. Por exemplo, se você exila um card de criatura sem lampejo, você só pode conjurá-lo durante a sua fase principal enquanto a pilha está vazia.
- Conjurar um card exilado faz com que ele deixe o exílio. Você não pode conjurá-lo múltiplas vezes.
- Se você deixar o jogo, os cards permanecerão exilados com a face voltada para baixo indefinidamente. Nenhum jogador pode olhá-los.

Bênção dos Canoros

{3} {W}

Encantamento — Aura

Encantar criatura

Toda vez que a criatura encantada atacar, revele cards do topo de seu grimório até revelar um card de Aura. Você pode colocar aquele card no campo de batalha. Se não fizer isso, coloque-o em sua mão. Coloque o restante no fundo de seu grimório em ordem aleatória.

- Se você colocar um card de Aura no campo de batalha com a habilidade desencadeada de Bênção dos Canoros, você escolhe o que ela encantará conforme ela entra no campo de batalha. Uma Aura colocada no campo de batalha dessa forma não tem alvo (portanto, poderia ser anexada à permanente de um oponente com resistência a magia, por exemplo), mas a habilidade encantar da Aura restringe os objetos aos quais ela pode ser anexada. Se a Aura não puder ser anexada de forma válida a nada, você não conseguirá colocá-la no campo de batalha e ela será colocada em sua mão pela parte seguinte do efeito.
-

Brenard, Escultor do Gengibre

{1}{G}{W}{U}

Criatura Lendária — Humano Artesão

3/3

Cada criatura que você controla que seja uma Comida ou um Golem recebe +2/+2 e tem atropelar.

Toda vez que outra criatura não ficha que você controla morre, você pode exilá-la. Se fizer isso, crie uma ficha que seja uma cópia daquela criatura, exceto por ser uma criatura artefato Comida Golem 1/1 além de seus outros tipos e ter “{2}, {T}, sacrifique este artefato: Você ganha 3 pontos de vida”.

- A não ser pelas exceções listadas, a ficha copia exatamente o que estava impresso na criatura original e nada mais (a não ser que aquela criatura esteja copiando outra coisa; 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 criatura copiada estava copiando outra coisa, a ficha entra no campo de batalha como o que quer que a criatura tenha copiado, com as exceções listadas.
- Se a criatura copiada tem {X} em seu custo de mana, X é 0.
- Quaisquer habilidades de entrada no campo de batalha da criatura copiada serão desencadeadas quando a ficha entrar no campo de batalha. Qualquer habilidade do tipo “conforme [esta criatura] entra no campo de batalha” ou “[esta criatura] entra no campo de batalha com” da criatura também funcionará.
- Se alguma coisa se torna uma cópia da ficha, a cópia também tem poder e resistência básicos 1/1, é uma criatura artefato Comida Golem além de seus outros tipos e tem “{2}, {T}, sacrifique este artefato: Você ganha 3 pontos de vida”.

Corte de Pontegaren

{1}{G}{G}

Encantamento

Quando Corte de Pontegaren entra no campo de batalha, você se torna o monarca.

No início de sua manutenção, distribua dois marcadores +1/+1 entre até duas criaturas alvo. Depois, se você for o monarca, dobre o número de marcadores +1/+1 em cada criatura que você controla.

- Você escolhe como os marcadores serão distribuídos conforme você coloca a última habilidade de Corte de Pontegaren na pilha. Cada alvo precisa receber ao menos um marcador +1/+1.
  - Se algumas das criaturas não forem alvos válidos conforme a última habilidade de Corte de Pontegaren tentar ser resolvida, a distribuição original de marcadores ainda se aplicará e os marcadores que teriam sido colocados em alvos não válidos serão perdidos.
  - Para dobrar o número de marcadores +1/+1 em uma permanente, coloque nela um número de marcadores +1/+1 igual ao que ela já tem. Os outros cards que interagem com a colocação de marcadores também vão interagir com este efeito normalmente.
-

Corte de Lothwain

{2} {B} {B}

Encantamento

Quando Corte de Lothwain entra no campo de batalha, você se torna o monarca.

No início de sua manutenção, exile o card do topo do grimório do oponente alvo. Você pode jogar aquele card enquanto ele permanecer exilado, e pode gastar mana de qualquer tipo para conjurá-lo. Se você for o monarca, até o final do turno, você pode conjurar uma mágica dentre os cards exilados com Corte de Lothwain sem pagar seu custo de mana.

- Você pode jogar os cards exilados (e gastar mana de qualquer tipo para isso) mesmo que Corte de Lothwain deixe o campo de batalha. Se outro jogador ganhar o controle de Corte de Lothwain, aquele jogador não poderá jogar os cards, mas você sim.
- Você pagará os custos de um card exilado se o conjurar. Você pode pagar quaisquer custos alternativos que o card tenha em vez do custo de mana do card.
- Os seis tipos de mana são branco, azul, preto, vermelho, verde e incolor. Da neve não é um tipo de mana. Corte de Lothwain não permitirá que você pague um custo da neve usando mana gerado por uma fonte que não seja da neve.

Corte de Vantreza

{2} {U} {U}

Encantamento

Quando Corte de Vantreza entra no campo de batalha, você se torna o monarca.

No início de sua manutenção, escolha até um outro encantamento ou artefato alvo. Se você for o monarca, você pode criar uma ficha que seja uma cópia dele. Se você não for o monarca, você pode fazer com que Corte de Vantreza se torne uma cópia dele, exceto por ter esta habilidade.

- Corte de Vantreza copia os valores impressos do encantamento ou artefato e também quaisquer efeitos de cópia que lhe tenham sido aplicados.
- Se Corte de Vantreza se tornar uma cópia de uma ficha, ela copiará as características originais daquela ficha conforme descrito pelo efeito que a colocou no campo de batalha. Ela não se tornará uma ficha.
- Se Corte de Vantreza se tornar cópia de uma Aura, ela será colocada no cemitério de seu dono, a menos que já esteja de alguma forma anexada a um objeto ou jogador. Se ela se tornar cópia de um Equipamento e for anexada a uma criatura, ela será solta quando se tornar uma permanente não Equipamento e não Aura.
- O efeito de cópia tem duração indefinida. Normalmente, ele dura até ser substituído por outro efeito de cópia (por exemplo, se ele copiar outra permanente num turno futuro).
- Quando Corte de Vantreza se torna uma cópia de uma permanente, ela não está entrando nem saindo do campo de batalha. Nenhuma habilidade de entrada no campo de batalha ou de saída do campo de batalha será desencadeada.

- Se outra permanente se tornar uma cópia de Corte de Vantreza, ela se tornará uma cópia do que quer que Corte de Vantreza esteja copiando no momento (se for o caso) e também terá a última habilidade de Corte de Vantreza.
- A ficha copia exatamente o que está escrito na permanente original e mais nada (a menos que a permanente esteja copiando outra coisa; ver abaixo). Ela não copia informações como se a permanente está virada ou desvirada, se tem ou não quaisquer marcadores, se tem quaisquer Auras 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 copiada estiver copiando outra coisa, a ficha entra no campo de batalha como o que quer que a permanente tenha copiado, com as exceções listadas.
- Se a permanente copiada tem {X} em seu custo de mana, X é 0.
- Quaisquer habilidades de entrada no campo de batalha da permanente copiada serão desencadeadas quando a ficha entrar no campo de batalha. Qualquer habilidade do tipo “conforme [esta permanente] entra no campo de batalha” ou “[esta permanente] entra no campo de batalha com” da permanente também funcionará.

Fauna Moldalama

{2} {G}

Criatura — Sátiro Druida

3/3

Quando Fauna Moldalama entra no campo de batalha, você pode descartar um ou mais cards de terreno.

