

Notas de Lançamento de *Modern Horizons 3*

Compilado por Eric Levine

Última modificação em quinta-feira, 15 de maio de 2024.

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 *Modern Horizons 3* com o código de coleção MH3 são permitidos nos formatos Moderno, Commander, Legado e Vintage. Os cards impressos nesta coleção não serão válidos para jogo no Padrão ou no Pioneiro.

Há 42 cards com o código de coleção MH3 (números de colecionador 262 a 303) que são reimpressões de *Magic*. Os cards podem ser reconhecidos pela marca d'água na caixa de texto, mostrando o símbolo da expansão da sua primeira reimpressão. Esses cards estão sendo introduzidos no formato Moderno com sua impressão aqui, mas sua inclusão em *Modern Horizons 3* não mudará a validade em outros formatos.

Os cards de Commander de *Modern Horizons 3* com o código de coleção M3C e com numeração de 1 a 8 e de 84 a 135 — e suas versões alternativas com numeração de 9 a 83 e de 136 a 151 — são permitidos nos formatos Commander, Legado e Vintage. Os cards que retornam com o código de coleção M3C e com numeração a partir de 152 são válidos para jogo em qualquer formato que permita cards com o mesmo nome. Os cards com o código de coleção M3C não são válidos para jogo no Moderno, a menos que um card com o mesmo nome já seja permitido no Moderno.

Os Convidados Especiais são cards já impressos antes, de diversas origens, que estão fazendo uma visita à coleção. Você nunca sabe quem nem o que vai aparecer! Há dez Convidados Especiais em *Modern Horizons 3*. Eles têm o código de coleção SPG e são válidos para jogo em qualquer formato que permita cards com o mesmo nome.

Qualquer card de *Modern Horizons 3* obtido em Boosters de Jogo de eventos de Deck Selado é parte de seu conjunto de cards. O mesmo é válido para quaisquer cards que sejam selecionados num evento de Draft.

Além das versões Booster Fun dos cards com os códigos de coleção MH3 e M3C, os Boosters de Colecionador de *Modern Horizons 3* terão reimpressões de *Modern Horizons* e de *Modern Horizons 2* em molduras retrô com os símbolos da expansão original. Para saber as regras desses cards, visite [Gatherer.Wizards.com](https://gatherer.wizards.com).

Acesse Magic.Wizards.com/Formats para obter a lista completa de formatos e coleções permitidas e listas de banimentos.

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

Acesse Locator.Wizards.com para encontrar o evento ou a loja mais perto de você.

Mecânicas que retornam

Em *Modern Horizons 3*, estão de volta mais de setenta habilidades de palavra-chave, ações de palavra-chave e mecânicas sem nome. As regras dessas mecânicas permanecem inalteradas nesta coleção. No entanto, algumas regras mudaram desde que os cards com aquelas habilidades foram lançados pela primeira vez.

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

Mecânica que retorna: energia

Às vezes, mana não é o bastante. Vários cards em *Modern Horizons 3* lhe darão *marcadores de energia* que você pode usar para aprimorar mágicas e permanentes sob seu controle. Você pode montar um deck cheio de cards deste tipo, com vários marcadores de energia e várias maneiras de gastá-los!

Guia das Almas

{W}

Criatura — Humano Clérigo

1/2

Toda vez que outra criatura entra no campo de batalha sob seu controle, você ganha 1 ponto de vida e recebe {E} (*um marcador de energia*).

Toda vez que você ataca, você pode pagar {E}{E}{E}. Quando fizer isso, coloque dois marcadores +1/+1 e um marcador de voar na criatura atacante alvo. Ela se torna um Anjo além de seus outros tipos.

Orações Primais

{2}{G}{G}

Encantamento

Quando Orações Primais entra no campo de batalha, você recebe {E}{E} (*dois marcadores de energia*).

Você pode conjurar mágicas de criatura com valor de mana igual ou inferior a 3 pagando {E} em vez de pagar seus custos de mana. Se você conjurar uma mágica dessa forma, você pode conjurá-la como se ela tivesse lampejo.

- {E} é o símbolo de energia. Ele representa um marcador de energia.
- Os marcadores de energia são um tipo de marcador que o jogador pode ter. Eles não estão associados a permanentes específicas.
- Acompanhe o número de marcadores de energia que cada jogador tem. Você pode escrever em um papel ou usar dados, mas qualquer método que seja claro e acordado entre todos também serve. (Em torneios de

nível mais avançado, pode não ser permitido acompanhar a quantidade de marcadores que os jogadores têm usando dados.)

- Se um efeito diz que você recebe um ou mais {E}, você recebe aquela quantidade de marcadores de energia. Para pagar um ou mais {E}, você perde aquela quantidade de marcadores de energia. Você não pode pagar mais marcadores de energia do que possui. Quaisquer efeitos que interajam com marcadores que um jogador ganha, tem ou perde podem interagir com marcadores de energia.
- Marcadores de energia não são mana. Eles não somem quando etapas, fases e turnos acabam, e efeitos que adicionam mana "de qualquer tipo" não podem lhe dar marcadores de energia.
- Algumas habilidades desencadeadas dizem que você "pode pagar" uma certa quantidade de {E}. Você não pode pagar essa quantidade várias vezes para multiplicar o efeito. Você só escolhe se quer ou não pagar essa quantidade de {E} conforme a habilidade é resolvida.
- Algumas habilidades desencadeadas que dizem que você "pode pagar" uma certa quantidade de {E} descrevem um efeito que acontece "Se fizer isso". Nesse caso, depois que você escolher, nenhum jogador poderá fazer ações para tentar impedir o efeito da habilidade. Se o pagamento é sucedido da frase "Quando fizer isso", você escolherá quaisquer alvos para essa habilidade desencadeada reflexiva e os colocará na pilha antes dos jogadores realizarem ações.
- Se uma mágica ou habilidade com um ou mais alvos disser que você "pode pagar" uma quantidade de {E} e cada permanente que ela escolher como alvo tiver se tornado um alvo não válido, a mágica ou habilidade não será resolvida. Não será possível pagar {E} nem se quiser.
- Algumas mágicas e habilidades que lhe dão {E} precisam de alvos. Se nenhum dos alvos escolhidos for válido conforme aquela mágica ou habilidade tentar ser resolvida, ela não será resolvida. Você não receberá nenhum {E}.

Tipo de card que retorna: estirpe

O tipo *estirpe*, antes conhecido como "tribal", aparece em cards não de criatura e permite que eles tenham tipos de criatura. Todos os cards que eram do tipo tribal serão atualizados para estirpe no lançamento de *Modern Horizons 3*. (Para entender o motivo da mudança de nome do tipo de card, você pode ler o [anúncio de novembro de 2023](#).)

Ecos da Eternidade

{3}{C}{C}{C}

Encantamento de Estirpe — Eldrazi

Se uma habilidade desencadeada de uma mágica incolor que você controla ou outra permanente incolor que você controla for desencadeada, aquela habilidade será desencadeada uma vez adicional.

Toda vez que você conjurar uma mágica incolor, copie-a.

Você pode escolher novos alvos para a cópia. (*Uma cópia de uma mágica permanente torna-se uma ficha.*)

Comando de Kozilek

{X}{C}{C}

Mágica instantânea de Estirpe — Eldrazi

Escolha dois —

- O jogador alvo cria X fichas de criatura Prole Eldrazi incolor 0/1 com “Sacrifique esta criatura: Adicione {C}”.
 - O jogador alvo usa vidência X e depois compra um card.
 - Exile a criatura alvo com valor de mana igual ou inferior a X.
 - Exile até X cards alvo de cemitérios.
- Estirpe é um tipo de card que permite que cards não de criatura tenham tipos de criatura. Por exemplo, Ecos da Eternidade é um Eldrazi (embora não seja uma criatura) enquanto está no campo de batalha e é um Eldrazi (embora não seja um card de criatura) em zonas que não o campo de batalha.
 - Embora apareça apenas em cards que já têm outros tipos, estirpe é um tipo de card e será contado por efeitos que usam como referência o número de tipos de card dentre os cards em uma zona.

Mecânica que retorna: cards dupla face

O lançamento de *Modern Horizons 3* conta com cards dupla face modais, assim como cards dupla face transformáveis. A frente de cada um dos vinte cards dupla face modais não são terrenos; os versos são todos terrenos.

Discípula de Freyalise

{3}{G}{G}{G}

Criatura — Elfo Druida

3/3

Quando Discípula de Freyalise entra no campo de batalha, você pode sacrificar outra criatura. Se fizer isso, você ganha X pontos de vida e compra X cards, sendo X o poder daquela criatura.

//

Jardim de Freyalise

Terreno

Conforme Jardim de Freyalise entra no campo de batalha, você pode pagar 3 pontos de vida. Se não fizer isso, ele entrará no campo de batalha virado.

{T}: Adicione {G}.

- Para determinar se é válido jogar um card dupla face modal, considere apenas as características do lado que você estiver jogando e ignore as características do outro lado. Por exemplo, se um efeito impedir você de conjurar mágicas de criatura, você não poderá conjurar Discípula de Freyalise, mas ainda poderá jogar Jardim de Freyalise.
- Se um efeito permitir que você jogue um card dupla face modal específico, você pode conjurá-lo como uma mágica ou jogá-lo como um terreno conforme determinado pelo lado que você escolher jogar. Se um efeito permitir que você conjure (em vez de “jogar”) um card dupla face modal específico, você não poderá jogá-lo como um terreno.
- Se um efeito permitir que você jogue um terreno ou conjure uma mágica dentre um grupo de cards, você pode conjurar ou jogar um card dupla face modal com qualquer lado que satisfaça o critério do efeito. Por exemplo, se um efeito permitir que você jogue terrenos diretamente do seu cemitério, você poderá jogar Jardim de Freyalise, mas não poderá conjurar Discípula de Freyalise.
- Se um efeito permite que você coloque um card com características específicas no campo de batalha, mas não diz que você deve jogá-lo ou conjurá-lo, você considera apenas as características da face frontal de um card dupla face modal para determinar sua elegibilidade. Se o card é elegível, ele entra no campo de batalha com a face voltada para cima. Por exemplo, se um efeito permitir que você coloque no campo de batalha um card de criatura diretamente do seu cemitério, você poderá colocar Discípula de Freyalise no campo de batalha. No entanto, um efeito que lhe permita devolver à sua mão um terreno do seu cemitério não permitirá devolver Jardim de Freyalise à sua mão, pois aquele card tem apenas as características da frente enquanto está no cemitério.
- O valor de mana de um card dupla face modal é baseado nas características da face que está sendo considerada. Na pilha ou no campo de batalha, considere a face que esteja voltada para cima. Em todas as outras zonas, considere apenas a face frontal. Isso difere de como o valor de mana de um card dupla face que se transforma é determinado.
- Um card dupla face modal não pode ser transformado nem colocado no campo de batalha transformado. Ignore quaisquer instruções para transformar um card dupla face modal ou colocá-lo no campo de batalha transformado.

Os cinco cards dupla face transformáveis deste lançamento são criaturas lendárias monocoloridas na face frontal com habilidades que as exilam e as transformam em planeswalkers multicoloridos em seus versos.

Ral, Mago da Monção

{1}{R}

Criatura Lendária — Humano Mago

1/3

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

Toda vez que você conjurar uma mágica instantânea ou um feitiço durante o seu turno, lance uma moeda. Se você perder, Ral, Mago da Monção, causará 1 ponto de dano a você. Se você vencer, você poderá exilar Ral. Se fizer isso, devolva-o ao campo de batalha transformado sob o controle do seu dono.

//

Ral, Prodígio da Linha de Força

Planeswalker Lendário — Ral

2

Ral, Prodígio da Linha de Força, entra no campo de batalha com um marcador de lealdade adicional por cada mágica instantânea e feitiço que você conjurou neste turno.

+1: Até o seu próximo turno, mágicas instantâneas e feitiços que você conjurar custam {1} a menos.

–2: Ral causa 2 pontos de dano distribuídos à sua escolha entre um ou dois alvos. Compre um card se você controlar uma permanente azul que não seja Ral.

–8: Exile os oito cards do topo do seu grimório. Você pode conjurar mágicas instantâneas e feitiços dentre eles neste turno sem pagar seus custos de mana.

- Cada face de um card dupla face transformável tem seu próprio conjunto de características: nome, tipos, subtipos, habilidades e assim por diante. Enquanto um card de permanente dupla face transformável estiver no campo de batalha, considere apenas as características do lado que estiver voltado para cima. O outro conjunto de características é ignorado.
- Cada card dupla face transformado nesta coleção é conjurado com a frente voltada para cima. Em qualquer zona que não seja o campo de batalha, considere apenas as características de sua face frontal. Se ele estiver no campo de batalha, considere apenas as características da face que estiver voltada para cima; as características da outra face são ignoradas.
- O valor de mana de um card dupla face transformável é o valor de mana de sua face frontal, independentemente de qual face esteja voltada para cima.
- O reverso de um card dupla face transformável geralmente tem um indicador de cor que define sua cor. Reversos incolores, como terrenos, não.
- Na variante Commander, a identidade de cor de um card dupla face modal é determinada pelos custos de mana e símbolos de mana nos textos de regras da face e do reverso combinados. Se qualquer uma das faces tiver um indicador de cor ou um tipo de terreno básico, eles também são contados. Por exemplo, a identidade de cor de Ral, Mago da Monção, é azul e vermelho, pois sua frente é vermelha e seu verso tem um indicador de cor azul e vermelho.
- Um card dupla face transformado entra no campo de batalha com a frente voltada para cima por padrão, a menos que uma mágica ou habilidade instrua você a colocá-lo no campo de batalha transformado ou lhe permita conjurá-lo transformado, entrando com o verso voltado para cima neste caso.
- Se algo instruir você a colocar um card que não seja dupla face no campo de batalha transformado, ele não entrará no campo de batalha. Nesse caso, ele permanecerá na zona em que está. Por exemplo, se um card de

uma só face é uma cópia de Ral, Mago da Monção, escolher exilar aquela permanente durante a resolução da sua habilidade desencadeada fará com que ela permaneça no exílio.

Habilidade de palavra-chave que retorna: Armadura de sombra

A habilidade de palavra-chave *armadura de sombra*, antes conhecida como “armadura de totem”, aparece apenas em Auras. Uma Aura com armadura de sombra protege a permanente à qual está anexada; se aquela permanente seria destruída, em vez disso, a Aura é destruída!