Quando fizer isso, devolva de seu cemitério para sua mão até aquela quantidade de cards de permanente não de terreno alvo.

- Você não escolhe alvos para a habilidade de Fauna Moldalama conforme ela é desencadeada. Em vez disso, uma segunda habilidade “reflexiva” é desencadeada quando você descarta um card de terreno ou mais dessa forma. Você escolhe alvos para aquela habilidade conforme ela vai para a pilha. Cada jogador pode responder àquela habilidade desencadeada normalmente.

Gado Liberado

{5} {W}

Criatura — Felino Ave Boi

4/6

Quando Gado Liberado morrer, crie uma ficha de criatura Felino branca 1/1 com vínculo com a vida, uma ficha de criatura Ave branca 1/1 com voar e uma ficha de criatura Boi branca 2/4. Para cada uma daquelas fichas, você pode colocar um card de Aura de sua mão e/ou cemitério no campo de batalha anexado a ela.

- Se você tentar colocar uma Aura no campo de batalha dessa forma e aquela Aura não puder ser anexada à ficha, aquela Aura não entrará no campo de batalha. Em vez disso, ela permanecerá em sua zona anterior.
- Se a habilidade de Gado Liberado fizer com que seja criado um número de fichas maior que o esperado (por um efeito como o de Temporada da Multiplicação), você também pode colocar um card de Aura de sua mão e/ou cemitério no campo de batalha anexada a cada uma das fichas adicionais.

Herança Gigantesca

{4} {G}

Encantamento — Aura

Encantar criatura

A criatura encantada recebe +5/+5 e tem “Toda vez que esta criatura atacar, crie uma ficha de Papel de Monstro anexada a até uma criatura atacante alvo”. (*A criatura encantada recebe +1/+1 e tem atropelar.*)

Quando Herança Gigantesca for colocada num cemitério vinda do campo de batalha, devolva-a para a mão de seu dono.

- Se você não escolher uma criatura atacante alvo com a habilidade concedida por Herança Gigantesca, a ficha de Papel de Monstro não será criada.
- Se a criatura que Herança Gigantesca encantaria não for um alvo válido conforme a magia de Aura for resolvida, a magia não será resolvida. Ela vai diretamente da pilha, e não do campo de batalha, ao cemitério, de modo que sua última habilidade não é desencadeada.
- Herança Gigantesca será devolvida para a mão de seu dono vinda do cemitério se ainda estiver no cemitério quando a habilidade for resolvida. Se ele deixar o cemitério antes desse ponto, ele permanecerá em qualquer zona em que esteja mesmo que seja devolvido ao cemitério antes de a habilidade ser resolvida.

Impostora Manipulável

{3} {U}

Criatura — Fada Metamorfo

0/0

Lampejo

Voar

Você pode fazer com que Impostora Manipulável entre no campo de batalha como cópia de uma criatura que um oponente controla, exceto por ser uma Fada Metamorfo além de seus outros tipos e ter voar.

- Exceto nos casos listados, Impostora Manipulável copia exatamente o que estava impresso na permanente original e nada mais (a menos 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 estiver copiando outra coisa (por exemplo, se a permanente escolhida for um Clone), então sua Impostora Manipulável entrará no campo de batalha como o que quer que a permanente escolhida tenha copiado, com as ditas exceções.
- Se a permanente escolhida for uma ficha, Impostora Manipulável copiará as características originais da ficha conforme descritas pelo efeito que colocou a ficha no campo de batalha, com as ditas exceções. Impostora Manipulável não se torna uma ficha.
- Quaisquer habilidades de entrada no campo de batalha da permanente copiada serão desencadeadas quando Impostora Manipulável entrar no campo de batalha. Qualquer habilidade do tipo “conforme [esta permanente] entra no campo de batalha” ou “[esta permanente] entra no campo de batalha com” também funciona.

- Se, de alguma forma, Impostora Manipulável entrar no campo de batalha ao mesmo tempo que outra criatura, Impostora Manipulável não poderá ser uma cópia daquela criatura. Você só pode escolher uma criatura que já esteja no campo de batalha.
  - Você pode escolher não copiar nada. Nesse caso, Impostora Manipulável simplesmente entrará no campo de batalha como uma criatura 0/0 e será provavelmente colocada em seu cemitério imediatamente, a menos que outra coisa esteja aumentando sua resistência para mantê-la viva.
-

Incômodo Irritante

{2} {B}

Criatura — Fada Ladino

3/1

Voar

Toda vez que uma ou mais Fadas que você controla causam dano de combate a um jogador, aquele jogador cria uma ficha de criatura Pirata vermelha 4/2 com “Esta criatura não pode bloquear”. A ficha é ataçada pelo resto do jogo. *(Ela ataca a cada combate se estiver apta e ataca um jogador que não seja você se estiver apta.)*

- Normalmente, o dano de combate será todo causado ao mesmo tempo. Nesse caso, a habilidade de Incômodo Irritante é desencadeada uma vez para cada jogador a quem as Fadas que você controla causem dano de combate, independentemente de quantas criaturas estejam causando aquele dano. Se qualquer daquelas Fadas tiver golpe duplo ou iniciativa, a habilidade será desencadeada uma vez por cada jogador que sofra dano em cada etapa de dano de combate.
  - Se, durante a etapa de declaração de atacantes de um jogador, uma criatura que aquele jogador controla que tenha sido ataçada for virada, afetada por uma mágica ou habilidade que diz que ela não pode atacar, ou não esteve sob o controle daquele jogador de modo contínuo desde o início do turno (e não tiver ímpeto), ela não atacará. Se houver um custo associado a fazer uma criatura atacar um jogador, seu controlador não será forçado a pagar aquele custo, de modo que ela não precisará atacar aquele jogador.
  - Se a criatura não se enquadrar em nenhuma das exceções acima e puder atacar, ela precisa atacar um jogador que não seja o controlador da mágica ou habilidade que a ataçou se estiver apta. Se a criatura não puder atacar nenhum daqueles jogadores, mas de outra forma puder atacar, ela precisa atacar um planeswalker que um oponente controla, uma batalha que um oponente protege ou o jogador que a ataçou.
  - Estar ataçada não é uma habilidade que a criatura tenha. Depois que ela tiver sido ataçada, ela precisará atacar conforme detalhado acima, mesmo que perca todas as habilidades.
  - Atacar com uma criatura ataçada não faz com que ela deixe de estar ataçada. Se houver uma fase de combate adicional naquele turno ou se outro jogador ganhar o controle daquela criatura antes que ela deixe de estar ataçada, ela deve atacar novamente se estiver apta.
-

Korvold, Glutão Alegre
{5}{B}{R}{G}
Criatura Lendária — Dragão Nobre
4/4

Esta mágica custa {1} a menos para conjurar por cada tipo de card entre os das permanentes que você sacrificou neste turno.

Voar, atropelar, ímpeto
Toda vez que Korvold causar dano de combate a um jogador, coloque X marcadores +1/+1 em Korvold e compre X cards, sendo X o número de tipos de permanente entre os dos cards em seu cemitério.

- Os tipos de permanente são artefato, batalha, criatura, encantamento, terreno e planeswalker. Coisas como “lendário” e “da neve” são supertipos, e não tipos. “Ficha” não é um tipo.
- A habilidade de redução de custo de Korvold, Glutão Alegre, não altera seu custo de mana nem seu valor de mana; ela altera apenas o custo total pago. Em específico, o valor de mana de Korvold, Glutão Alegre, é sempre 8.
- A habilidade de redução de custo de Korvold não afeta o mana colorido em um custo de mana. Ela não pode reduzir seu custo a menos de {B}{R}{G}.