Sombra de Cão

{1}{W}

Encantamento — Aura

Lampejo

Encantar criatura

Enquanto outro jogador controlar a criatura encantada, ela não poderá atacar nem bloquear. Caso contrário, Sombra de Cão terá armadura de sombra. *(Se a criatura encantada seria destruída, em vez disso, remova todo o dano dela e destrua esta Aura.)*

Sombra de Leão

{G}{G}

Encantamento — Aura

Encantar criatura modificada *(Os Equipamentos, as Auras que seu controlador controla e os marcadores são modificações.)*

A criatura encantada recebe +3/+3 e tem vigilância e alcance.

Armadura de sombra *(Se a criatura encantada seria destruída, em vez disso, remova todo o dano dela e destrua esta Aura.)*

- O efeito de armadura de sombra é obrigatório. Se a criatura encantada seria destruída, você deve remover todo o dano dela (se tiver sofrido dano) e destruir a Aura que possui armadura de sombra.
- O efeito de armadura de sombra é aplicado independentemente do motivo que faria a criatura encantada ser destruída: porque sofreu dano letal ou porque está sendo afetada por um efeito que diz para destruí-la (como em *Respire pela Última Vez*). Nos dois casos, todo o dano é removido da criatura e a Aura é destruída no lugar dela.
- Se uma criatura sob seu controle está encantada com diversas Auras que têm armadura de sombra e a criatura encantada seria destruída, em vez disso, uma dessas Auras é destruída — mas somente uma delas. Você escolhe a Aura a ser destruída por controlar a criatura encantada.
- Se uma criatura encantada com uma Aura que tem armadura de sombra seria destruída por diversas ações baseadas no estado ao mesmo tempo (provavelmente porque sofreu dano de uma criatura com toque mortífero maior ou igual à resistência dela), o efeito de armadura de sombra substituirá todas elas e salvará a criatura.
- Se uma mágica ou habilidade destruiria tanto uma Aura com armadura de sombra quanto a criatura que está ela encantando ao mesmo tempo, o efeito de armadura de sombra salvará a criatura encantada de ser destruída. Em vez disso, a mágica ou habilidade destruirá a Aura de duas formas diferentes ao mesmo tempo, mas o resultado é o mesmo que o de destruí-la uma única vez.

- O efeito de armadura de sombra não é regeneração. Especificamente, se o efeito de armadura de sombra é aplicado, a criatura encantada não se torna virada e não é removida de combate como resultado. Os efeitos que dizem que a criatura encantada não pode ser regenerada não impedem que o efeito de armadura de sombra seja aplicado.
- Se uma mágica ou habilidade diz que iria "destruir" uma criatura encantada com uma Aura que tenha armadura de sombra, em vez disso, aquela mágica ou habilidade é o que faz com que a Aura seja destruída. Armadura de sombra não destrói a Aura; em vez disso, ela muda os efeitos da mágica ou da habilidade. Por outro lado, se uma mágica ou habilidade causar dano letal a uma criatura encantada com uma Aura que possui armadura de sombra, as regras de jogo sobre dano letal fazem com que a Aura seja destruída, não aquela mágica ou habilidade.
- Armadura de sombra não tem efeito se a criatura encantada é colocada em um cemitério por qualquer outro motivo, por exemplo, se ela é sacrificada, se a "regra das lendas" se aplica a ela ou se ela tem resistência igual ou inferior a 0.
- Se uma criatura encantada com uma Aura que tem armadura de sombra tem também indestrutível, o dano letal e efeitos que tentam destruí-la não têm efeito. Armadura de sombra não faz nada, pois não é necessário.

Habilidade de palavra-chave que retorna: Agraciar

Agraciar é uma habilidade que aparece em algumas criaturas encantamento. As criaturas com *agraciar* podem ser conjuradas como criaturas, como de costume, mas também podem ser conjuradas como Auras escolhendo uma criatura como alvo. Quando a criatura encantada deixa o campo de batalha, a Aura com *agraciar* deixará de ser uma Aura e voltará a ser uma criatura no campo de batalha.

Elemental dos Glifos

{1}{W}

Criatura Encantamento — Elemental

2/2

Agraciar {1}{W} *(Se você conjurar este card pagando seu custo de agraciar, ele será uma mágica de Aura com encantar criatura. Ele se tornará novamente uma criatura se não estiver anexado.)*

Aterragem — Toda vez que um terreno entra no campo de batalha sob seu controle, coloque um marcador +1/+1 em Elemental dos Glifos.

A criatura encantada recebe +1/+1 por cada marcador +1/+1 em Elemental dos Glifos.

Talassido Quebra-mar

{U}

Criatura Encantamento — Tritão Mago

1/1

Agraciar {1}{W} *(Se você conjurar este card por seu custo de agraciar, ele será uma mágica de Aura com encantar criatura. Ele se tornará novamente uma criatura se não estiver anexado.)*

Enquanto Talassido Quebra-mar for uma criatura, ele terá destreza. *(Toda vez que você conjura uma mágica não de criatura, esta criatura recebe +1/+1 até o final do turno.)*

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

- Na pilha, uma mágica com agraciar é uma mágica de criatura ou uma mágica de Aura. Ela nunca é ambos, embora seja um mágica de encantamento em ambos os casos.
- Diferentemente de outras mágicas de Aura, uma mágica de Aura com agraciar não é contada se o alvo dela não for válido ao começar a ser resolvido. Em vez disso, o efeito tornando-a uma mágica de Aura se encerra, perde encantar criatura, volta a ser uma mágica de criatura encantamento, é resolvida e entra no campo de batalha como uma criatura encantamento.
- Diferentemente de outras Auras, uma Aura com agraciar não é colocada no cemitério do dono se for solta. Em vez disso, o efeito que a torna uma Aura termina, ela perde encantar criatura e permanece no campo de batalha como uma criatura encantamento. Ela pode atacar (e suas habilidades {T} podem ser ativadas, se possuir alguma) no turno em que se torna solta se esteve sob seu controle continuamente, até mesmo como uma Aura, desde que seu turno mais recente começou.
- Se uma permanente com agraciar entrar no campo de batalha de qualquer outra maneira que não seja sendo conjurada, ela será uma criatura encantamento. Você não pode escolher pagar o custo de agraciar e fazer com que ela se torne uma Aura.
- As Auras anexadas a uma criatura não são viradas quando a criatura é virada. Exceto em alguns casos raros, uma Aura com agraciar permanece desvirada quando é solta e se torna uma criatura.

Habilidade de palavra-chave que retorna: desprovido

Os Eldrazi estão de volta em *Modern Horizons 3*, e *desprovido* também volta com eles. Os cards com desprovido são incolores, seja qual for o seu custo de mana.

Ladrão da Existência

{1}{C}{G}

Criatura — Eldrazi

3/4

Desprovido (*Este card não tem cor.*)

Quando você conjurar esta mágica, exile até uma permanente alvo não de criatura e não de terreno que um oponente controla com valor de mana igual ou inferior a 4. Se fizer isso, Ladrão da Existência ganha “Quando esta criatura deixa o campo de batalha, o oponente alvo compra um card”.

Apropriação Abstrusa

{2}{W}{B}

Mágica Instantânea

Desprovido (*Este card não tem cor.*)

Exile a permanente alvo não de terreno. Você pode conjurar aquele card enquanto ele permanecer exilado, e pode gastar mana incolor como se fosse de qualquer cor para conjurar aquela mágica.

- Um card com desprovido é só incolor. Ele não é incolor e as cores de mana no seu custo de mana.
- Outros cards e habilidades podem dar uma cor a um card com desprovido. Se isso acontecer, ele será apenas da nova cor, não daquela cor e incolor.
- Desprovido funciona em todas as zonas, não só no campo de batalha.

- Se um card perder desprovido, ele ainda será incolor. Isso ocorre porque efeitos que mudam a cor de um objeto (como aquele criado por desprovido) são considerados antes que o objeto perca desprovido.
- Desprovido não afeta a identidade de cor do card para fins de variantes de Commander. Por exemplo, embora Apropriação Abstrusa seja incolor porque tem desprovido, sua identidade de cor ainda será branca e preta e ele não poderá ser incluído em um deck de Commander cuja a identidade de cor do comandante não inclua tanto branco quanto preto.

Termo de jogo que retorna: modificado

Diversos cards em *Modern Horizons 3* citam criaturas “modificadas”. Uma criatura que você controla é considerada modificada se tem ao menos um marcador, se está equipada ou encantada por uma Aura que você controla.

Arna Kennerüd, Capitã Celeste
 {2}{W}{U}{B}
 Criatura Lendária — Humano Cavaleiro
 4/4

Voar, vínculo com a vida

Salvaguarda — Descarte um card.

Toda vez que uma criatura modificada que você controla atacar, dobre o número de cada tipo de marcador nela.

Então, por cada permanente não ficha anexada a ela, crie anexada àquela criatura uma ficha que seja uma cópia daquela permanente.

Lodotojo Temperamental
 {3}{G}

Criatura — Lodo Tojo

4/4

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

As criaturas modificadas que você controla têm atropelar. (*Os Equipamentos, as Auras que você controla e os marcadores são modificações.*)

- Uma Aura controlada por outro jogador não faz com que uma criatura sob seu controle seja modificada.
- Uma criatura com um marcador é considerada modificada, independentemente do tipo de marcador ou do jogador que o tenha colocado naquela criatura.
- Uma criatura equipada é considerada modificada, independentemente do controlador do Equipamento que está anexado a ela.
- Apenas criaturas podem ser modificadas. Se uma criatura modificada deixar de ser uma criatura, ela não será mais considerada modificada.

Ação de palavra-chave que retorna: adaptar

Cruzar novos horizontes traz novas oportunidades de prosperar. Adaptabilidade é a chave do sucesso! A habilidade *adaptar* imbui criaturas com um aumento latente de poder e de resistência que pode ser ativado com uma infusão de mana.

Gargântua Fétida

{4}{B}

Criatura — Horror

4/4

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

Toda vez que um ou mais marcadores +1/+1 forem colocados em Gargântua Fétida, você pode comprar dois cards. Se fizer isso, você perde 2 pontos de vida.

Treinadora de Hidras

{1}{G}

Criatura — Humano Guerreiro

1/1

Você pode exaurir Treinadora de Hidras conforme ela ataca. Quando você faz isso, a criatura alvo recebe +X/+X até o final do turno, sendo X o número de marcadores nas permanentes que você controla. (*Uma criatura exaurida não será desvirada durante sua próxima etapa de desvirar.*)

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

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

Habilidade de palavra-chave que retorna: aniquilador

Os Eldrazi estão aqui há muito tempo — não são tempos bons, a não ser que estejam do seu lado. *Aniquilador* é uma habilidade desencadeada que torna algumas criaturas Eldrazi ainda mais brutais quando atacam.

Vaga-Anulador

{7}

Criatura — Eldrazi Elemental

4/4

Quando você conjurar esta mágica, compre dois cards.

Voar

Aniquilador 1 (*Toda vez que esta criatura ataca, o jogador defensor sacrifica uma permanente.*)

Evocar {2}{U} (*Você pode conjurar esta mágica por seu custo de evocar. Se fizer isso, ela será sacrificada quando entrar no campo de batalha.*)

- As habilidades aniquilador são desencadeadas e resolvidas durante a etapa de declaração de atacantes. O jogador defensor sacrifica o número exigido de permanentes à escolha dele antes de declarar os bloqueadores. Qualquer criatura sacrificada desta forma não estará apta a bloquear.

- Se uma criatura com aniquilador estiver atacando um planeswalker e o jogador defensor escolher sacrificar aquele planeswalker, a criatura atacante continuará a atacar. Ela pode ser bloqueada. Se não for bloqueada, ela simplesmente não causará dano de combate a nada.

NOTAS ESPECÍFICAS DE CARDS DA COLEÇÃO PRINCIPAL DE *MODERN HORIZONS 3*:

A Ascensão da Onda Faminta

{2}{G}

Encantamento — Saga

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

I, II, III — Crie uma ficha de criatura Inseto preta e verde 1/1.

IV — Sacrifique qualquer número de criaturas. Procure em seu grimório e/ou cemitério um card de criatura com valor de mana igual ou inferior ao número de criaturas sacrificadas dessa forma e coloque-o no campo de batalha. Se você procurar em seu grimório dessa forma, embaralhe.

- Se um card no grimório de um jogador tem {X} no custo de mana, X é 0 ao determinar seu valor de mana.

Abatedor de Território

{4}{G}

Criatura — Eldrazi

7/5

Desprovido *(Este card não tem cor.)*

Alcance

Aterragem — Toda vez que um terreno entrar no campo de batalha sob seu controle, olhe o card do topo de seu grimório. Se for um card de criatura, você poderá revelá-lo e colocá-lo em sua mão. Se não colocar o card em sua mão, você poderá colocá-lo em seu cemitério.

- Você não precisa revelar o card, nem se for um card de criatura. Você pode deixá-lo no topo de seu grimório ou colocá-lo no seu cemitério.
-

Abominaguejo

{4}{B}{B}

Criatura — Caranguejo Demônio

5/5

Emergir de artefato {5}{B}{B} (*Você pode conjurar esta mágica sacrificando um artefato e pagando o custo de emergir menos o valor de mana daquele artefato.*)

Quando Abominaguejo entra no campo de batalha, o oponente alvo exila o card do topo do próprio grimório, um card aleatório do próprio cemitério e um card aleatório da própria mão. Você pode conjurar uma mágica dentre os cards exilados dessa forma sem pagar seu custo de mana.