Lamineiro Fada
{2}{B}
Criatura — Fada Ladino
2/2

Voar
Toda vez que uma ou mais Fadas que você controla causarem dano de combate a um jogador, coloque um marcador +1/+1 em Lamineiro Fada.

Quando Lamineiro Fada morre, cada oponente perde X pontos de vida e você ganha X pontos de vida, sendo X seu poder.

- Normalmente, o dano de combate será todo causado ao mesmo tempo. Nesse caso, a primeira habilidade de Lamineiro Fada é desencadeada uma vez para cada jogador a quem as Fadas que você controla causem dano de combate, independentemente de quantas criaturas estejam causando aquele dano. Se qualquer daquelas Fadas tiver golpe duplo ou iniciativa, a habilidade será desencadeada uma vez por cada jogador que sofra dano em cada etapa de dano de combate.
  - Use o poder de Lamineiro Fada em sua última existência no campo de batalha para determinar o valor de X.
-

Paladino Lenhoso

{1}{G}

Criatura Artefato — Cavaleiro

1/1

Enquanto Paladino Lenhoso estiver encantado por exatamente uma Aura, ele terá poder e resistência básicos 3/3.

Enquanto Paladino Lenhoso estiver encantado por exatamente duas Auras, ele terá poder e resistência básicos 5/5 e vigilância.

Enquanto Paladino Lenhoso estiver encantado por três ou mais Auras, ele terá poder e resistência básicos 10/10, vigilância e atropelar.

- As habilidades de Paladino Lenhoso se sobrepõem a quaisquer efeitos anteriores que tenham definido valores específicos para o poder e/ou a resistência da criatura. Quaisquer efeitos que definam poder ou resistência e comecem a se aplicar depois que Paladino Lenhoso entrar no campo de batalha sobrescreverão aqueles efeitos, independentemente de quando Paladino Lenhoso tiver sido encantado por uma, duas, três ou mais Auras.

Placas de Desorientação

{2}{U}

Artefato

Lampejo

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

{T}: Adicione {U}.

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

Tegwyll, Duque do Esplendor
{1}{U}{B}
Criatura Lendária — Fada Nobre
2/3

Voar, toque mortífero

As outras Fadas que você controla recebem +1/+1.

Toda vez que outra Fada que você controla morre, você compra um card e perde 1 ponto de vida.

- Se Tegwyll, Duque do Esplendor, morrer ao mesmo tempo em que uma ou mais outras Fadas que você controle, a habilidade de Tegwyll será desencadeada para cada uma daquelas Fadas.

Titereiras de Sombras
{6}{U}
Criatura — Fada Mago
4/4

Voar, salvaguarda {2}

Quando Titereiras de Sombras entrar no campo de batalha, crie duas fichas de criatura Fada Ladino preta 1/1 com voar.

Toda vez que uma criatura que você controla com voar ataca, você pode fazer com que ela se torne um Dragão vermelho com poder e resistência básicos 4/4 além de suas outras cores e tipos até o final do turno.

- A última habilidade de Titereiras de Sombras não remove nenhuma habilidade que a criatura tenha.
  - A última habilidade de Titereiras de Sombras se sobrepõe a quaisquer efeitos anteriores que tenham definido valores específicos para o poder e/ou a resistência da criatura. Quaisquer efeitos que definam poder ou resistência que se aplicarem depois de a última habilidade de Titereiras de Sombras ser resolvida substituirão este efeito.
  - Efeitos que modificam o poder e/ou a resistência de uma criatura, como aquele criado por Sair Chiando ou um marcador +1/+1, serão aplicados à criatura, independentemente de quando eles começaram a surtir efeito.
  - Se a criatura perder voar antes da resolução da última habilidade de Titereiras de Sombras ser resolvida, a criatura ainda se tornará um Dragão vermelho com poder e resistência básicos 4/4 além de duas outras cores e tipos até o final do turno. Ela não ganhará voar.
  - Se a criatura deixar de ser uma criatura antes da resolução da última habilidade de Titereiras de Sombras, ela se tornará vermelha até o final do turno além de suas outras cores. Como ela não é mais uma criatura, ela não ganhará o subtipo Dragão e não terá poder e resistência básicos 4/4.
-

Trasgo das Quinquilharias

{X}{G}

Criatura — Trasgo

1/1

Trasgo das Quinquilharias entra no campo de batalha com X marcadores +1/+1.

Quando Trasgo das Quinquilharias entrar no campo de batalha, revele os X cards do topo de seu grimório. Você pode colocar no campo de batalha qualquer número de cards de Aura com valor de mana igual ou inferior a X dentre eles. Em seguida, coloque no fundo de seu grimório em ordem aleatória todos os cards revelados dessa forma que não tenham sido colocados no campo de batalha.

- Uma Aura colocada no campo de batalha dessa forma não tem alvo (portanto, poderia ser anexada à permanente de um oponente com resistência a magia, por exemplo), mas a habilidade encantar da Aura restringe os objetos aos quais ela pode ser anexada. Se a Aura não puder ser anexada a nada de modo válido, você não poderá escolher colocá-la no campo de batalha.

Tropeiro de Bois

{3}{W}

Criatura — Humano Plebeu

4/4

Vigilância

Tropeiro de Bois não pode ser bloqueado por Bois.

Toda vez que Tropeiro de Bois entra no campo de batalha ou ataca, o oponente alvo cria uma ficha de criatura Boi branca 2/4 e você compra um card.

- Se o oponente alvo não for um alvo válido no momento em que a última habilidade de Incômodo Irritante tentar ser resolvida, a habilidade não será resolvida. O oponente não criará uma ficha de Boi e você não comprará um card.

NOTAS SOBRE CARDS ESPECÍFICOS DE CONTOS ENCANTADOS DE *TERRAS SELVAGENS DE ELDRINE*

Agouro Prismático

{1}{G}

Encantamento

Os terrenos que você controla têm todos os tipos de terreno básico além de seus outros tipos.

- Cada terreno que você controla terá os tipos de terreno Planície, Ilha, Pântano, Montanha e Floresta. Eles também terão a habilidade de mana de cada um dos tipos de terreno básico (por exemplo, Florestas podem ser viradas para gerar {G}). Eles ainda terão seus outros subtipos e habilidades.
  - Dar a um terreno tipos de terreno básico extras não altera o seu nome ou se ele é lendário ou básico.
-

Alarme de Intrusos

{2} {U}

Encantamento

As criaturas não são desviradas durante as etapas de desvirar de seus controladores.

Toda vez que uma criatura entrar no campo de batalha, desvire todas as criaturas.

- Se múltiplas criaturas entrarem no campo de batalha ao mesmo tempo, esta habilidade será desencadeada uma vez para cada uma daquelas criaturas.

Animosidade Compartilhada

{2} {R}

Encantamento

Toda vez que uma criatura que você controla ataca, ela recebe +1/+0 até o final do turno para cada outra criatura atacante que compartilhe um tipo de criatura com ela.

- Esta habilidade conta criaturas, não tipos de criatura. Por exemplo, se você atacar com cinco criaturas — um Elfo Xamã, um Elfo Guerreiro, um Goblin Xamã, um Elemental e uma criatura com todos os tipos de criatura — a habilidade será desencadeada cinco vezes. Aquelas criaturas receberão, respectivamente, +3/+0, +2/+0, +2/+0, +1/+0 e +4/+0.
- Em um jogo de Gigante de Duas Cabeças, somente criaturas que você controla desencadeiam a habilidade e recebem o bônus, mas as criaturas atacantes de seu colega de equipe são incluídas no cálculo daqueles bônus.

Assalto Agravado

{2} {R}

Encantamento

{3} {R} {R}: Desvire todas as criaturas que você controla. Se for uma fase principal, há uma fase de combate adicional seguida por uma fase principal adicional. Ative somente como um feitiço.