- Emergir de artefato é uma variante da habilidade emergir. Ela lhe permite sacrificar um artefato em vez de uma criatura; fora isso, funciona da mesma forma que emergir.
- O valor de mana de um artefato é determinado somente pelos símbolos de mana impressos em seu canto superior direito (a menos que aquele artefato seja o verso de um card dupla face, uma permanente fundida ou se estiver copiando outra coisa; veja a seguir). Se o custo de mana incluir {X}, X é 0. Se a criatura for um card que tem apenas a face sem símbolos de mana em seu canto superior direito (por ser um terreno animado, por exemplo), seu valor de mana é 0. Ignore quaisquer custos alternativos ou adicionais (como reforçar) que foram pagos quando o artefato foi conjurado.
- Os componentes em mana colorido de custos de emergir não podem ser reduzidos com emergir.
- Você pode sacrificar um artefato com valor de mana 0, como uma ficha de Comida, para conjurar Abominaguejo pelo seu custo de emergir. Você simplesmente pagará o custo total de emergir sem nenhuma redução.
- Você pode sacrificar um artefato com valor de mana maior ou igual ao custo de emergir. Se fizer isso, você pagará apenas o componente em mana colorido do custo de emergir.
- O valor de mana do reverso de um card dupla face é o valor de mana de sua face. O valor de mana de uma permanente fundida é a soma dos valores de mana de suas faces frontais. Um artefato que seja uma cópia de qualquer uma das faces tem valor de mana 0.
- O valor de mana de uma mágica de criatura com emergir não é afetado pelo fato de o custo de emergir ter ou não sido pago. Por exemplo, se você conjurar Abominaguejo pelo seu custo de emergir e sacrificar um artefato cujo valor de mana seja 3, o valor de mana de Abominaguejo continuará sendo 6.
- O artefato escolhido para ser sacrificado ainda estará no campo de batalha até o momento em que você ativar habilidades de mana. Suas habilidades podem afetar o custo da mágica, ser ativadas para gerar mana e assim por diante. No entanto, se ela tiver uma habilidade desencadeada quando uma mágica é conjurada, ela já terá sido sacrificada antes daquela habilidade poder ser desencadeada.
- Uma vez que você comece a conjurar uma mágica com emergir, nenhum jogador pode realizar nenhuma ação até que você termine. Em especial, os oponentes não podem tentar remover a permanente que você deseja sacrificar.
- A mágica que você conjurar sem pagar seu custo de mana é conjurada durante a resolução da habilidade desencadeada de Abominaguejo. As restrições de tempo daquela mágica baseadas no tipo do card são ignoradas.
- A habilidade desencadeada de Abominaguejo não lhe permite jogar cards de terreno e, portanto, quaisquer cards de terreno exilados com a habilidade desencadeada de Abominaguejo permanecerão no exílio. Se você escolher não conjurar nenhum dos cards não de terreno exilados (seja porque não pode ou porque não quer), aqueles cards também permanecerão no exílio.

- Você escolhe se quer ou não conjurar um dos cards exilados quando a habilidade desencadeada de Abominaguejo for resolvida. Se fizer isso, você o fará como parte da resolução daquela habilidade. Você não pode esperar para conjurá-lo posteriormente no turno. As restrições de tempo baseadas no tipo do card são ignoradas.
- Caso conjure uma mágica por outro custo “sem pagar seu custo de mana”, você não poderá escolher conjurá-la por qualquer outro custo alternativo. Você pode, entretanto, pagar custos adicionais, como custos de reforçar. Se a mágica tem custos adicionais obrigatórios, eles precisam ser pagos para conjurá-la.

A Criação de Avacyn

{1}{B}{B}

Encantamento — Saga

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

I — Procure em seu grimório um card, exile-o com a face voltada para baixo e depois embaralhe.

II — Volte a face do card exilado para cima. Se for um card de criatura, você perde uma quantidade de pontos de vida igual ao valor de mana dele.

III — Você pode colocar o card exilado no campo de batalha se for um card de criatura. Se não o colocar no campo de batalha, coloque-o na mão de seu dono.

- Cada A Criação de Avacyn sob seu controle tem seu próprio conjunto de cards exilados com face voltada para baixo. (Na maioria dos casos, este conjunto de cards conterá apenas um card.) A segunda e terceira habilidades de capítulo de A Criação de Avacyn se referem apenas a aqueles cards, não aos de qualquer outra A Criação de Avacyn.
- No caso incomum em que dois ou mais cards estejam exilados com face voltada para baixo e com a primeira habilidade de capítulo de A Criação de Avacyn (provavelmente porque a habilidade desencadeada foi copiada ou a habilidade foi desencadeada uma segunda vez), a segunda habilidade de capítulo virará para cima todos os cards exilados. Se pelo menos um deles for um card de criatura, você perderá uma quantidade de pontos de vida igual ao valor de todos os cards exilados.
- No caso incomum em que dois ou mais cards estejam exilados com face voltada para baixo com a primeira habilidade de A Criação de Avacyn quando a terceira habilidade de capítulo for resolvida, se pelo menos um dos cards exilados for um card de criatura, você poderá escolher colocar no campo de batalha todos ou nenhum dos cards exilados que são permanentes. Independentemente do que escolher, quaisquer cards exilados restantes serão colocados na mão de seus donos.

Acúleo de Éter

{1}{U}

Mágica Instantânea

Escolha a mágica alvo. Você recebe {E}{E} (*dois marcadores de energia*) e, em seguida, pode pagar qualquer quantidade de {E}. Anule aquela mágica, a menos que seu controlador pague {1} por cada {E} pago dessa forma.

- Você pode escolher a mágica alvo ao conjurar Acúleo de Éter. Você não pode escolher quantos {E} pagar até que Acúleo de Éter seja resolvido. Nenhum jogador pode realizar ações entre o momento em que você

escolhe quantos {E} pagar e o momento em que o controlador da mágica alvo escolhe se vai ou não pagar {1} por cada {E} pago dessa forma.

- Você pode pagar zero {E}. Você receberá {E}{E} e a mágica alvo será resolvida, desde que o controlador escolha pagar {0}. Na maioria dos casos, não será uma escolha difícil de se fazer.

Afogador da Verdade

{5}{G/U}{G/U}

Criatura — Eldrazi

7/6

Desprovido (*Este card não tem cor.*)

Quando você conjurar esta mágica, se {C} tiver sido

gasto para conjurá-la, crie duas fichas de criatura Prole

Eldrazi incolor 0/1 com “Sacrifique esta criatura:

Adicione {C}”.

//

Selva Submersa

Terreno

Selva Submersa entra no campo de batalha virada.

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

- A habilidade desencadeada de Afogador da Verdade será resolvida antes de Afogador da Verdade. Se Afogador da Verdade for anulado ou se deixar a pilha em resposta àquela habilidade desencadeada, a habilidade desencadeada ainda será resolvida normalmente.

Afundar em Estupor

{1}{U}{U}

Mágica Instantânea

Devolva à mão de seu dono a mágica ou permanente não de terreno alvo que um oponente controla.

//

Fontes Soporíficas

Terreno

Conforme Fontes Soporíficas entra no campo de batalha,

você pode pagar 3 pontos de vida. Se não fizer isso, ele

entrará no campo de batalha virado.

{T}: Adicione {U}.

- 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.
-

Aguaceiro Anfíbio

{2}{U}

Encantamento — Aura

Lampejo

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

As cópias tornam-se fichas.)

Encantar criatura

A criatura encantada perde todas as habilidades e é uma criatura Sapo azul com poder e resistência básicos 1/1.

- As cópias serão colocadas diretamente na pilha. Elas não serão conjuradas e não serão contadas por outras mágicas com rajada conjuradas posteriormente no turno.
 - As mágicas conjuradas de zonas que não sejam a mão de um jogador e as mágicas que foram anuladas ou que não foram resolvidas são contadas pela habilidade rajada.
 - Uma cópia de uma mágica pode ser anulada como qualquer outra mágica, mas precisa ser anulada individualmente. Anular uma mágica com rajada não afeta as cópias.
 - A própria habilidade desencadeada que cria as cópias pode ser anulada por qualquer coisa que possa anular uma habilidade desencadeada. Se a habilidade for anulada, nenhuma cópia será colocada na pilha.
 - Você pode escolher novos alvos para qualquer uma das cópias. Você pode fazer escolhas diferentes para cada cópia.
 - Se a criatura encantada ganhar uma habilidade depois que Aguaceiro Anfíbio for anexado a ela, ela manterá aquela habilidade.
 - Aguaceiro Anfíbio sobrescreve todas as cores e tipos de criatura que a criatura encantada possui. Ela é apenas um Sapo azul. A criatura mantém quaisquer supertipos que possuir (como lendário), mas perde quaisquer outros tipos de card que possuir (como artefato).
 - Se a criatura encantada possuir quaisquer outros subtipos que não tipos de criaturas, como Equipamento, Veículo ou Urza, ela os perde também.
 - Aguaceiro Anfíbio sobrescreve todos os efeitos anteriores que definiram o poder e a resistência básicos da criatura a valores específicos. Quaisquer efeitos que definem poder ou resistência que se apliquem posteriormente substituem esse efeito.
 - Efeitos que modificam o poder e/ou a resistência da criatura, como o efeito de Dar de Asas, serão aplicados à criatura, não importando quando começaram a ter efeito. O mesmo é válido para quaisquer marcadores que modifiquem seu poder e/ou resistência e efeitos que invertam o poder e a resistência.
 - Aguaceiro Anfíbio pode encantar uma permanente que apenas temporariamente é uma criatura, como um Veículo. Se isso acontecer, o efeito de Aguaceiro Anfíbio faz com que a permanente encantada continue sendo uma criatura Sapo azul 1/1, até mesmo depois de expirar o efeito que a torna uma criatura.
 - Como o dano permanece marcado em uma criatura até que seja removido ao final do turno, o dano não letal causado a uma criatura pode se tornar letal se Aguaceiro Anfíbio for anexado a ela durante aquele turno.
-

Ajani, Pária Nacatl

{1}{W}

Criatura Lendária — Felino Guerreiro

1/2

Quando Ajani, Pária Nacatl, entrar no campo de batalha, crie uma ficha de criatura Felino Guerreiro branca 2/1.

Toda vez que um ou mais Felinos que você controla morrem, você pode exilar Ajani, depois, devolva-o ao campo de batalha transformado sob o controle de seu dono.

//

Ajani, Vingador Nacatl

Planeswalker Lendário — Ajani

3

+2: Coloque um marcador +1/+1 em cada Felino que você controla.

0: Crie uma ficha de criatura Felino Guerreiro branca 2/1. Quando fizer isso, se você controlar uma permanente vermelha que não seja Ajani, Vingador Nacatl, ele causará dano igual ao número de criaturas que você controla a qualquer alvo.

-4: Cada oponente escolhe um artefato, uma criatura, um encantamento e um planeswalker dentre as permanentes não de terreno que ele controla e, em seguida, sacrifica as restantes.

- Em alguns raros casos, uma mágica ou habilidade pode fazer com que Ajani, Pária Nacatl, transforme-se enquanto for uma criatura (face voltada para cima) no campo de batalha. Se isso acontecer, Ajani, Vingador Nacatl, não terá marcadores de lealdade e será conseqüentemente colocado no cemitério de seu dono.
- Você pode ativar uma das habilidades de lealdade de Ajani, Vingador Nacatl, no turno em que ele entrar no campo de batalha. No entanto, você só pode fazer isso durante uma de suas fases principais, quando a pilha estiver vazia. Por exemplo, se Ajani, Vingador Nacatl, entrar no campo de batalha durante o combate, o oponente terá uma oportunidade de removê-lo antes que você possa ativar uma das habilidades do card.
- Você não escolhe um alvo para a segunda habilidade de Ajani, Vingador Nacatl, quando a ativa. Em vez disso, se você controla uma permanente vermelha que não seja Ajani, Vingador Nacatl, uma segunda habilidade "reflexiva" é desencadeada quando você cria uma ficha de criatura Felino Guerreiro dessa forma. Você escolhe um alvo para aquela habilidade conforme ela vai para a pilha. Cada jogador pode responder àquela habilidade desencadeada normalmente.
- Caso você crie mais de uma ficha de criatura Felino Guerreiro com a segunda habilidade de Ajani, Vingador Nacatl (por exemplo, devido ao efeito de Temporada da Multiplicação), a habilidade reflexiva será desencadeada uma vez por cada Felino Guerreiro que você criou dessa forma. Se, em vez disso, um efeito de substituição fizer com que você crie fichas diferentes (por exemplo, o efeito de Visita Divina), a criação dessas fichas não fará com que a habilidade reflexiva seja desencadeada.
- Quando a última habilidade de Ajani, Vingador Nacatl, for resolvida, começando do próximo oponente na ordem de turnos, cada oponente na ordem de turnos escolhe permanentes que eles mesmos controlam. Cada oponente saberá as escolhas feitas pelos jogadores que escolheram antes. Em seguida, eles sacrificam simultaneamente todas as permanentes não de terreno não escolhidas.
- Uma permanente com mais de um tipo pode ser escolhida como qualquer um de seus tipos. Por exemplo, uma criatura artefato pode ser escolhida como o artefato, como a criatura ou como ambos. Escolher a mesma permanente duas vezes dessa forma tem o mesmo resultado que escolhê-la uma vez.

- Terrenos não podem ser escolhidos e não serão sacrificados, ainda que tenham qualquer um dos tipos citados pela última habilidade de Ajani, Vingador Nacatl.
- Se um oponente não controla permanentes de um dos tipos, ele ainda assim escolherá as permanentes dos tipos que controla.

Alce do Travesso

{2}{G}

Criatura Encantamento — Alce

3/3

Agraciar {1}{G} *(Se você conjurar este card por seu custo de agraciar, ele será uma mágica de Aura com encantar criatura. Ele se tornará novamente uma criatura se não estiver anexado.)*

A criatura encantada perde todas as habilidades e é uma criatura Alce verde com poder e resistência básicos 3/3.

- Se a criatura encantada ganhar uma habilidade depois que Alce do Travesso for anexado a ela, ela manterá aquela habilidade.
- Alce do Travesso sobrescreve todas as cores e tipos de criatura que a criatura encantada possui. Ela é apenas um Alce verde. A criatura mantém quaisquer supertipos que possui (como lendário), mas perde quaisquer outros tipos de card que possui (como artefato).
- Se a criatura encantada possuir quaisquer outros subtipos que não tipos de criaturas, como Equipamento, Veículo ou Urza, ela os perde também.
- Alce do Travesso sobrescreve todos os efeitos anteriores que definiram o poder e a resistência básicos da criatura a valores específicos. Quaisquer efeitos que definem poder ou resistência que se apliquem posteriormente substituem esse efeito.
- Efeitos que modificam o poder e/ou a resistência da criatura, como o efeito de Dar de Asas, serão aplicados à criatura, não importando quando começaram a ter efeito. O mesmo é válido para quaisquer marcadores que modifiquem seu poder e/ou resistência e efeitos que invertam o poder e a resistência.
- Alce do Travesso pode encantar uma permanente que apenas temporariamente é uma criatura, como um Veículo. Se isso acontecer, o efeito de Alce do Travesso faz com que a permanente encantada continue sendo uma criatura Alce verde 3/3, até mesmo depois de expirar o efeito que a torna uma criatura.
- Como o dano permanece marcado em uma criatura até que seja removido ao final do turno, o dano não letal causado a uma criatura pode se tornar letal se Alce do Travesso for anexado a ela durante aquele turno ou se for solto mais tarde no turno.

Altar Argentado

{1}{W}

Artefato

Altar Argentado entra no campo de batalha com dois marcadores de óleo.

Toda vez que duas ou mais criaturas atacarem, coloque um marcador de óleo em Altar Argentado.

{2}, {T}, remova dois marcadores de óleo de Altar

Argentado: Exile outra permanente não de terreno alvo.

Seu controlador compra dois cards.

- A segunda habilidade de Altar Argentado é desencadeada toda vez que duas ou mais criaturas atacam, não só quando você ataca com duas ou mais criaturas.
- Se a permanente não de terreno alvo não for um alvo válido quando a última habilidade de Altar Argentado tentar ser resolvida, ela não será resolvida e nenhum de seus efeitos ocorrerá. Nenhum jogador comprará cards.

Amuleto Instável

{1}{R}

Artefato

Quando Amuleto Instável entra no campo de batalha, você recebe {E}{E} (*dois marcadores de energia*).

Toda vez que você conjura uma mágica vinda de qualquer lugar que não seja sua mão, Amuleto Instável causa 1 ponto de dano a cada oponente.

{T}, pague {E}{E}: Exile o card do topo de seu grimório. Você pode jogá-lo até exilar outro card com Amuleto Instável.

- A segunda habilidade de Amuleto Instável conta as mágicas conjuradas de zonas que não sejam de sua mão. Elas geralmente são mágicas conjuradas do exílio, do cemitério ou da zona de comando. Ela também conta mágicas conjuradas de fora do jogo, como mágicas conjuradas com Desejo ou com a habilidade de Garth Caolho.
- Você paga todos os custos e segue todas as regras de tempo normais para cards jogados com a última habilidade de Amuleto Instável. 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.
- Se Amuleto Instável deixar o campo de batalha antes de você jogar o card exilado mais recentemente, você poderá jogar esse card, desde que ele permaneça exilado.

A Necroflor

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

Criatura Lendária — Planta

2/7

Aterragem — Toda vez que um terreno entrar no campo de batalha sob seu controle, crie uma ficha de criatura Planta verde 0/1. Se você controlar sete ou mais terrenos com nomes diferentes, em vez disso, crie uma ficha de criatura Zumbi preta 2/2.

Os cards de terreno em seu cemitério têm escavação 2.
(*Você pode devolver um card de terreno de seu cemitério à sua mão e triturar dois cards, em vez de comprar um card.*)

- Se você controlar múltiplos terrenos com o mesmo nome, somente um daqueles terrenos contará para os sete ou mais necessários para criar um Zumbi. Por exemplo, se você controla quatro terrenos nomeados Floresta, dois nomeados Planície e um nomeado Pântano, você controla três terrenos com nomes diferentes.
- Se vários terrenos entrarem no campo de batalha sob seu controle simultaneamente, todos esses terrenos serão contados. Por exemplo, se você sacrificar sete terrenos enquanto estiver resolvendo Metapaisagem e procurar em seu grimório sete terrenos com nomes diferentes, você criará sete fichas de Zumbi.

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

Anunciadora dos Mares

{1}{U}{U}

Criatura — Tritão Mago

2/2

Os terrenos não básicos são Ilhas.

- 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 o de Vesuva ou o de Caverna das Almas.
- Os terrenos não básicos perdem quaisquer outros tipos de terreno e todas as habilidades que tinham. Eles ganham o tipo de terreno Ilha e ganham a habilidade "{T}: Adicione {U}".
- Anunciadora dos Mares não afeta nomes ou supertipos. Ela não transformará nenhum terreno em um terreno básico nem removerá o supertipo lendário de um terreno lendário, e os terrenos não serão nomeados “Ilha”.
- Se Anunciadora dos Mares perder suas habilidades, ela continuará a transformar terrenos não básicos em Ilhas. Isso porque efeitos que alteram subtipos são aplicados antes de serem considerados efeitos que removem habilidades, independentemente da ordem de criação dos efeitos.

Aprendiz de Marionete

{1}{B}

Criatura — Humano Artesão

1/2

Fabricar 1 (*Quando esta criatura entrar no campo de batalha, coloque um marcador +1/+1 nela ou crie uma ficha de criatura artefato Servus incolor 1/1.*)

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

- Você escolhe se quer colocar um marcador +1/+1 na criatura ou criar uma ficha de Servus quando a habilidade fabricar está sendo resolvida. Nenhum jogador pode realizar ações entre o momento em que você escolhe e o momento em que um marcador é adicionado ou que uma ficha é criada.
 - Fabricar não faz com que a criatura com a habilidade já entre no campo de batalha com marcadores +1/+1. Por exemplo, Aprendiz de Marionete entra no campo de batalha como uma criatura 1/2 e, em seguida, sua habilidade fabricar vai para a pilha. Os jogadores podem realizar ações (como conjurar mágicas instantâneas) enquanto a habilidade aguarda para ser resolvida.
 - Se você não puder colocar um marcador +1/+1 na criatura por qualquer motivo quando fabricar for resolvido (por exemplo, se não estiver mais no campo de batalha), você só criará uma ficha de Servus.
-

Aprisionamento de Ugin

{2}{U}

Mágica Instantânea

Desprovido (*Este card não tem cor.*)

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

Toda vez que você conjura uma mágica incolor com valor de mana igual ou superior a 7, você pode exilar Aprisionamento de Ugin de seu cemitério. Quando fizer isso, devolva cada permanente não de terreno que você não controla à mão de seu dono.

- A última habilidade só é desencadeada se Aprisionamento de Ugin estiver em seu cemitério quando você conjurar a mágica incolor. Essa habilidade será resolvida antes da mágica incolor. Se a mágica incolor for anulada ou se deixar a pilha em resposta à habilidade desencadeada de Aprisionamento de Ugin, a habilidade ainda será resolvida normalmente.
-

Apropriação Abstrusa

{2}{W}{B}

Mágica Instantânea

Desprovido (*Este card não tem cor.*)

Exile a permanente alvo não de terreno. Você pode conjurar aquele card enquanto ele permanecer exilado, e pode gastar mana incolor como se fosse de qualquer cor para conjurar aquela mágica.

- Se uma ficha é exilada desta forma, ela deixa de existir e não volta ao campo de batalha. Você não pode conjurá-la.
- Apropriação Abstrusa não muda quando você pode conjurar o card exilado. Por exemplo, se você exila um card de criatura sem lampejo, você só pode conjurá-lo durante a sua fase principal enquanto a pilha está vazia.
- Na eventual possibilidade em que o card exilado seja um terreno (provavelmente porque aquele terreno se tornou uma cópia de uma permanente enquanto ainda estava no campo de batalha), não será possível conjurá-lo do exílio.
- Em um jogo com vários participantes, se um jogador deixa o jogo, todos os cards que aquele jogador possui fazem o mesmo. Se você sair do jogo, quaisquer mágicas ou permanentes sob seu controle pelo efeito de Apropriação Abstrusa serão exilados e quaisquer cards ainda em exílio por ela permanecerão exilados.

Aquilo que Prenuncia o Fim

{1}{C}

Criatura — Eldrazi Zangão

2/2

As mágicas incolores que você conjura com valor de mana igual ou superior a 7 custam {1} para serem conjuradas.

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

- Para determinar o custo total de uma mágica, comece com o custo de mana ou com o custo alternativo que você está pagando, adicione quaisquer aumentos de custo e, em seguida, aplique quaisquer reduções de custo (como a de Aquilo que Prenuncia o Fim). O valor de mana da mágica permanece igual, independentemente do custo total para conjurá-la.
- Para mágicas com {X} no custo de mana, use o valor escolhido para X para determinar o valor de mana da mágica.

Arco da Inovação

Terreno

Arco da Inovação entra no campo de batalha virado, a menos que você controle uma Ilha.

{T}: Adicione {U}.

{U}, {T}: A próxima mágica que você conjurar terá improvisar. (*Seus artefatos podem ajudar a conjurar aquela mágica. Cada artefato que você vira após terminar de ativar habilidades de mana paga por {1}.*)

- Você já deve estar controlando uma Ilha quando Arco da Inovação entrar no campo de batalha para que ele entre desvirado. Se ele entrar no campo de batalha ao mesmo tempo que uma Ilha quando você não controla outras Ilhas, ele entrará virado.
- Ocorrências múltiplas de improvisar são redundantes.
- Ao calcular o custo total de uma mágica, inclua quaisquer custos alternativos, custos adicionais ou qualquer outra coisa que aumente ou reduza o custo de conjuração. Improvisar é aplicado depois que o custo total for calculado. Improvisar não altera o custo de mana nem o valor de mana de uma mágica.
- Se um artefato sob seu controle possuir uma habilidade de mana com {T} no custo, ativar aquela habilidade enquanto conjura uma mágica com improvisar fará com que o artefato seja virado antes de você pagar os custos da mágica. Você não será capaz de virá-lo novamente para improvisar. De modo semelhante, se você sacrificar um artefato para ativar uma habilidade de mana enquanto conjura uma mágica com improvisar, aquele artefato não estará no campo de batalha quando você pagar os custos da mágica, de modo que você não será capaz de virá-lo para improvisar.
- Por não ser um custo alternativo, a habilidade improvisar pode ser usada junto de custos alternativos.
- Quando estiver usando improvisar para conjurar uma mágica com {X} em seu custo, primeiro escolha o valor de X. Esta escolha, além de quaisquer aumentos ou reduções de custo, determinará o custo total da mágica. Em seguida você pode virar artefatos que você controla para ajudar a pagar aquele custo. Por exemplo, se você ativar a última habilidade de Arco da Inovação e, em seguida, conjurar Fúria dos Céus (uma mágica com custo de mana {X}{W}{W}), escolhendo 3 como o valor de X, o custo total será {3}{W}{W}. Se você virar dois artefatos, terá que pagar {1}{W}{W}.

Arena da Glória

Terreno

Arena da Glória entra no campo de batalha virada, a menos que você controle uma Montanha.

{T}: Adicione {R}.

{R}, {T}, exaura Arena da Glória: Adicione {R}{R}. Se esse mana for gasto em uma magia de criatura, ela ganha ímpeto até o final do turno. (*Uma permanente exaurida não será desvirada durante sua próxima etapa de desvirar.*)

- Você já deve estar controlando uma Montanha quando Arena da Glória entrar no campo de batalha para que ele entre desvirado. Se ele entrar no campo de batalha ao mesmo tempo que uma Montanha quando você não controla outras Montanhas, ele entrará virado.
- Se uma permanente exaurida já estiver desvirada durante a sua próxima etapa de desvirar (provavelmente porque um efeito a desvirou), o efeito de exaurir que evitava que ela desvirasse expira sem fazer nada.
- Se você ganhar o controle de uma permanente de outro jogador até o final do turno, exauri-la e, em seguida, aquele jogador recuperar o controle dela, ela será desvirada durante a etapa de desvirar daquele jogador.
- O mana gerado com a última habilidade de Arena da Glória pode ser gasto em qualquer coisa, não só em magias de criatura.
- Se o mana gerado com a última habilidade de Arena da Glória for gasto em duas magias de criatura diferentes, cada uma dessas magias (e as criaturas resultantes) ganharão ímpeto até o final do turno.
- Se o mana gerado com a última habilidade de Arena da Glória for gasto para pagar qualquer parte do custo de uma magia de criatura, incluindo um custo alternativo ou adicional, aquela magia de criatura (e a criatura resultante) ganhará ímpeto até o final do turno.
- Se o mana gerado com a última habilidade de Arena da Glória for gasto para conjurar uma magia não de criatura que cria fichas, essas fichas não ganharão ímpeto.
- Se o mana gerado com a última habilidade de Arena da Glória for gasto em uma magia não de criatura que vier a se tornar uma criatura posteriormente no turno, aquela criatura não terá ímpeto.

Aríete Craniano

{B}{R}

Artefato — Equipamento

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

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

A criatura equipada recebe +X/+1, sendo X o número de artefatos que você controla.

Equipar {2}

- A ficha de Phyrexiano Germe entra no campo de batalha como uma criatura 0/0 e o Equipamento se torna anexado a ela antes que ações baseadas no estado façam com que a ficha morra. As habilidades que sejam desencadeadas conforme a ficha entra no campo de batalha veem que uma ficha de criatura 0/0 entrou no campo de batalha.

- Como todo Equipamento, cada Equipamento com arma viva tem um custo de equipar. Você pode pagar esse custo para anexar um Equipamento a outra criatura que você controla. Uma vez que a ficha de Phyrexiano Germe não esteja mais equipada, a menos que outro efeito eleve a resistência dela para acima de 0, ela será colocada em seu cemitério e conseqüentemente deixará de existir.
- Se a ficha de Phyrexiano Germe for destruída, o Equipamento permanecerá no campo de batalha como qualquer outro Equipamento.
- Se o desencadeamento de arma viva fizer com que duas fichas de Phyrexiano Germe sejam criadas (como consequência de um efeito como o de Temporada da Multiplicação), o Equipamento se tornará anexado a uma delas. A outra será colocada em seu cemitério e conseqüentemente deixará de existir, a menos que outro efeito eleve sua resistência para acima de 0.

Arna Kennerüd, Capitã Celeste
 {2}{W}{U}{B}
 Criatura Lendária — Humano Cavaleiro
 4/4

Voar, vínculo com a vida

Salvaguarda — Descarte um card.

Toda vez que uma criatura modificada que você controla atacar, dobre o número de cada tipo de marcador nela.

Então, por cada permanente não ficha anexada a ela, crie anexada àquela criatura uma ficha que seja uma cópia daquela permanente.