- Se você tiver mana suficiente, a habilidade pode ser ativada mais de uma vez em um mesmo turno.
- Você normalmente ativará esta habilidade durante sua fase principal pós-combate para poder desvirar quaisquer criaturas que tenham atacado.

Ataque Surpresa

{3} {R}

Encantamento

{R}: Você pode colocar no campo de batalha um card de criatura de sua mão. Aquela criatura ganha ímpeto.

Sacrifique a criatura no início da próxima etapa final.

- Você só sacrifica uma criatura se ainda a controla. Se aquela criatura tiver deixado o campo de batalha, mesmo que tenha voltado, você não a sacrificará porque ela será um novo objeto.

Auromancia Superior

{1} {W}

Encantamento

Os outros encantamentos que você controla têm manto.

(Uma permanente com manto não pode ser alvo de mágicas ou habilidades.)

As criaturas encantadas que você controla têm manto.

- Se você tiver duas no campo de batalha, elas concederão manto uma à outra.

Aurora da Esperança

{1} {W}

Encantamento

Toda vez que você ganha pontos de vida, você pode pagar {2}. Se fizer isso, compre um card.

{3} {W}: Crie uma ficha de criatura Soldado branca 1/1 com vínculo com a vida.

- A primeira habilidade de Aurora da Esperança é desencadeada apenas uma vez para cada evento de ganho de pontos de vida, seja 2 pontos de vida de Guarda-costas Mulher-raposa ou 3 pontos de vida de uma ficha de Comida.
- Você não pode pagar {2} várias vezes para comprar mais de um card a cada vez em que a habilidade desencadeada de Aurora da Esperança for resolvida.
- Cada criatura com vínculo com a vida a causar dano de combate causa um evento de ganho de pontos de vida em separado. Por exemplo, se duas criaturas com vínculo com a vida que você controla causarem dano de combate ao mesmo tempo, a habilidade de Aurora da Esperança será desencadeada duas vezes. No entanto, se uma única criatura que você controla com vínculo com a vida causar dano de combate a múltiplas criaturas, jogadores, planeswalkers e/ou batalhas ao mesmo tempo (por exemplo, por ela ter atropelar ou ter sido bloqueada por mais de uma criatura), a habilidade será desencadeada apenas uma vez.
- Se você ganha uma quantidade de pontos de vida “para cada” alguma coisa, aqueles pontos de vida são ganhos como um único evento, e a primeira habilidade de Aurora da Esperança é desencadeada uma só vez.
- Em um jogo de "Gigante de Duas Cabeças", os pontos de vida ganhos pelo seu colega de equipe não fazem com que a habilidade seja desencadeada, mesmo que façam com que o total de pontos de vida da sua equipe aumente.

Bombardeio Surpresa

{2} {R}

Encantamento

Toda vez que uma criatura que você controla com poder igual ou inferior a 2 ataca, Bombardeio Surpresa causa 1 ponto de dano ao jogador ou planeswalker que aquela criatura está atacando.

- O poder da criatura atacante só é verificado quando a habilidade é desencadeada. Uma vez desencadeado, Bombardeio Surpresa causará 1 ponto de dano ao jogador ou planeswalker adequado mesmo que o poder da criatura se altere antes da resolução da habilidade.

- Se você atacar com múltiplas criaturas com poder igual ou inferior a 2, a habilidade de Bombardeio Surpresa será desencadeada para cada uma delas separadamente.
- Uma criatura com poder 0 pode atacar contanto que não tenha defensor.
- Se a criatura atacante deixar o campo de batalha antes da resolução da habilidade desencadeada de Bombardeio Surpresa, Bombardeio Surpresa causará 1 ponto de dano a um jogador ou planeswalker que aquela criatura estava atacando antes de deixar o campo de batalha.
- A habilidade de Bombardeio Surpresa não fará nada quando uma criatura que você controla com poder igual ou inferior a 2 atacar uma batalha. condições.

Cemitério Lotado

{1} {B}

Encantamento

No início de sua manutenção, se você tiver quatro ou mais cards de criatura em seu cemitério, você pode devolver o card de criatura alvo de seu cemitério para sua mão.

- A habilidade de Cemitério Lotado verificará seu cemitério conforme sua manutenção começar, antes que qualquer jogador tenha a oportunidade de realizar qualquer ação. Se você tiver menos que quatro cards de criatura em seu cemitério naquele momento, a habilidade não será desencadeada. Se a habilidade for desencadeada, a condição será verificada novamente conforme ela tentar ser resolvida. Se você tiver menos de quatro cards de criatura em seu cemitério naquele momento, a habilidade não terá nenhum efeito.

Como Predito

{2} {U}

Encantamento

No início de sua manutenção, coloque um marcador temporal em Como Predito.

Uma vez a cada turno, você pode pagar {0} em vez de pagar o custo de mana de uma mágica que você conjurar com valor de mana igual ou inferior a X, sendo X o número de marcadores temporais em Como Predito.

- Se você conjurar uma mágica por um custo alternativo de {0}, você não poderá pagar nenhum outro custo alternativo, como um custo de emergir. Você pode, entretanto, pagar custos adicionais, como custos de negociar. Se a mágica tiver quaisquer custos adicionais obrigatórios, como o de Voz Atormentadora, você precisa pagá-los para conjurar a mágica.
- O valor de mana de um card é determinado unicamente pelos símbolos de mana impressos em seu canto superior direito. O valor de mana é o total de mana neste custo, independentemente da cor. Por exemplo, um card com um custo de mana de {1} {U} {U} tem valor de mana de 3. Ignore quaisquer custos alternativos, custos adicionais, aumentos de custo ou reduções de custo que possam se aplicar a ele.
- Se uma mágica não tiver custo de mana, seu valor de mana é 0. Você pode conjurá-la com o custo alternativo de Como Predito.
- Se você está conjurando um card duplo, só o valor de mana da metade que você está conjurando é comparado com o número de marcadores temporais em Como Predito. Isso porque só aquela metade está na pilha no momento em que você escolhe aplicar o efeito de Como Predito.

- Se o card tiver {X} no custo de mana, você precisa escolher 0 como valor de X quando conjurá-lo por outro custo que não inclua X. Por exemplo, se houver cinco marcadores temporais em Como Predito e você escolher usar seu efeito para conjurar Puxar do Amanhã, X precisa ser 0. X não pode ser 2, mesmo que o valor de mana da mágica seja 4.
- Se você controla múltiplos Como Predito, você pode conjurar uma mágica para cada um deles pagando {0}.
- Todos os marcadores com o mesmo nome são indistinguíveis. Cards que interajam com marcadores temporais interagirão com Como Predito.

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 criatura escolhida for uma ficha, Cópia de Encantamento copiará as características originais daquela ficha conforme descrito pelo efeito que a colocou no campo de batalha. 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.

Crescimento Antinatural

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

Encantamento

No início de cada combate, dobre o poder e a resistência de cada criatura que você controla até o final do turno.

- Se um efeito instrui você a “dobrar” o poder de uma criatura, aquela criatura recebe $+X/+0$, sendo X seu poder conforme o efeito começa a se aplicar. De modo similar, uma criatura cuja resistência seja dobrada recebe $+0/+X$, sendo X a resistência dela quando o efeito começa a se aplicar.
- Se o poder de uma criatura for menor que 0 quando for dobrado, a criatura receberá $-X/-0$, sendo X a diferença entre 0 e o valor de seu poder. Por exemplo, se um efeito tiver dado $-4/-0$ a Filhote de Urso, uma criatura $2/2$, de modo a torná-la uma criatura $-2/2$, dobrar seu poder e sua resistência lhe dará $-2/+2$, e ele será uma criatura $-4/4$.
- Se você controlar mais de um Crescimento Antinatural, cada um se aplicará independentemente. Por exemplo, se você controla duas cópias de Crescimento Antinatural, um Filhote de Urso $2/2$ se torna uma criatura $4/4$ quando a primeira habilidade é resolvida e em seguida se torna uma criatura $8/8$ quando a segunda é resolvida.