- Para dobrar o número de cada tipo de marcador numa permanente, coloque outro marcador nela por cada marcador que já possuir. Os efeitos que interagem com marcadores sendo colocados em permanentes, como o efeito de Ramo Evolutivo, são aplicados da forma adequada.
- Se, por qualquer motivo, uma ficha de Aura que seria criada com a última habilidade de Arna Kennerüd não puder ser anexada à criatura apropriada, aquela ficha não será criada. Se uma ficha de Equipamento que não pode ser anexada à criatura apropriada seria criada, aquela ficha entrará solta no campo de batalha.

Arrasa-Festas
 {1}{R}
 Criatura — Lagarto Mago
 1/4

As mágicas não de criatura que você conjura do exílio têm convocar. *(Cada criatura que você vira ao conjurar uma mágica não de criatura a partir do exílio paga {1} ou um mana da cor daquela criatura.)*

No início de sua fase principal pré-combate, você pode descartar um card. Se fizer isso, exile os dois cards do topo de seu grimório e depois escolha um deles. Você pode jogar aquele card neste turno.

- Se você sacrificar Arrasa-Festas enquanto conjura uma mágica não de criatura vinda do exílio (por exemplo, para ativar uma habilidade de mana), a mágica não terá convocar quando você pagar seus custos, a menos que tenha convocar de outra forma.
- Ocorrências múltiplas de convocar em uma única mágica são redundantes.

- Ao calcular o custo total de uma magia, inclua quaisquer custos alternativos, custos adicionais ou qualquer outra coisa que aumente ou reduza o custo de conjuração. Convocar é aplicado após o custo total ser calculado. Convocar não muda o custo de mana nem o valor de mana de uma magia.
- Se uma criatura sob seu controle possuir uma habilidade de mana com {T} no custo, ativar aquela habilidade enquanto conjura uma magia com convocar fará com que a criatura seja virada antes de você pagar os custos da magia. Você não conseguirá virá-la novamente para convocar. Da mesma forma, se você sacrificar uma criatura para ativar uma habilidade de mana ao conjurar uma magia com convocar, a criatura não estará no campo de batalha quando você pagar seus custos. Portanto, você não poderá virá-la para convocar.
- Como convocar não é um custo alternativo, pode ser usado em conjunto com custos alternativos.
- Quando estiver usando convocar para conjurar uma magia com {X} em seu custo, primeiro escolha o valor de X. Esta escolha, além de quaisquer aumentos ou reduções de custo, determinarão o custo total da magia. Depois, você pode virar as criaturas que você controla para ajudar a pagar aquele custo. Por exemplo, se você conjurar Fúria dos Céus (uma magia com custo de mana {X}{W}{W}), escolhendo 3 como o valor de X, o custo total será {3}{W}{W}. Se você virar uma criatura branca e uma criatura vermelha, ainda terá que pagar {2}{W}.
- Você paga todos os custos e segue todas as regras de tempo normais para cards jogados usando a segunda habilidade de Arrasa-Festas. Por exemplo, se o card exilado escolhido for um card de terreno, você só poderá jogá-lo durante a sua fase principal enquanto a pilha estiver vazia.

Assalto Horripilante

{G}

Feitiço

A criatura alvo que você controla causa dano igual ao seu poder à criatura ou ao planeswalker alvo que você não controla. Se você controla um Eldrazi, você ganha 3 pontos de vida.

- Se qualquer um dos alvos não for válido quando Assalto Horripilante tentar ser resolvido, a criatura sob seu controle não causará dano. Desde que qualquer um dos alvos ainda seja válido e você controle um Eldrazi, você ainda ganhará 3 pontos de vida.

Baleia da Maré Onírica

{2}{U}

Criatura — Baleia

7/5

Desaparecer 2 *(Esta criatura entra no campo de batalha com dois marcadores temporais. No início da sua manutenção, remova um marcador temporal dela.*

Quando o último for removido, sacrifique-a.)

Toda vez que um jogador conjurar a própria segunda magia em cada turno, prolifere. *(Escolha qualquer número de permanentes e/ou jogadores e, em seguida, dê a cada um deles outro marcador de cada tipo que eles já tenham.)*

- Se o último marcador temporal for removido de uma permanente com desaparecer e a habilidade que a sacrificaria for anulada, aquela permanente permanecerá indefinidamente no campo de batalha sem

marcadores temporais. Enquanto a permanente não tiver marcadores temporais, nenhuma das duas habilidades desencadeadas de desaparecer será desencadeada novamente.

- Se uma permanente que já esteja no campo de batalha sem marcadores temporais se tornar uma cópia de uma permanente com desaparecer, ela permanecerá indefinidamente no campo de batalha (a menos que, de alguma forma, marcadores temporais sejam colocados nela posteriormente). Se uma permanente com um ou mais marcadores temporais se tornar uma cópia de uma permanente com desaparecer, ela desaparecerá normalmente. Se uma permanente entrar no campo de batalha como cópia de uma permanente com desaparecer, ela entrará com o número adequado de marcadores temporais e desaparecerá normalmente.
- Quando proliferar, você pode escolher qualquer permanente que tenha um marcador, incluindo aquelas controladas pelos oponentes. Você pode escolher qualquer jogador que tenha um marcador, incluindo oponentes. Você não pode escolher cards em nenhuma zona que não seja o campo de batalha, mesmo que tenham marcadores.
- Não é preciso escolher todas as permanentes ou jogadores que tenham marcadores, somente aqueles aos quais você quer adicionar marcadores. Como “qualquer número” inclui zero, você não precisa escolher nenhuma permanente e não precisa escolher nenhum jogador.
- Se um jogador ou permanente tiver mais de um tipo de marcador e você escolher fazer com que a permanente ou o jogador receba marcadores adicionais, a permanente ou o jogador precisa receber um de cada tipo de marcador que já tenha. Você não pode colocar um tipo de marcador que já tenha, mas não os demais.
- Os jogadores podem responder a uma mágica ou habilidade cujo efeito inclui proliferar. No entanto, depois que aquela mágica ou habilidade começar a ser resolvida e seu controlador escolher quais permanentes e jogadores receberão novos marcadores, será tarde demais para que qualquer um responda.

Bando de Ocelot

{W}

Criatura — Felino

1/1

Iniciativa, vínculo com a vida

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

No início de sua etapa final, se você ganhou pontos de vida neste turno, crie uma ficha de criatura Felino branca 1/1. Em seguida, se você tiver a bênção da cidade, por cada ficha que você controla que tenha entrado no campo de batalha neste turno, crie uma ficha que seja uma cópia dela.

- Assim que tiver a bênção da cidade, você a tem pelo resto do jogo, mesmo que perca controle de alguma ou de todas as suas permanentes. A bênção da cidade não é uma permanente em si, e não pode ser removida por nenhum efeito.
- Uma permanente é qualquer objeto no campo de batalha, incluindo fichas e terrenos. Mágicas e emblemas não são permanentes.
- Se você controlar dez permanentes, mas não controlar uma permanente nem uma mágica com ascender que seja resolvida, você não receberá a bênção da cidade. Por exemplo, se você controla dez permanentes, perde controle de duas e, em seguida, conjura Bando de Ocelot, você não recebe a bênção da cidade.
- Se sua décima permanente entrar no campo de batalha e uma permanente deixar o campo de batalha imediatamente depois (provavelmente devido à “regra das lendas” ou por ser uma criatura com resistência 0), você receberá a bênção da cidade antes que ela deixe o campo de batalha.

- Ascender em uma permanente não é uma habilidade desencadeada e não usa a pilha. Os jogadores podem responder à mágica que lhe dará sua décima permanente, mas não podem responder à bênção da cidade depois que você controle aquela décima permanente. Isso significa que se sua décima permanente for um terreno que você jogar, os jogadores não podem responder antes que você receba a bênção da cidade.
- Bando de Ocelot não precisa ter estado no campo de batalha quando você ganhou pontos de vida. Por exemplo, se uma criatura com vínculo com a vida causar dano de combate no seu turno e você conjurar Bando de Ocelot durante sua segunda fase principal, a última habilidade de Bando de Ocelot será desencadeada no início de sua etapa final.
- Se a ficha de criatura criada pela última habilidade de Bando de Ocelot for sua décima permanente, você receberá a bênção da cidade antes que a habilidade verificasse se você tem a bênção da cidade.
- A última habilidade de Bando de Ocelot não escolhe como alvo nenhuma das fichas.
- Cada uma das cópias das fichas que você cria copia as características originais da ficha que está copiando, como dito no efeito que criou essa ficha. A ficha recém-criada não copia o fato de a ficha original estar virada ou desvirada, se tem marcadores, se tem Auras e/ou Equipamentos anexados nem se qualquer efeito que não seja de cópia alterou seu poder, sua resistência, seus tipos, sua cor e assim por diante.
- Se a ficha original estiver copiando outra coisa, a cópia da ficha que você criar usará os valores copiáveis da ficha original. Na maioria dos casos, ela será uma cópia do que quer que a ficha original esteja copiando. Se ela estiver copiando uma permanente ou um card com {X} no custo de mana, X será 0.
- Quaisquer habilidades de entrada no campo de batalha de fichas que você crie serão desencadeadas quando elas entrarem 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” das fichas também funciona.

Batalha na Ponte Suspensa

{2}{G}

Feitiço

A criatura alvo que você controla recebe +2/+2 até o final do turno. Ela luta contra até uma criatura alvo que você não controla. (*Cada uma causa dano igual ao seu poder à outra.*)

//

Ponte Suspensa de Fenda dos Liames

Terreno

Conforme Ponte Suspensa de Fenda dos Liames entra no campo de batalha, você pode pagar 3 pontos de vida. Se não fizer isso, ele entrará no campo de batalha virado.

{T}: Adicione {G}.

- Você pode conjurar Batalha na Ponte Suspensa escolhendo como alvo apenas a criatura sob seu controle.
- Se você escolher duas criaturas alvo e qualquer uma delas não for um alvo válido quando Batalha na Ponte Suspensa tenta ser resolvida, nenhuma criatura causará ou sofrerá dano.
- Se a criatura sob seu controle não for um alvo válido quando Batalha na Ponte Suspensa tenta ser resolvida, nenhuma criatura receberá +2/+2. Se aquela criatura for um alvo válido mas a criatura sob seu controle não for, a criatura sob seu controle ainda receberá +2/+2.

Bijuteria Irritante

{1}

Artefato

Toda vez que um jogador conjurar uma mágica, se nenhum mana tiver sido gasto para conjurá-la, anule aquela mágica.

{1}, {T}, sacrifique Bijuteria Irritante: Compre um card.

- Os jogadores podem conjurar mágicas que sabem que Bijuteria Irritante anulará. Quaisquer habilidades que sejam desencadeadas quando uma mágica é conjurada ainda serão desencadeadas e resolvidas, se adequado, e quaisquer efeitos que contem quantas mágicas são conjuradas ainda contarão aquelas mágicas, se adequado.
- Se uma mágica for conjurada com um custo alternativo que inclua mana (como recapitular), a primeira habilidade de Bijuteria Irritante não será desencadeada e não anulará essa mágica. De maneira similar, se uma mágica for conjurada sem pagar seu custo de mana mas o jogador tiver pagado mana por custos adicionais, como de reforçar ou de Espinho de Ametista, a primeira habilidade de Bijuteria Irritante não será desencadeada e não anulará essa mágica.

Bosque Mutável

Terreno

Bosque Mutável entra no campo de batalha virado, a menos que você controle uma Floresta.

{T}: Adicione {G}.

Delírio — {2}{G}{G}: Bosque Mutável se torna uma cópia de um card de permanente alvo em seu cemitério até o final do turno. Ative somente se houver quatro ou mais tipos de card entre os cards de seu cemitério.

- Você já deve estar controlando uma Floresta quando Bosque Mutável entrar no campo de batalha para que ele entre desvirado. Se ele entrar no campo de batalha ao mesmo tempo que uma Floresta quando você não controla outras Florestas, ele entrará virado.
 - Bosque Mutável copia exatamente o que estava impresso no card original e nada mais. Ele não copia nenhuma informação sobre o objeto que o card era antes de ser colocado em seu cemitério.
 - Quaisquer efeitos que se aplicavam a Bosque Mutável antes dele se tornar uma cópia de outro card continuarão sendo aplicados depois que ele se tornar uma cópia. O mesmo vale para marcadores que estiverem em Bosque Mutável.
 - Se um card em seu cemitério tem {X} no custo de mana, X é considerado 0.
 - Como Bosque Mutável não está entrando no campo de batalha quando se torna cópia de um card, as habilidades do tipo "Quando [esta criatura] entrar no campo de batalha" ou "[Esta criatura] entra no campo de batalha com" do card copiado não serão aplicadas.
-

Calca-toco

{1}{R/G}

Feitiço

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

//

Clareira dos Salgueiros Ígneos

Terreno

Clareira dos Salgueiros Ígneos entra no campo de batalha virada.

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

- Se qualquer um dos alvos não for válido quando Calca-toco tenta ser resolvido, a criatura sob seu controle não causará dano.

Caminho da Aniquilação

{3}{G}

Encantamento

Desprovido (*Este card não tem cor.*)

Quando Caminho da Aniquilação entrar no campo de batalha, crie duas fichas de criatura Prole Eldrazi incolor 0/1 com "Sacrifique esta criatura: Adicione {C}".

Os Eldrazi sob seu controle têm "{T}: Adicione um mana de qualquer cor".

Toda vez que você conjura uma mágica de criatura com valor de mana igual ou superior a 7, você ganha 4 pontos de vida.

- Na eventual possibilidade em que Caminho da Aniquilação seja um Eldrazi, ele concederá a si mesmo a habilidade "{T}: Adicione um mana de qualquer cor".
- A última habilidade de Caminho da Aniquilação é resolvida antes da mágica que a desencadeia. A habilidade ainda será resolvida, mesmo que aquela mágica seja anulada ou deixe a pilha de outro modo.

Capturador Infernal

{3}{R}

Criatura — Diabo Ladino

3/3

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

Quando Capturador Infernal se aproveitar de uma criatura, ganhe o controle do artefato ou criatura alvo até o final do turno. Desvire aquela permanente. Ela ganha ímpeto até o final do turno.

- Uma criatura com aproveitar "se aproveita de uma criatura" quando o controlador da habilidade aproveitar sacrifica uma criatura conforme a habilidade é resolvida.
- Você escolhe sacrificar ou não e qual criatura sacrificar conforme a habilidade aproveitar é resolvida.

- Você pode sacrificar a criatura com aproveitar se ela ainda estiver no campo de batalha. Isso fará com que a outra habilidade dela seja desencadeada.
- Se a criatura com aproveitar não estiver no campo de batalha conforme a habilidade aproveitar for resolvida, você não receberá nenhum bônus da criatura com aproveitar mesmo que sacrifique uma criatura. Como a criatura com aproveitar não está no campo de batalha, sua outra habilidade não será desencadeada.
- Você só pode sacrificar uma única criatura para cada habilidade aproveitar.
- Você pode escolher como alvo um artefato ou uma criatura que já controla (incluindo Capturador Infernal) com a última habilidade de Capturador Infernal apenas para desvirar essa permanente e dar ímpeto a ela.

Chama da Duplicação

{1}{R}{R}

Mágica Instantânea

Você pode sacrificar uma criatura vermelha não ficha em vez de pagar o custo de mana desta mágica.

Copie a mágica instantânea ou o feitiço alvo. Você pode escolher novos alvos para a cópia.

- A cópia é criada na pilha. Portanto, ela não é “conjurada”. As habilidades que são desencadeadas quando um jogador conjura uma mágica não serão desencadeadas.
- A cópia terá os mesmos alvos que a mágica que está copiando, a menos que você escolha novos alvos. Você pode alterar qualquer número de alvos, incluindo todos ou nenhum deles. Se, para um dos alvos, você não puder escolher um novo alvo válido, ele permanecerá inalterado (mesmo que o alvo atual não seja válido).
- Se a mágica que for copiada for modal (ou seja, se ela disser “Escolha um —” ou algo assim), a cópia terá o mesmo modo. Não se pode escolher um modo diferente.
- Se a mágica que for copiada tiver um X cujo valor de mana foi determinado quando foi conjurada (como Comando de Kozilek faz), a cópia terá o mesmo valor de X.
- Se a mágica teve o dano dividido conforme foi conjurada, a divisão não pode ser alterada (embora os alvos a receberem o dano ainda possam). O mesmo vale para mágicas ou habilidades que distribuem marcadores.
- O controlador de uma cópia não pode escolher pagar nenhum custo alternativo nem adicional pela cópia. Porém, os efeitos baseados em custos alternativos ou adicionais que tenham sido pagos pela mágica original serão copiados como se esses mesmos custos tivessem sido pagos para a cópia.
- Se você copia uma mágica, você controla a cópia. Ela será resolvida antes da mágica original.

Chama da Fortitude

{2}{W}{W}

Mágica Instantânea

Você pode sacrificar uma criatura branca não ficha em vez de pagar o custo de mana desta mágica.

Até o final do turno, seu total de pontos de vida não pode se alterar, e as permanentes que você controla ganham resistência a magia e indestrutível.

- As mágicas e as habilidades que normalmente fariam com que você ganhasse ou perdesse pontos de vida ainda serão resolvidas enquanto seu total de pontos de vida não puder ser alterado, mas o ganho ou a perda de pontos de vida não terá efeito.
- Se um custo incluiria fazer você ganhar pontos de vida, esse custo não poderá ser pago. De maneira similar, você não pode pagar um custo que inclui o pagamento de qualquer quantidade de pontos de vida que não seja 0 ponto de vida. No entanto, você pode escolher sofrer dano, embora o dano não resulte na alteração de seu total de pontos de vida.
- O efeito de Chama da Fortitude não evita dano. Em vez disso, ele muda os resultados desse dano. Por exemplo, se uma criatura com vínculo com a vida lhe causar dano, você não perderá pontos de vida, mas seu controlador ainda ganhará aquela quantidade de pontos de vida. De maneira similar, se uma criatura sob seu controle e com vínculo com a vida causar dano a outro jogador, aquele jogador perderá pontos de vida, mas você não ganhará pontos de vida.
- As habilidades que são desencadeadas toda vez que dano é causado a você serão desencadeadas, pois o dano ainda é causado, ainda que seu total de pontos de vida não mude como resultado.
- Os efeitos que substituiriam fazer você ganhar pontos de vida por outro evento não poderão ser aplicados, pois será impossível você ganhar pontos de vida.
- Os efeitos que substituiriam um evento sem fazer você ganhar pontos de vida (como faz o efeito de Palavras de Adoração) ou fazer você perder pontos de vida acabará substituindo o evento por nada.
- Se um efeito diz para você mudar seu total de pontos de vida para um certo número, essa parte do efeito não fará nada.
- Se um efeito faria com que você permutasse seu total de pontos de vida com outro jogador, a permuta não acontecerá. Nenhum total de pontos de vida se altera.
- Em um jogo de Commander, o dano causado a você por comandantes ainda será contado, mesmo que esse dano não faça você perder pontos de vida.

Chama da Malícia

{2}{B}{B}

Mágica Instantânea

Você pode sacrificar uma criatura preta não ficha em vez de pagar o custo de mana desta mágica.

Cada oponente sacrifica uma criatura ou um planeswalker com o maior valor de mana entre os das criaturas e dos planeswalkers que ele controla.

- Se um oponente tem várias criaturas e/ou planeswalkers empatados quanto ao maior valor de mana, esse jogador escolhe qual vai sacrificar.
 - A partir do próximo oponente na ordem de turnos (ou, se você conjurar Chama da Malícia no turno de um oponente, a partir do oponente que está em seu próprio turno) e prosseguindo na ordem de turnos, cada oponente escolhe uma criatura ou planeswalker com o maior valor de mana dentre as criaturas e planeswalkers que ele controla para sacrificar. Em seguida, essas permanentes são sacrificadas ao mesmo tempo.
-

Chamas Dentadas

{1}{R}

Feitiço

Desprovido (*Este card não tem cor.*)

Chamas Dentadas causa 4 pontos de dano à criatura ou ao planeswalker alvo. Se aquela criatura ou aquele planeswalker morreria neste turno, em vez disso, exile-o.

- O efeito de substituição de Chamas Dentadas exila a criatura ou planeswalker alvo se ele morreria neste turno por qualquer motivo, não só por dano letal.
-

Ciclope Supercondutor

{1}{U}{R}

Criatura — Ciclope Mago

2/2

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

Quando Ciclope Supercondutor entra no campo de batalha, você recebe {E}{E}{E} (*três marcadores de energia*).

Quando Ciclope Supercondutor morre, você pode pagar {E}{E}{E}. Quando você faz isso, Ciclope Supercondutor causa dano igual a seu poder a qualquer alvo.

- Você não escolhe um alvo para a última habilidade de Ciclope Supercondutor no momento em que é desencadeada. Em vez disso, uma segunda habilidade "reflexiva" é desencadeada quando você paga {E}{E}{E} dessa forma. Você escolhe um alvo para aquela habilidade conforme ela vai para a pilha. Cada jogador pode responder àquela habilidade desencadeada normalmente.
 - Use o poder de Ciclope Supercondutor conforme sua última existência no campo de batalha para determinar o dano que Ciclope Supercondutor causa por conta de sua habilidade desencadeada.
-

Cinereia, Dançarina das Chamas

{2}{R}{R}

Criatura Lendária — Elemental Xamã

4/4

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

Magifício — Toda vez que você conjurar ou copiar uma mágica instantânea ou um feitiço, descarte um card e depois compre um card. Se esta for a segunda vez que esta habilidade é resolvida neste turno, Cinereia, Dançarina das Chamas, causa 2 pontos de dano a cada oponente e a cada criatura que ele controla. Se for a terceira vez, adicione {R}{R}{R}{R}.

- Enquanto Cinereia estiver no campo de batalha, você pode manter o mana vermelho não gasto por um tempo indefinido. Isso significa que, se você adicionar um mana vermelho durante uma etapa ou fase, poderá gastá-lo durante uma etapa ou fase posterior ou até em um turno posterior. Você ainda perderá outros tipos de mana não gastos conforme cada etapa ou fase terminar.

- Se um mana vermelho que você adicionar possuir certas restrições ou condições associadas (por exemplo, se tiver sido produzido pela última habilidade de Arena da Glória), as restrições ou condições serão aplicadas àquele mana, independentemente de como você o gastou.
- Uma vez que Cinereia deixa o campo de batalha, você tem até o final da etapa ou fase atual para gastar o mana vermelho que possui antes de perder aquele mana, como de costume. Não há penalidade associada a isso, exceto a própria perda do mana.
- Se um efeito criar várias cópias de uma mágica instantânea ou feitiço, a última habilidade de Cinereia será desencadeada uma vez por cada cópia criada pelo efeito.
- Alguns efeitos instruem você a copiar um card de mágica instantânea ou de feitiço em uma zona que não seja a pilha. Essas cópias não farão com que a última habilidade de Cinereia seja desencadeada. No entanto, a maioria dos efeitos que faz isso também lhe permite conjurar a cópia, e conjurar a cópia fará com que a última habilidade de Cinereia seja desencadeada.

Círculo Monumental

Terreno

Círculo Monumental entra no campo de batalha virado, a menos que você controle uma Planície.

{T}: Adicione {W}.

{2}{W}{W}, {T}: Olhe os cinco cards do topo de seu grimório. Você pode revelar um card histórico dentre eles e colocá-lo em sua mão. Coloque o restante no fundo de seu grimório em ordem aleatória. (*Os artefatos, os lendários e as Sagas são históricos.*)

- Você já deve estar controlando uma Planície quando Círculo Monumental entrar no campo de batalha para que ele entre desvirado. Se ele entrar no campo de batalha ao mesmo tempo que uma Planície quando você não controla outras Planícies, ele entrará virado.

Coatl Exterminadora de Esperanças

{2}{U}

Criatura — Eldrazi Cobra

2/2

Desprovido (*Este card não tem cor.*)

Lampejo

Quando você conjurar esta mágica, anule a mágica alvo que um oponente controla, a menos que ele pague {1}.

Voar

- A habilidade desencadeada de Coatl Exterminadora de Esperanças será resolvida antes de Coatl Exterminadora de Esperanças. Se Coatl Exterminadora de Esperanças for anulada ou se deixar a pilha em resposta àquela habilidade desencadeada, a habilidade desencadeada ainda será resolvida normalmente.

Cofre do Espião-mestre

Terreno

Cofre do Espião-mestre entra no campo de batalha virado, a menos que você controle um Pântano.

{T}: Adicione {B}.

{B}, {T}: A criatura alvo que você controla acoberta X, sendo X o número de criaturas que morreram neste turno. (*Compre X cards e depois descarte X cards.*

Coloque um marcador +1/+1 naquela criatura por cada card não de terreno descartado dessa forma.)

- Você já deve estar controlando um Pântano quando Cofre do Espião-mestre entrar no campo de batalha para que ele entre desvirado. Se ele entrar no campo de batalha ao mesmo tempo que um Pântano quando você não controla outros Pântanos, ele entrará virado.
- Acobertar X é uma variante de acobertar. Se uma criatura acobertar X, seu controlador comprará X cards, descartará X cards e depois colocará na permanente que acoberta um número de marcadores +1/+1 igual ao número de cards não de terreno descartados dessa forma.
- Depois que uma habilidade que faz com que uma criatura acoberte começa a ser resolvida, nenhum jogador pode tomar nenhuma outra ação até que ela seja resolvida. Em especial, os oponentes não podem tentar remover a criatura que acoberta depois de você descartar cards, mas antes de receber marcadores +1/+1, se houver algum.
- Se nenhum card for descartado, provavelmente porque a mão desse jogador está vazia e um efeito diz que ele não pode comprar cards, a criatura que acoberta não recebe marcadores +1/+1.
- Se uma mágica ou habilidade sendo resolvida instrui uma criatura específica a acobertar mas essa criatura deixou o campo de batalha, a criatura ainda acoberta, embora você não possa colocar marcadores +1/+1 nela. As habilidades que sejam desencadeadas “quando [aquela criatura] acoberta” serão desencadeadas.

Comandante do Grupo de Proles

{3}{R}{R}

Criatura — Eldrazi Goblin

2/2

Desprovido (*Este card não tem cor.*)

Quando você conjurar esta mágica, crie três fichas de criatura Prole Eldrazi incolor 0/1 com “Sacrifique esta criatura: Adicione {C}”.

{1}{C}, sacrifique um Eldrazi: Comandante do Grupo de Proles causa 2 pontos de dano a qualquer alvo.

- A habilidade desencadeada de Comandante do Grupo de Proles será resolvida antes de Comandante do Grupo de Proles. Se Comandante do Grupo de Proles for anulado ou se deixar a pilha em resposta àquela habilidade desencadeada, a habilidade desencadeada ainda será resolvida normalmente.
-

Comando de Kozilek

{X}{C}{C}

Mágica instantânea de Estirpe — Eldrazi

Escolha dois —

- O jogador alvo cria X fichas de criatura Prole Eldrazi incolor 0/1 com “Sacrifique esta criatura: Adicione {C}”.
 - O jogador alvo usa vidência X e depois compra um card.
 - Exile a criatura alvo com valor de mana igual ou inferior a X.
 - Exile até X cards alvo de cemitérios.
-
- Se todos os alvos de Comando de Kozilek não forem alvos válidos quando ele tentar ser resolvido, ele não fará nada. Se pelo menos um alvo ainda for válido, ele será resolvido e fará tudo que conseguir.
 - Se uma criatura tem {X} no custo de mana, X é 0 ao determinar seu valor de mana.

Condor Arconexo

{2}{B}{B}

Criatura Artefato — Ave

0/0

Voar

Modular 3 (*Esta criatura entra no campo de batalha com três marcadores +1/+1. Quando ela morre, você pode colocar seus marcadores +1/+1 na criatura artefato alvo.*)

Toda vez que outro artefato entra no campo de batalha sob seu controle, a criatura alvo que um oponente controla recebe

-1/-1 até o final do turno.

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

Conscrição Descerebrada

{2}{B}

Encantamento

Quando Conscrição Descerebrada entrar no campo de batalha e toda vez que você comprar seu terceiro card a cada turno, arregimente Zumbi 3. (*Coloque três marcadores +1/+1 em um Exército que você controla.*

Ele também é um Zumbi. Se você não controlar um Exército, crie antes uma ficha de criatura Zumbi Exército preta 0/0.)