Curiosidade

{U}

Encantamento — Aura

Encantar criatura

Toda vez que a criatura encantada causa dano a um oponente, você pode comprar um card.

- “Você” só se refere ao controlador de Curiosidade, que pode ser diferente do controlador da criatura encantada. “Um oponente” se refere a um oponente do controlador de Curiosidade.
- Qualquer dano causado pela criatura encantada a um oponente fará com que Curiosidade seja desencadeada, e não apenas dano de combate.
- Curiosidade não será desencadeada se a criatura encantada causar dano a um planeswalker ou uma batalha.
- Você compra um card cada vez que a criatura encantada causa dano a um oponente, independentemente de quanto dano ela cause.
- Se você controlar Curiosidade e ela estiver encantando uma criatura de um oponente, você não comprará um card quando aquela criatura causar dano a você. A criatura precisa causar dano a um de seus oponentes para que a habilidade seja desencadeada.

Defesa do Coração

{3} {G}

Encantamento

No início de sua manutenção, se um oponente controlar três ou mais criaturas, sacrifique Defesa do Coração, procure até dois cards de criatura em seu grimório, coloque-os no campo de batalha e depois embaralhe.

- A habilidade de Defesa do Coração verificará se um oponente controla três ou mais criaturas conforme sua manutenção começar. Se nenhum deles controlar, a habilidade não será desencadeada. Se um oponente controlar, a habilidade verificará novamente conforme tentar ser resolvida. Se nenhum de seus oponentes controlar três ou mais criaturas naquele momento, a habilidade não fará nada. O oponente que controla três ou mais criaturas conforme a habilidade é resolvida não precisa ser o mesmo oponente que controlava três ou mais criaturas conforme ela foi desencadeada.
  - Se Defesa do Coração deixar o campo de batalha enquanto sua habilidade desencadeada estiver na pilha, a habilidade ainda será resolvida normalmente.
-

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.
-

Descoberta da Estirpe

{3}{U}{U}

Encantamento

Conforme Descoberta da Estirpe entra no campo de batalha, escolha um tipo de criatura.

Toda vez que uma criatura que você controla do tipo escolhido entrar no campo de batalha ou atacar, compre um card.

- Se de alguma forma você controla uma Descoberta da Estirpe sem um tipo de criatura escolhido, a última habilidade não será desencadeada, mesmo que uma criatura sem tipos de criatura entre no campo de batalha ou ataque.
- Você precisa escolher um tipo existente de criatura, como Vampiro ou Felino. Tipos de card como “artefato” não podem ser escolhidos.
- Você não pode escolher múltiplos tipos de criatura, como “Felino Guerreiro”. Um Felino Guerreiro é tanto um Felino quanto um Guerreiro. Ele é afetado por qualquer coisa que afetaria qualquer dos tipos e não é afetado por coisas que afetem não Felinos e não Guerreiros.
- A escolha do tipo de criatura é feita conforme Descoberta da Estirpe entra no campo de batalha. Os jogadores não podem realizar ações entre o momento em que a escolha é feita e o momento em que ele

entra no campo de batalha. Em especial, isso significa que se ele estiver entrando no campo de batalha ao mesmo tempo que quaisquer criaturas do tipo escolhido, sua última habilidade será desencadeada.

Dízimo Sufocante

{3} {W}

Encantamento

Toda vez que um oponente compra um card, aquele jogador pode pagar {2}. Se o jogador não fizer isso, você cria uma ficha de Tesouro.

- Se um oponente for instruído a comprar múltiplos cards, aquele jogador compra todos eles antes de decidir quantas vezes pagar conforme as múltiplas habilidades desencadeadas de Dízimo Sufocante forem resolvidas.
-

Escamas Endurecidas

{G}

Encantamento

Se um ou mais marcadores +1/+1 seriam colocados em uma criatura que você controla, em vez disso, serão colocados naquela criatura aquele número mais um de marcadores +1/+1.

- Se uma criatura que você controla entraria no campo de batalha com um número de marcadores +1/+1, em vez disso, ela entra com aquela quantidade mais um.
  - Cada Escamas Endurecidas adicional que você controla aumenta o número de marcadores +1/+1 colocados numa criatura que você controla em um.
  - Se dois ou mais efeitos tentarem modificar a quantidade de marcadores que será colocada em uma criatura que você controla, você escolhe a ordem na qual aplicar aqueles efeitos, independentemente de quem controle as fontes daqueles efeitos.
-

Emancipação Ígnea

{3} {R} {R} {R}

Encantamento

Se uma fonte que você controla for causar dano a uma permanente ou a um jogador, em vez disso, ela causará o triplo daquele dano àquela permanente ou àquele jogador.

- Se uma criatura com atropelar que você controla causaria dano de combate a uma criatura bloqueadora enquanto você controla Emancipação Ígnea, você precisa atribuir seu dano não modificado. Por exemplo, uma criatura 3/3 com atropelar bloqueada por uma criatura 2/2 pode atribuir 2 pontos de dano à criatura bloqueadora e 1 ponto de dano ao jogador defensor. Em seguida, a criatura causará 6 pontos de dano à criatura bloqueadora e 3 pontos de dano ao jogador defensor.
- Se um efeito pedir que você divida dano entre alvos, você precisa dividir o dano não modificado antes de triplicá-lo.

- Se múltiplos efeitos de substituição ou prevenção tentarem modificar o dano que seria causado a uma permanente ou um jogador, o jogador ou o controlador da permanente escolhe a ordem em que eles se aplicam.
-

Estudo Rístico

{2} {U}

Encantamento

Toda vez que um oponente conjura uma mágica, você pode comprar um card, a menos que aquele jogador pague {1}.

- A habilidade desencadeada de Estudo Rístico é resolvida antes da mágica que fez com que ela fosse desencadeada. Ela é resolvida mesmo que aquela mágica seja anulada. O jogador só recebe a opção de pagar quando a habilidade desencadeada é resolvida.
  - Você só decide comprar ou não um card depois que o jogador decide pagar ou não.
-

Florescência Amarga

{1} {B}

Encantamento Tribal — Fada

No início de sua manutenção, você perde 1 ponto de vida e cria uma ficha de criatura Fada Ladino preta 1/1 com voar.

- O efeito é obrigatório. Você perderá 1 ponto de vida mesmo que tenha apenas 1 ponto de vida restante.
  - A perda de pontos de vida não é um pagamento. Você recebe uma ficha mesmo que tenha 0 pontos de vida (e outro efeito esteja impedindo que você perca o jogo).
-

Fruição Forçada

{4} {U} {U}

Encantamento

Toda vez que um oponente conjura uma mágica, aquele jogador compra sete cards.

- Isso aí. O oponente compra sete cards. Isso não é opcional.
-

Fulgor de Mana

{2} {R}

Encantamento

Toda vez que um jogador vira um terreno para gerar mana, ele adiciona um mana de qualquer tipo que aquele terreno gere.

- Os tipos de mana são branco, azul, preto, vermelho, verde e incolor.
- Se você virar um terreno para gerar mais de um mana, você pode escolher um tipo que tenha sido produzido e adicionar um mana daquele tipo.

- Fulgor de Mana não verifica nenhuma restrição nem condição de seus terrenos em relação ao mana que eles geram, como as de Território Não Reivindicado e Caverna das Almas. Ela só produz um mana do tipo adequado, sem restrições nem condições.
-

Garras do Destino

{1}{W}{W}

Encantamento

Quando Garras do Destino entrar no campo de batalha, para cada oponente, exile até uma permanente alvo não de terreno que aquele jogador controla, até que Garras do Destino deixe o campo de batalha.