- No raro caso de você controlar diversas criaturas Exército (por exemplo, porque jogou uma criatura com morfoloide) enquanto arregimenta Zumbis, você escolhe em quais das suas criaturas Exército colocar os marcadores +1/+1. Se aquela criatura não for um Zumbi, ela se torna um Zumbi, além de seus outros tipos.
- Se você não controla um Exército, a ficha de Zumbi Exército que você cria entra no campo de batalha como uma criatura 0/0. Quaisquer habilidades que sejam desencadeadas quando uma criatura entra no

campo de batalha com um determinado poder, como a de Mentor dos Humildes, verão a ficha entrar no campo de batalha como uma criatura 0/0 antes que ela receba marcadores +1/+1.

Contribuição Beneficente

{1}{W}

Encantamento

As mágicas não de criatura custam {1} a mais para serem conjuradas.

Toda vez que um jogador conjurar uma mágica não de criatura, coloque um marcador de coleta em Contribuição Beneficente. Em seguida, se houver três ou mais marcadores de coleta nela, sacrifique-a. Se fizer isso, compre um card e, depois, você pode procurar em seu grimório um card de Planície, coloque-o no campo de batalha virado e depois embaralhe.

- Para determinar o custo total de uma mágica, comece com o custo de mana ou o custo alternativo que vai pagar, adicione qualquer custo adicional e depois aplique as reduções de custo. O valor de mana da mágica permanece igual, independentemente do custo total para conjurá-la.
 - A habilidade desencadeada de Contribuição Beneficente é resolvida antes da mágica que a desencadeia. A habilidade ainda será resolvida, mesmo que aquela mágica seja anulada ou deixe a pilha de outro modo.
 - Na eventual possibilidade em que o jogador que controlava Contribuição Beneficente quando sua última habilidade foi desencadeada não a controle mais quando ela estiver sendo resolvida, aquele jogador não poderá sacrificar Contribuição Beneficente, nem se ela tiver três ou mais marcadores de coleção.
-

Corrupção Consumidora

{B}{B}

Mágica Instantânea

Corrupção Consumidora causa X pontos de dano à criatura ou ao planeswalker alvo e você ganha X pontos de vida, sendo X o número de Pântanos que você controla.

- O valor de X é calculado apenas uma vez quando Corrupção Consumidora é resolvida.
 - Se a criatura ou o planeswalker alvo não for um alvo válido quando Corrupção Consumidora tentar ser resolvida, ela não será resolvida e nenhum de seus efeitos ocorrerá. Você não ganhará pontos de vida.
-

Crisálida Contorcida

{2}{R}{G}

Criatura — Eldrazi Zangão

2/3

Desprovido (*Este card não tem cor.*)

Quando você conjurar esta mágica, crie duas fichas de criatura Prole Eldrazi incolor 0/1 com "Sacrifique esta criatura: Adicione {C}".

Alcance

Toda vez que você sacrificar outro Eldrazi, coloque um marcador +1/+1 em Crisálida Contorcida.

- A segunda habilidade de Crisálida Contorcida será resolvida antes de Crisálida Contorcida. Se Crisálida Contorcida for anulada ou se deixar a pilha em resposta àquela habilidade desencadeada, a habilidade desencadeada ainda será resolvida normalmente.
-

Descarga Galvânica

{R}

Mágica Instantânea

Escolha a criatura ou o planeswalker alvo. Você recebe {E}{E}{E} (*três marcadores de energia*) e, em seguida, pode pagar qualquer quantidade de {E}. Descarga Galvânica causa aquela quantidade de dano àquela permanente.

- Você pode pagar zero {E}. Você receberá {E}{E}{E}, mas Descarga Galvânica não causará dano.
-

Desformador da Criação

{6}{C}{C}

Criatura — Eldrazi

8/4

Quando você conjura esta mágica, você ganha 1 ponto de vida por cada permanente incolor que você controla.

Resistência à magia de cada cor

Aniquilador 2 (*Toda vez que esta criatura ataca, o jogador defensor sacrifica duas permanentes.*)

- A habilidade desencadeada de Desformador da Criação será resolvida antes de Desformador da Criação. Se Desformador da Criação for anulado ou se deixar a pilha em resposta àquela habilidade desencadeada, a habilidade desencadeada ainda será resolvida normalmente.
-

Despertar Sacudido

{W}

Feitiço

Escolha até um card de artefato ou criatura alvo em seu cemitério. Você recebe {E}{E} (*dois marcadores de energia*). Em seguida, você pode pagar qualquer quantidade de {E} igual ao valor de mana daquele card. Se fizer isso, devolva-o de seu cemitério ao campo de batalha.

Reciclar {2} (*{2}, descarte este card: Compre um card.*)

- Se um card em seu cemitério tem {X} no custo de mana, X é 0 ao determinar seu valor de mana.
-

Devorador de Destinos

{5}{C}{C}

Criatura — Eldrazi

6/6

Você pode revelar este card da sua mão de abertura. Se fizer isso, no início de sua primeira manutenção, olhe os quatro cards do topo de seu grimório. Você pode colocar um daqueles cards de volta no topo de seu grimório.

Exile o restante.

Quando você conjurar esta mágica, exile a permanente alvo que tenha uma ou mais cores.

- Caso revele mais de um Devorador de Destinos de sua mão de abertura, você colocará aquela quantidade de habilidades desencadeadas na pilha no início de sua primeira manutenção. Como resultado, você olhará os quatro cards do topo de seu grimório, colocará até um deles de volta no topo e exilará o resto uma vez por cada Devorador de Destinos que você revelou.
- 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.
- A última habilidade desencadeada de Devorador de Destinos será resolvida antes de Devorador de Destinos. Se Devorador de Destinos for anulado ou se deixar a pilha em resposta àquela habilidade desencadeada, a habilidade desencadeada ainda será resolvida normalmente.

Discípula de Freyalise

{3}{G}{G}{G}

Criatura — Elfo Druida

3/3

Quando Discípula de Freyalise entra no campo de batalha, você pode sacrificar outra criatura. Se fizer isso, você ganha X pontos de vida e compra X cards, sendo X o poder daquela criatura.

//

Jardim de Freyalise

Terreno

Conforme Jardim de Freyalise entra no campo de batalha, você pode pagar 3 pontos de vida. Se não fizer isso, ele entrará no campo de batalha virado.

{T}: Adicione {G}.

- Use o poder da criatura sacrificada de acordo com sua última existência no campo de batalha para determinar o valor de X.
-

Dragão Mandibular

{W}

Artefato — Equipamento

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

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

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

Equipar {3}{W}

- A ficha de Phyrexiano Germe entra no campo de batalha como uma criatura 0/0 e o Equipamento se torna anexado a ela antes que ações baseadas no estado façam com que a ficha morra. As habilidades que sejam desencadeadas conforme a ficha entra no campo de batalha veem que uma ficha de criatura 0/0 entrou no campo de batalha.
- Como todo Equipamento, cada Equipamento com arma viva tem um custo de equipar. Você pode pagar esse custo para anexar um Equipamento a outra criatura que você controla. Uma vez que a ficha de Phyrexiano Germe não esteja mais equipada, a menos que outro efeito eleve a resistência dela para acima de 0, ela será colocada em seu cemitério e conseqüentemente deixará de existir.
- Se a ficha de Phyrexiano Germe for destruída, o Equipamento permanecerá no campo de batalha como qualquer outro Equipamento.
- Se o desencadeamento de arma viva fizer com que duas fichas de Phyrexiano Germe sejam criadas (como consequência de um efeito como o de Temporada da Multiplicação), o Equipamento se tornará anexado a uma delas. A outra será colocada em seu cemitério e conseqüentemente deixará de existir, a menos que outro efeito eleve sua resistência para acima de 0.

Dragolâmpago Volátil

{1}{U}

Criatura — Dragonete

3/2

Voar, resistência à magia de habilidades ativadas e desencadeadas

Quando Dragolâmpago Volátil entrar no campo de batalha, permute o controle de Dragolâmpago Volátil e da criatura alvo que um oponente controla. Se fizer isso, você recebe {E}{E}{E}{E} e, em seguida, sacrifica essa criatura, a menos que pague uma quantidade de {E} igual ao seu valor de mana.

- Dragolâmpago Volátil não pode ser escolhido como alvo de habilidades ativadas ou desencadeadas controladas pelos oponentes.
- O efeito da última habilidade de Dragolâmpago Volátil tem duração indefinida. Ele não acaba durante a etapa de limpeza e não expira se Dragolâmpago Volátil deixa o campo de batalha.
- Quando a última habilidade de Dragolâmpago Volátil for resolvida, Dragolâmpago Volátil deve estar no campo de batalha e a criatura alvo deve ser um alvo válido. Se qualquer desses requisitos não for verdadeiro, a habilidade não fará nada.
- Em um jogo com vários participantes, se um jogador deixa o jogo, todos os cards que aquele jogador possui fazem o mesmo. Se você deixa o jogo, o efeito que lhe dá o controle da criatura termina.

Drone Propagador

{1}{G}

Criatura — Eldrazi Zangão

2/2

Desprovido (*Este card não tem cor.*)

As fichas de criatura que você controla têm evoluir.

(Elas têm “Toda vez que uma criatura entrar no campo de batalha sob seu controle, se ela tiver poder ou resistência maior que o desta criatura, coloque um marcador +1/+1 nesta ficha”. Elas verificam a entrada daquela criatura.)

{3}{G}: Crie uma ficha de criatura Prole Eldrazi incolor

0/1 com “Sacrifique esta criatura: Adicione {C}”.

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

Ecos da Eternidade

{3}{C}{C}{C}

Encantamento de Estirpe — Eldrazi

Se uma habilidade desencadeada de uma mágica incolor que você controla ou outra permanente incolor que você controla for desencadeada, aquela habilidade será desencadeada uma vez adicional.

Toda vez que você conjurar uma mágica incolor, copie-a.

Você pode escolher novos alvos para a cópia. *(Uma cópia de uma mágica de permanente torna-se uma ficha.)*

- 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.
- Efeitos de substituição não são afetados pela primeira habilidade de Ecos da Eternidade. Por exemplo, uma criatura incolor que entra no campo de batalha sob seu controle com um marcador +1/+1 não receberá outro marcador +1/+1.
- Também não são afetadas as habilidades que se aplicam “quando [esta permanente] entrar no campo de batalha” ou “quando [esta permanente] estiver com face voltada para cima”.
- A primeira habilidade de Ecos da Eternidade não copia a habilidade desencadeada; ela só faz com que a habilidade seja desencadeada mais uma vez. 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 controla duas cópias de Ecos da Eternidade, as habilidades de mágicas incolores e outras permanentes incolores sob seu controle são desencadeadas três vezes. Um terceiro Ecos da Eternidade faz com que tais habilidades sejam desencadeadas quatro vezes, um quarto faz com que tais habilidades sejam desencadeadas cinco vezes e assim por diante.
- 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.
- Habilidades que se aplicam “quando [esta permanente] estiver com a face voltada para cima” somente serão desencadeadas mais uma vez se essa permanente for incolor quando tiver sua face voltada para cima.
- Assim que uma habilidade de uma permanente sob seu controle for desencadeada, torná-la incolor não fará com que essa habilidade seja desencadeada mais uma vez. De maneira similar, assim que uma habilidade de uma permanente incolor for desencadeada mais uma vez por conta da primeira habilidade de Ecos da Eternidade, dar àquela permanente uma ou mais cores não removerá aquela habilidade desencadeada adicional da pilha.

- Se você controla duas cópias de Ecos da Eternidade e conjurar uma mágica incolor, cada uma de suas segundas habilidades será desencadeada. Em seguida, cada uma de suas primeiras habilidades fará com que a segunda habilidade da outra seja desencadeada mais uma vez. Ao todo, você terá quatro cópias da mágica, além da mágica original. Se você controla três cópias de Ecos da Eternidade, acabará com nove cópias da mágica mais a original. Quatro cópias de Ecos da Eternidade são dezesseis cópias da mágica mais a original; cinco são vinte e cinco cópias mais a original e assim por diante.
- A cópia criada pela última habilidade de Ecos da Eternidade é colocada diretamente na pilha. Ela não é conjurada, então não serão desencadeadas habilidades que se aplicam "quando você conjurar [esta mágica]".

Eladamri, Korvecdal

{1}{G}{G}

Criatura Lendária — Elfo Guerreiro

3/3

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

Você pode conjurar mágicas de criatura do topo de seu grimório.

{G}, {T}, vire duas criaturas desviradas que você controla: Revele um card de sua mão ou o card do topo de seu grimório. Se você revelar um card de criatura dessa forma, coloque-o no campo de batalha. Ative apenas durante seu turno.

- Você pode olhar o card do topo de seu grimório quando quiser (com uma restrição; veja a seguir), 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 mágica, uma jogada de terreno ou a ativação de uma habilidade, você não pode olhar o novo card do topo até que termine de conjurar a mágica ou ativar a habilidade. Isso significa que se você conjura uma mágica do topo de seu grimório, você não pode olhar o próximo card até que tenha terminado de pagar pela mágica.
- Você precisa pagar todos os custos e seguir todas as regras de tempo para as mágicas conjuradas a partir do topo de seu grimório dessa forma.
- Como você nunca “conjura” um card de terreno, Eladamri, Korvecdal, não lhe permite jogar uma criatura terreno (como Arvoredo Dríade) do topo de seu grimório.

Emissário da Alma-ígneia

{1}{W}{U}

Criatura — Gênio Monge

1/4

Quando Emissário da Alma-ígneia entra no campo de batalha, você recebe {E}{E}{E} (*três marcadores de energia*).

Pague {E}{E}: Coloque um marcador de exaltado na criatura alvo que você controla. Ative somente como um feitiço. (*Toda vez que uma criatura que você controla ataca sozinha, ela recebe +1/+1 até o final do turno por cada ocorrência de exaltado entre as permanentes que você controla.*)

- Uma criatura ataca sozinha se for a única criatura declarada como atacante na etapa de declaração de atacantes (incluindo criaturas controladas por seus colegas de equipe, se aplicável). Por exemplo, exaltado não será desencadeado se você atacar com várias criaturas e todas, menos uma delas, é removida de combate. De maneira similar, as criaturas que entrarem no campo de batalha atacando posteriormente no combate não afetarão habilidades exaltadas que já tenham sido desencadeadas ou resolvidas.
- Uma criatura com vários marcadores de exaltado terá aquela quantidade de exaltado.