- Se Garras do Destino deixar o campo de batalha antes que sua habilidade desencadeada seja resolvida, nenhuma permanente não de terreno será exilada.
  - As Auras anexadas às permanentes não de terreno exiladas serão colocadas nos cemitérios de seus donos, Os Equipamentos anexados a criaturas exiladas serão soltos e permanecerão no campo de batalha. Todos os marcadores em permanentes não de terreno exiladas deixarão de existir.
  - Se uma ficha é exilada, ela deixa de existir. Ela não será devolvida ao campo de batalha.
  - Os cards exilados retornam ao campo de batalha imediatamente após Garras do Destino deixar o campo de batalha. Nada acontece entre os dois eventos, incluindo ações baseadas no estado.
  - Em um jogo com vários participantes, se o dono de Garras do Destino deixa o jogo, os cards exilados voltarão ao campo de batalha. Como o efeito simples que devolve os cards não é uma habilidade que vai para a pilha, ele não deixará de existir junto com as mágicas e habilidades deste jogador na pilha.
-

Heroísmo Cavaleiroso

{4}{W}

Encantamento — Aura

Encantar criatura

Quando Heroísmo Cavaleiroso entrar no campo de batalha, crie uma ficha de criatura Cavaleiro branca 2/2 com vigilância.

A criatura encantada recebe +2/+2 e tem vigilância.

- Você precisa de uma criatura como alvo de Heroísmo Cavaleiroso conforme a conjura. Não há como fazer com que ela entre no campo de batalha anexada à ficha de Cavaleiro que ela criará.
  - Se a criatura que esta Aura encantaria não for um alvo válido no momento em que Heroísmo Cavaleiroso for resolvido, a mágica de Aura não será resolvida. Ela não entrará no campo de batalha, portanto sua habilidade não será desencadeada.
-

Justiça Cármica

{2}{W}

Encantamento

Toda vez que uma mágica ou habilidade que um oponente controla destrói uma permanente não de criatura que você controla, você pode destruir a permanente alvo que aquele oponente controla.

- As mágicas e habilidades que façam com que você sacrifique permanentes não farão com que a habilidade de Justiça Cármica seja desencadeada.
  - Se uma mágica ou habilidade que um oponente controla destruir Justiça Cármica, a habilidade de Justiça Cármica será desencadeada.
-

Lua Sangrenta

{2} {R}

Encantamento

Os terrenos não básicos são Montanhas.

- Se um terreno não básico tem uma habilidade que é desencadeada “quando” ele entra no campo de batalha, ele perde aquela habilidade antes que ela seja desencadeada.
  - Se um terreno não básico tem uma habilidade que faz com que ele entre no campo de batalha virado, ele perde aquela habilidade antes que ela se aplique. O mesmo também vale para quaisquer outras habilidades que modifiquem a forma como um card entra no campo de batalha ou se apliquem “conforme” um terreno entra no campo de batalha, como a primeira habilidade de Caverna das Almas.
  - Os terrenos não básicos perderão quaisquer outros tipos de terreno e todas as habilidades que tinham. Eles ganharão o tipo de terreno Montanha e a habilidade “{T}: Adicione {R}”.
  - Este efeito não afeta nomes nem supertipos. Ele não transformará nenhum terreno em terreno básico nem removerá o supertipo lendário de um terreno lendário, e os terrenos não se chamarão “Montanha”.
-

Linha de Força da Abundância

{2} {G} {G}

Encantamento

Se Linha de Força da Abundância estiver em sua mão de abertura, você poderá começar o jogo com ela no campo de batalha.

Toda vez que você virar uma criatura para gerar mana, adicione um {G} adicional.

{6} {G} {G}: Coloque um marcador +1/+1 em cada criatura que você controla.

- Uma habilidade que seja desencadeada “toda vez que você virar uma criatura para gerar mana” só será desencadeada se você ativar uma habilidade de mana de uma criatura que inclua {T} no custo. Habilidades de mana que não incluam o símbolo {T} e digam, em vez disso, “Vire uma criatura desvirada que você controla” ou algo similar não farão com que a segunda habilidade de Linha de Força da Abundância seja desencadeada. De modo similar, ela não será desencadeada se você virar uma criatura para ativar uma habilidade de mana de outro objeto (mesmo que aquela habilidade de mana também inclua {T}).
  - A “mão de abertura” de um jogador é a mão de cards que o jogador tem depois de todos os jogadores terem terminado de fazer mulligans. Se os jogadores tiverem na mão quaisquer cards que permitam que ações sejam realizadas com eles da mão de abertura de um jogador, o jogador que começa realiza todas essas ações primeiro em qualquer ordem, seguido por cada outro jogador na ordem dos turnos. Em seguida, o primeiro turno começa.
-

Linha de Força da Antecipação

{2} {U} {U}

Encantamento

Se Linha de Força da Antecipação estiver em sua mão de abertura, você poderá começar o jogo com ela no campo de batalha.

Você pode conjurar mágicas como se elas tivessem lampejo.

- A “mão de abertura” de um jogador é a mão de cards que o jogador tem depois de todos os jogadores terem terminado de fazer mulligans. Se os jogadores tiverem na mão quaisquer cards que permitam que ações sejam realizadas com eles da mão de abertura de um jogador, o jogador que começa realiza todas essas ações primeiro em qualquer ordem, seguido por cada outro jogador na ordem dos turnos. Em seguida, o primeiro turno começa.

Linha de Força da Santidade

{2} {W} {W}

Encantamento

Se Linha de Força da Santidade estiver em sua mão de abertura, você poderá começar o jogo com ela no campo de batalha.

Você tem resistência a magia.

- A “mão de abertura” de um jogador é a mão de cards que o jogador tem depois de todos os jogadores terem terminado de fazer mulligans. Se os jogadores tiverem na mão quaisquer cards que permitam que ações sejam realizadas com eles da mão de abertura de um jogador, o jogador que começa realiza todas essas ações primeiro em qualquer ordem, seguido por cada outro jogador na ordem dos turnos. Em seguida, o primeiro turno começa.

Linha de Força do Relâmpago

{2} {R} {R}

Encantamento

Se Linha de Força do Relâmpago estiver em sua mão de abertura, você poderá começar o jogo com ela no campo de batalha.

Toda vez que você conjura uma mágica, você pode pagar {1}. Se fizer isso, Linha de Força do Relâmpago causa 1 ponto de dano ao jogador ou planeswalker alvo.

- Enquanto a segunda habilidade de Linha de Força do Relâmpago está sendo resolvida, você não pode pagar {1} múltiplas vezes para causar dano múltiplas vezes.
  - A “mão de abertura” de um jogador é a mão de cards que o jogador tem depois de todos os jogadores terem terminado de fazer mulligans. Se os jogadores tiverem na mão quaisquer cards que permitam que ações sejam realizadas com eles da mão de abertura de um jogador, o jogador que começa realiza todas essas ações primeiro em qualquer ordem, seguido por cada outro jogador na ordem dos turnos. Em seguida, o primeiro turno começa.
-

Linha de Força do Vácuo

{2} {B} {B}

Encantamento

Se Linha de Força do Vácuo estiver em sua mão de abertura, você poderá começar o jogo com ela no campo de batalha.

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

- Se seu oponente descartar um card enquanto você controla Linha de Força do Vácuo, as habilidades que verifiquem se um card é descartado (como Oco, ou uma habilidade de loucura de um card descartado) ainda funcionarão, mesmo que aquele card jamais chegue ao cemitério daquele jogador. Além disso, mágicas ou habilidades que verifiquem as características do card descartado podem encontrar aquele card no exílio.
  - Enquanto Linha de Força do Vácuo estiver no campo de batalha, as criaturas não fichas que seus oponentes controlam não morrerão. Em vez disso, elas serão exiladas. As habilidades que seriam desencadeadas quando aquelas criaturas morressem não serão desencadeadas.
  - Fichas ainda podem morrer enquanto Linha de Força do Vácuo estiver no campo de batalha.
  - A “mão de abertura” de um jogador é a mão de cards que o jogador tem depois de todos os jogadores terem terminado de fazer mulligans. Se os jogadores tiverem na mão quaisquer cards que permitam que ações sejam realizadas com eles da mão de abertura de um jogador, o jogador que começa realiza todas essas ações primeiro em qualquer ordem, seguido por cada outro jogador na ordem dos turnos. Em seguida, o primeiro turno começa.
-

Manto de Dragão

{R}

Encantamento — Aura

Encantar criatura

Quando Manto de Dragão entrar no campo de batalha, compre um card.

A criatura encantada tem “{R}: Esta criatura recebe +1/+0 até o final do turno”.

- Se a criatura alvo não é um alvo válido no momento em que Manto de Dragão tenta ser resolvida, ela não é resolvida. Ela não entrará no campo de batalha, logo sua habilidade de entrada no campo de batalha não será desencadeada.
-

Mares em Expansão

{1} {U}

Encantamento — Aura

Encantar terreno

Quando Mares em Expansão entrar no campo de batalha, compre um card.

O terreno encantado é uma Ilha.

- O terreno encantado perde todos os tipos de terreno existentes e quaisquer habilidades nele impressas. Ele agora tem o tipo Ilha e tem a habilidade de ser virado para gerar {U}. Mares em Expansão não altera o nome do terreno encantado nem o fato de ele ser lendário, básico ou da neve.

Morte-vida Phyrexiana

{2} {W}

Encantamento

Você não perde o jogo por ter 0 ou menos pontos de vida.

Enquanto você tiver 0 ou menos pontos de vida, todo dano será causado a você como se sua fonte tivesse infectar. *(O dano é causado a você na forma de marcadores de veneno.)*

- Morte-vida Phyrexiana não afetará dano que reduza seu total de pontos de vida de um número positivo para 0 ou menos. Por exemplo, se você tiver 3 pontos de vida e sofrer 5 pontos de dano, você acabará com -2 pontos de vida. Na próxima vez em que você sofrer dano, ele será causado como se sua fonte tivesse infectar.
- Se você tiver 0 ou menos pontos de vida e Morte-vida Phyrexiana deixar o campo de batalha, você perderá o jogo (a menos que outro efeito esteja impedindo que você perca).
- Se você tiver 0 ou menos pontos de vida, você não pode pagar nenhuma quantidade de pontos de vida exceto 0.
- Você ainda pode perder o jogo por outros motivos, inclusive ter dez ou mais marcadores de veneno ou comprar um card de um grimório vazio.

Necropotência

{B} {B} {B}

Encantamento

Pule sua etapa de compra.

Toda vez que você descartar um card, exile aquele card de seu cemitério.

Pague 1 ponto de vida: Exile com a face voltada para baixo o card do topo de seu grimório. Coloque aquele card em sua mão no início de sua próxima etapa final.

- Se um card descartado não for colocado em seu cemitério (por um efeito como o de Baloth Obstinado) ou deixar seu cemitério (por exemplo, por ter sido devolvido para sua mão por outro efeito), ele não será exilado.
  - Se você descartar um card com loucura e quiser conjurá-lo, a habilidade de Necropotência não exilará aquele card. Se você não quiser conjurá-lo, você escolhe se ele termina exilado ou em seu cemitério.
  - A última habilidade de Necropotência cria uma habilidade desencadeada retardada que colocará o card exilado em sua mão. Aquela habilidade ainda será desencadeada mesmo que Necropotência seja removida do campo de batalha antes de sua etapa final.
  - Você não pode olhar os cards exilados pela última habilidade enquanto eles estão com a face voltada para baixo.
-

Ninho dos Grifos

{1}{W}

Encantamento

No início de sua etapa final, se você ganhou 3 ou mais pontos de vida neste turno, crie uma ficha de criatura Grifo branca 2/2 com voar.

- Você só cria uma ficha de Grifo, independentemente de quantos pontos de vida você ganhou além de 3.
- A habilidade de Ninho dos Grifos verifica quantos pontos de vida você ganhou no turno, mesmo se não estava no campo de batalha quando você os ganhou. Ela não verifica se você também perdeu pontos de vida, mesmo que você tenha perdido mais do que ganhou.
- Se você não tiver ganho 3 pontos de vida até o início de sua etapa final, a habilidade de Ninho dos Grifos não será desencadeada.

Obediência Cega

{1}{W}

Encantamento

Extorquir (*Toda vez que você conjura uma magia, 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.*)

Os artefatos e as criaturas que seus oponentes controlam entram no campo de batalha virados.

- Você pode pagar {W/B} no máximo uma vez para cada habilidade extorquir 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.

Onisciência

{7}{U}{U}{U}

Encantamento

Você pode conjurar magias de sua mão sem pagar seus custos de mana.

- Você precisa seguir as permissões e restrições normais de tempo de cada magia que você conjurar.
- Se conjura uma magia “sem pagar seu custo de mana”, você não pode escolher conjurá-la por nenhum custo alternativo. Você pode, entretanto, pagar custos adicionais, como custos de reforçar. Se a magia tem custos adicionais obrigatórios, como os de Voz Atormentadora, eles precisam ser pagos para conjurar a magia.
- Se uma magia tiver {X} em seu custo de mana, você precisa escolher 0 como valor de X quando conjurá-la sem pagar seu custo de mana.

- Depois que você tiver conjurado Onisciência, se for o seu turno, você terá prioridade imediatamente após a resolução dela. Você pode conjurar outra mágica antes que qualquer jogador possa tentar remover Onisciência com mágicas ou habilidades.

Pacto da Sepultura

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

Encantamento

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

- Quando a habilidade desencadeada for resolvida, primeiro o jogador de quem for o turno (caso não seja o seu turno) escolhe qual criatura sacrificar. Depois, todos os jogadores, por ordem de turno, fazem o mesmo, e em seguida todas as criaturas escolhidas são sacrificadas ao mesmo tempo.
- Nenhum dos jogadores é um alvo. Um jogador com resistência a magia têm que sacrificar uma criatura do mesmo jeito.
- Se várias criaturas controladas por você morrerem ao mesmo tempo, a habilidade desencadeada de Pacto da Sepultura será desencadeada em número equivalente ao de criaturas mortas.
- Se você controla mais de um Pacto da Sepultura e uma criatura que você controla morrer, todas as habilidades desencadeadas serão desencadeadas. Cada outro jogador sacrificará uma criatura todas as vezes que uma dessas habilidades for resolvida.
- Se dois jogadores controlarem cada um um Pacto da Sepultura e uma criatura controlada por um daqueles jogadores morrer, haverá uma reação em cadeia. Primeiro a habilidade do Pacto da Sepultura daquele jogador será desencadeada, fazendo com que cada outro jogador sacrifique uma criatura. O sacrifício faz com que a habilidade do Pacto da Sepultura de outro jogador seja desencadeada, e assim por diante.
- Em um jogo de Gigante de Duas Cabeças, quando uma criatura que você controla morrer, a habilidade desencadeada de Pacto da Sepultura fará com que cada outro jogador, inclusive seu colega de equipe, sacrifique uma criatura. A habilidade de Pacto da Sepultura não será desencadeada quando uma criatura que seu colega de equipe controla morrer.

Pacto de Sangue

{3} {B} {B}

Encantamento

Toda vez que você ganha pontos de vida, o oponente alvo perde uma quantidade equivalente de pontos de vida.

- A habilidade de Pacto de Sangue é desencadeada apenas uma vez para cada evento de ganho de pontos de vida, sejam 2 pontos de vida de Guarda-costas Mulher-raposa ou 3 pontos de vida de uma ficha de Comida.
- Se uma habilidade é desencadeada toda vez que um oponente perde pontos de vida e faz com que você ganhe pontos de vida, como a habilidade de Sangue Delicioso, isso gerará um loop até que você vença o jogo ou algum jogador realize uma ação para quebrar o loop. Se nenhuma das duas coisas acontecer, o jogo terminará empatado.
- Cada criatura com vínculo com a vida a causar dano de combate causa um evento de ganho de pontos de vida em separado. Por exemplo, se duas criaturas com vínculo com a vida que você controla causarem dano de combate ao mesmo tempo, a primeira habilidade de Pacto de Sangue será desencadeada duas vezes e você poderá escolher um oponente diferente para cada ocorrência. No entanto, se uma única criatura que

você controla com vínculo com a vida causar dano de combate a múltiplas criaturas, jogadores, planeswalkers e/ou batalhas ao mesmo tempo (por exemplo, por ela ter atropelar ou ter sido bloqueada por mais de uma criatura), a habilidade será desencadeada apenas uma vez.

- Se você ganha uma quantidade de pontos de vida “para cada” alguma coisa, aqueles pontos de vida são ganhos como um único evento, portanto a habilidade de Pacto de Sangue é desencadeada apenas uma vez.
- Em um jogo de "Gigante de Duas Cabeças", os pontos de vida ganhos pelo seu colega de equipe não fazem com que a habilidade seja desencadeada, mesmo que façam com que o total de pontos de vida da sua equipe aumente.

Sanidade Corroída

{2}{U}

Encantamento — Aura Maldição

Encantar jogador

No início de cada etapa final, o jogador encantado tritura

X cards, sendo X o número de cards colocados no

cemitério dele vindos de qualquer lugar neste turno.

- A habilidade desencadeada de Sanidade Corroída conta o número de cards que foram colocados no cemitério do jogador encantado durante o turno, mesmo que Sanidade Corroída não tenha estado no campo de batalha no momento em que aqueles cards foram colocados lá e mesmo que aqueles cards tenham deixado aquele cemitério.
- O valor de X só é determinado conforme a habilidade desencadeada de Sanidade Corroída é resolvida. Por exemplo, se três Sanidades Corroídas estiverem anexadas a um jogador que teve quatro cards colocados no próprio cemitério neste turno, X será quatro para a primeira habilidade a ser resolvida, oito para a segunda e dezesseis para a terceira.

Selo da Terra

{1}{G}

Encantamento

Quando Selo da Terra entrar no campo de batalha,

compre um card.

Os cards nos cemitérios não podem ser alvo de mágicas

nem de habilidades.

- A última habilidade só funciona quando Selo da Terra está no campo de batalha.
- Somente mágicas e habilidades que tenham como alvo cards no cemitério serão afetadas. As habilidades que não tenham como alvo cards no cemitério (como a habilidade de Cripta de Tormod) continuam podendo afetar aqueles cards.

Temporada da Multiplicação

{4}{G}

Encantamento

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

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

- Tudo que tenha sido especificado pelo efeito que criou as fichas originais também se aplicará às fichas adicionais criadas pelo efeito de substituição de Temporada de Multiplicação. Por exemplo, se um efeito orientar você a criar uma ficha “virada e atacando”, as fichas adicionais também estarão viradas e atacando.
  - Temporada da Multiplicação afeta permanentes que entram no campo de batalha com marcadores.
  - Planeswalkers entrarão no campo de batalha com o dobro do número de marcadores de lealdade. No entanto, se você ativar uma habilidade cujo custo faça com que você coloque marcadores de lealdade em um planeswalker, o número que você coloca não dobra. Isso porque aqueles marcadores são colocados como custo, e não como efeito.
  - Batalhas entrarão no campo de batalha com o dobro do número de marcadores de defesa.
  - Se houver duas Temporadas da Multiplicação no campo de batalha, então o número de fichas ou marcadores será quatro vezes o número original. Se houver três no campo de batalha, o número de fichas ou marcadores será oito vezes o original, e assim por diante.
-

Temporada de Crescimento

{1}{G}

Encantamento

Toda vez que uma criatura entrar no campo de batalha sob seu controle, use vidência 1.

Toda vez que você conjurar uma mágica que tenha uma criatura que você controla como alvo, compre um card.

- Se múltiplas criaturas entrarem no campo de batalha sob seu controle simultaneamente, você usará vidência 1 para cada uma daquelas criaturas. Você não olhará mais de um card de seu grimório a cada vez.
  - A última habilidade de Temporada de Crescimento é resolvida antes da mágica que fez com que ela fosse desencadeada. Ela é resolvida mesmo que aquela mágica seja anulada.
  - A última habilidade de Temporada de Crescimento é desencadeada quando você conjura uma mágica que tem múltiplos alvos enquanto ao menos um dos alvos for uma criatura que você controla. Ela não é desencadeada múltiplas vezes se você conjurar uma mágica que tenha como alvo múltiplas vezes uma criatura que você controla ou que tenha como alvo múltiplas criaturas que você controla.
-

Tremores de Impacto

{1}{R}

Encantamento

Toda vez que uma criatura entra no campo de batalha sob seu controle, Tremores de Impacto causa 1 ponto de dano a cada oponente.

- Se múltiplas criaturas entrarem no campo de batalha sob seu controle, Tremores de Impacto será desencadeado aquela quantidade de vezes. Cada uma dessas habilidades distintas causará 1 ponto de dano a cada oponente.
-

Tutela Sombria

{2} {B}

Encantamento

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 o custo de mana do card revelado inclui {X}, X é considerado 0.
-

Vidas Paralelas

{3} {G}

Encantamento

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

- Tudo que tenha sido especificado pelo efeito que criou as fichas originais também se aplicará às fichas adicionais criadas pelo efeito de substituição de Vidas Paralelas. Por exemplo, se um efeito orientar você a criar uma ficha “virada e atacando”, as fichas adicionais também estarão viradas e atacando.
  - Se você controla duas Vidas Paralelas, o número de fichas criado é quatro vezes o número original. Se você controla três, o número de fichas criado é oito vezes o número original, e assim por diante.
-

Vigor Primordial

{4} {G}

Encantamento

Se uma ou mais fichas seriam criadas, em vez disso, é criado o dobro daquela quantidade de fichas.

Se um ou mais marcadores +1/+1 seriam colocados em uma criatura, em vez disso, será colocado naquela criatura o dobro daquela quantidade de marcadores +1/+1.

- Tudo que tenha sido especificado pelo efeito que criou as fichas originais também se aplicará às fichas adicionais criadas pelo efeito de substituição de Vigor Primordial. Por exemplo, se um efeito orientar você a criar uma ficha “virada e atacando”, as fichas adicionais também estarão viradas e atacando.
  - Não importa quem controla as fichas ou a criatura na qual os marcadores +1/+1 estão sendo colocados.
  - Vigor Primordial afeta permanentes que entram no campo de batalha com determinado número de marcadores. Por exemplo, se uma criatura normalmente entraria no campo de batalha com três marcadores +1/+1, ela entrará com seis marcadores +1/+1.
  - Se houver dois Vigores Primordiais no campo de batalha, então o número de fichas ou marcadores +1/+1 será quatro vezes o número original. Se houver três no campo de batalha, o número de fichas ou marcadores +1/+1 será oito vezes o número original, e assim por diante.
-