Emrakul, um Novo Mundo

{12}

Criatura Lendária — Eldrazi

12/12

Quando você conjurar esta mágica, ganhe o controle de todas as criaturas que o jogador alvo controla.

Voar, proteção contra mágicas e contra permanentes que foram conjuradas neste turno

Quando Emrakul, um Novo Mundo, deixar o campo de batalha, sacrifique todas as criaturas que você controla.

Loucura — Pague seis {C}.

- A habilidade desencadeada de Emrakul, um Novo Mundo, será resolvida antes de Emrakul. Se Emrakul for anulado ou se deixar a pilha em resposta àquela habilidade desencadeada, a habilidade desencadeada ainda será resolvida normalmente.
- O efeito de mudança de controle da primeira habilidade de Emrakul tem duração indefinida. Ele não acaba durante a etapa de limpeza ou quando Emrakul deixa o campo de batalha.
- Caso descarte um card com loucura, você o descarta para o exílio, em vez de seu cemitério. Quando faz isso, você pode conjurá-lo do exílio pelo seu custo de loucura ou colocá-lo em seu cemitério.
- Em um jogo de Magic, os cards são descartados apenas vindos da mão de um jogador. Efeitos que coloquem cards no cemitério de um jogador vindos de qualquer outro lugar não fazem com que aqueles cards sejam descartados.
- Loucura funciona independentemente do motivo que fez você descartar o card. O motivo pode ser pagar um custo, seguir as instruções de uma mágica ou habilidade, ou mesmo ter cards demais na mão durante sua etapa de limpeza. Porém, você não pode descartar um card com loucura simplesmente por querer.
- Um card com loucura que seja descartado conta como tendo sido descartado, embora seja colocado no exílio, em vez de em um cemitério. Se ele foi descartado para pagar um custo, o custo foi pago. As habilidades que são desencadeadas quando um card é descartado são desencadeadas.
- Uma mágica conjurada por seu custo de loucura é colocada na pilha como qualquer outra mágica. Ela pode ser anulada, copiada, e assim por diante. Conforme é resolvida, ela é colocada no campo de batalha, se for um card de permanente, ou no cemitério de seu dono, se for um card de mágica instantânea ou de feitiço.
- Conjurando uma mágica com loucura ignora as regras de tempo baseadas no tipo de card do card. Por exemplo, você pode conjurar uma criatura com loucura se a descartar durante o turno de um oponente.
- Se você escolhe não conjurar um card com loucura quando a habilidade desencadeada de loucura é resolvida, ele é colocado em seu cemitério. Loucura não lhe dá outra chance de conjurá-lo depois.
- Se você descarta um card com loucura para pagar o custo de uma mágica ou de uma habilidade ativada, a habilidade desencadeada de loucura daquele card (e a mágica que aquele card se torna se você escolher conjurá-lo) é resolvida antes da mágica ou habilidade pela qual o descarte pagou.

- Se você descarta um card com loucura durante a resolução de uma magia ou habilidade, esse vai imediatamente para o exílio. Continue resolvendo aquela magia ou habilidade, mas observe que o card que você descartou não está em seu cemitério naquele momento. A habilidade desencadeada de loucura será colocada na pilha depois que aquela magia ou habilidade tiver sido resolvida por completo.

Entregar à Memória

{U}

Mágica Instantânea

Replicar {1} (*Quando você conjurar esta magia, copie-a por cada vez que você pagou seu custo de replicar.*

Você pode escolher novos alvos para as cópias.)

Anule a habilidade desencadeada ou magia incolor alvo.

- Uma cópia de uma magia pode ser anulada como qualquer outra magia, mas precisa ser anulada individualmente. Anular uma magia com replicar não afetará as cópias.
- 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 palavras chave (como destreza) são habilidades desencadeadas e usarão “quando”, “toda vez que” ou “em/no/na” em seu texto explicativo.

Enviada dos Ancestrais

{2}{W}

Criatura — Humano Clérigo

2/3

Sobreviver {W} (*{W}*, *{T}*): *Coloque um marcador*

+1/+1 nesta criatura. Use sobreviver somente como um feitiço.)

As criaturas modificadas que você controla têm vínculo com a vida. (*Os Equipamentos, as Auras que você controla e os marcadores são modificações.*)

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

Equilíbrio de Poderes

{R}{R}

Encantamento

Toda vez que um oponente conjurar uma magia, você pode revelar o card do topo de seu grimório. Se fizer isso, você pode conjurar aquele card sem pagar seu custo de mana se as duas magias tiverem o mesmo valor de mana.

- Se um oponente conjurar uma magia com {X} no custo de mana, use o valor de X que foi escolhido quando ela foi conjurada para determinar seu valor de mana.
- O valor de mana de uma magia é determinado apenas por seu custo de mana. Ignore quaisquer custos alternativos, custos adicionais, aumentos ou reduções de custo.

- O valor de mana de um card duplo fora da pilha ou de uma mágica dupla na pilha é determinado pelo custo de mana combinado de suas duas metades. Caso contrário, enquanto um card duplo estiver na pilha, seu valor de mana é determinado pelo custo de mana da metade que foi escolhida para ser conjurada.
- Você escolhe se quer ou não conjurar o card exilado quando a habilidade desencadeada de Equilíbrio de Poderes for resolvida. Se fizer isso, você o fará como parte da resolução daquela habilidade. Você não pode esperar para conjurá-la posteriormente no turno. As restrições de tempo baseadas no tipo do card são ignoradas.
- Se o card revelado tem {X} no custo de mana, você deve escolher 0 como valor de X ao conjurá-lo sem pagar seu custo de mana.
- Se uma mágica é conjurada “sem pagar seu custo de mana”, não é possível escolher conjurá-la por nenhum custo alternativo. Você pode, entretanto, pagar custos adicionais, como custos de reforçar. Se a mágica tem custos adicionais obrigatórios, eles precisam ser pagos para conjurá-la.
- Em alguns casos incomuns, o card que você revelar do topo de seu grimório pode não ter o mesmo valor de mana que a mágica que o oponente conjurar, mas você ainda pode conjurar esse card, porque a mágica resultante tem o mesmo valor de mana. Por exemplo, se um oponente conjurar uma mágica com valor de mana 4 e você revelar Impositor Sapomyr (um card protótipo com custo de mana {7} e custo de protótipo {3}{R}), você poderá conjurar Impositor Sapomyr como uma mágica prototipada, já que essa mágica terá valor de mana 4.

Ermos Nevados
Terreno da Neve Básico
{T}: Adicione {C}.

- Como Ermos Nevados é um terreno básico, você pode incluir quantos deles quiser em seus decks do formato Construído.
- Em eventos do formato Limitado (incluindo Deck Selado e Booster Draft), Ermos Nevados deve estar em seu conjunto de cards para ser incluído em seu deck. Você não pode adicionar Ermos Nevados ao seu conjunto de cards da mesma maneira que adiciona outros terrenos básicos.
- Ermo não é um tipo de terreno. Se você for instruído a nomear um tipo de terreno, você não poderá escolher Ermo.
- Da neve é um supertipo, não um tipo de card. Ele não tem significado em termos de regras nem função em si, mas pode ser mencionado em cards e habilidades.

Erupção Cerebral
{2}{U}
Mágica Instantânea
Compre quatro cards e, depois, coloque dois cards de sua mão no topo do seu grimório em qualquer ordem.

- Os dois cards que você colocar no topo de seu grimório podem estar entre os quatro que você acabou de comprar ou podem ser dois que já estavam em sua mão.

Erupção Despedaçadora

{2}{R}

Feitiço

Destrua o terreno alvo. Seu controlador poderá procurar um card de terreno básico em seu grimório, colocá-lo no campo de batalha virado e depois embaralhar. As criaturas sem voar não podem bloquear neste turno.

//

Fissura Vulcânica

Terreno

Conforme Fissura Vulcânica entra no campo de batalha, você pode pagar 3 pontos de vida. Se não fizer isso, ele entrará no campo de batalha virado.

{T}: Adicione {R}.

- Se o terreno alvo não for um alvo válido quando Erupção Despedaçadora tentar ser resolvida, ela não será resolvida e nenhum de seus efeitos ocorrerá. O controlador desse terreno não poderá procurar um card de terreno básico e as criaturas sem voar ainda conseguirão bloquear neste turno.
- Se o terreno alvo não for destruído pelo efeito de Erupção Despedaçadora (talvez porque o terreno tem indestrutível), o controlador dele ainda poderá procurar por um card de terreno básico e as criaturas sem voar continuarão sem poder bloquear neste turno.
- O efeito de Erupção Despedaçadora impede que todas as criaturas sem voar bloqueiem naquele turno, incluindo criaturas que perdem voar depois que Erupção Despedaçadora for resolvida e as criaturas sem voar que entrarem no campo de batalha mais tarde no turno. As criaturas sem voar que ganharem voar posteriormente no turno conseguirão bloquear se tiverem voar quando os bloqueadores estiverem sendo declarados.

Esmagar Cerco

{1}{R}

Mágica Instantânea

Fração de segundo (*Enquanto esta mágica estiver na pilha, os jogadores não poderão conjurar mágicas ou ativar habilidades que não sejam habilidades de mana.*)

Escolha um —

- Destrua o artefato alvo.
- A criatura alvo recebe +3/+2 e ganha atropelar até o final do turno.

- Os jogadores ainda têm prioridade enquanto uma mágica com fração de segundo está na pilha; as opções deles são limitadas somente a habilidades de mana e a certas ações especiais.
- Os jogadores podem voltar para cima a face de criaturas com a face voltada para baixo enquanto uma mágica com fração de segundo está na pilha.
- Fração de segundo não impede que habilidades desencadeadas sejam desencadeadas, como a de Cálice do Vácuo. Se uma delas o for, seu controlador a colocará na pilha e escolherá alvos para ela, se for o caso. Aquelas habilidades serão resolvidas normalmente.
- Conjurar uma mágica com fração de segundo não afeta mágicas nem habilidades que já estejam na pilha.
- Se a resolução de uma habilidade desencadeada envolver conjurar uma mágica, aquela mágica não poderá ser conjurada se uma mágica com fração de segundo estiver na pilha.

- Depois que uma mágica com fração de segundo é resolvida (ou deixa a pilha de alguma outra forma), os jogadores podem conjurar mágicas e ativar habilidades novamente antes que o próximo objeto na pilha seja resolvido.

Espécime Hidroelétrico

{2}{U}

Criatura — Bizarro

1/4

Lampejo

Quando Espécime Hidroelétrico entra no campo de batalha, você pode alterar o alvo da mágica instantânea ou do feitiço alvo com um único alvo para Espécime Hidroelétrico.

//

Laboratório Hidroelétrico

Terreno

Conforme Laboratório Hidroelétrico entra no campo de batalha, você pode pagar 3 pontos de vida. Se não fizer isso, ele entrará no campo de batalha virado.

{T}: Adicione {U}.

- O alvo da mágica só muda para Espécime Hidroelétrico se Espécime Hidroelétrico for um alvo válido para essa mágica.
- Se uma mágica tem vários alvos, você não pode escolher a habilidade de Espécime Hidroelétrico como alvo, mesmo que um ou mais desses alvos sejam uma criatura ou todos menos um desses alvos deixem de ser válidos.
- Se uma mágica tem vários alvos mas estiver escolhendo como alvo a mesma criatura com todos eles (como Sementes de Força escolhendo como alvo a mesma criatura três vezes), você pode escolher como alvo aquela mágica com a habilidade de Espécime Hidroelétrico. Nesse caso, você muda todos esses alvos para Espécime Hidroelétrico.

Espírito Em Débito

{W}

Criatura Encantamento — Espírito

1/1

Agraciar {2}{W} *(Se você conjurar este card pagando seu custo de agraciar, ele será uma mágica de Aura com encantar criatura. Ele se tornará novamente uma criatura se não estiver anexado.)*

Pós-vida 1 *(Quando esta permanente for colocada em um cemitério vinda do campo de batalha, crie uma ficha de criatura Espírito branca e preta 1/1 com voar.)*

A criatura encantada recebe +1/+1 e tem pós-vida 1.

- Como os bloqueadores são todos escolhidos ao mesmo tempo, você não pode bloquear com uma criatura com pós-vida, esperá-la morrer e depois bloquear com as fichas de Espírito resultantes.
- Se Espírito em Débito for colocado em um cemitério vindo do campo de batalha enquanto for uma Aura, sua habilidade pós-vida ainda será desencadeada.

- Se um Espírito em Débito agraciado e a criatura à qual está anexado forem colocados em um cemitério vindos do campo de batalha ao mesmo tempo, cada uma de suas habilidades pós-vida será desencadeada.
-

Espreitador da Costa Náufraga

{7}

Criatura — Eldrazi Trilobita

7/7

Vigilância

Quando você conjurar ou reciclar Espreitador da Costa Náufraga, crie uma ficha de criatura Prole Eldrazi incolor 0/1 com “Sacrifique esta criatura: Adicione {C}”.

Reciclar {2}{U} (*{2}{U}*), *descarte este card: Compre um card.*)

- A habilidade desencadeada de Espreitador da Costa Náufraga será resolvida antes de Espreitador da Costa Náufraga ou de sua habilidade reciclada, conforme for adequado. Se Espreitador da Costa Náufraga ou sua habilidade reciclada for anulada ou se deixar a pilha em resposta àquela habilidade desencadeada, a habilidade desencadeada ainda será resolvida normalmente.
-

Evangelista Metastático

{1}{W}

Criatura — Phyrexiano Humano Clérigo

3/1

Toda vez que outra criatura não ficha entrar no campo de batalha sob seu controle, prolifere. (*Escolha qualquer número de permanentes e/ou jogadores e, em seguida, dê a cada um deles outro marcador de cada tipo que eles já tenham.*)

- Quando proliferar, você pode escolher qualquer permanente que tenha um marcador, incluindo aquelas controladas pelos oponentes. Você pode escolher qualquer jogador que tenha um marcador, incluindo oponentes. Você não pode escolher cards em nenhuma zona que não seja o campo de batalha, mesmo que tenham marcadores.
 - Não é preciso escolher todas as permanentes ou jogadores que tenham marcadores, somente aqueles aos quais você quer adicionar marcadores. Como “qualquer número” inclui zero, você não precisa escolher nenhuma permanente e não precisa escolher nenhum jogador.
 - Se um jogador ou permanente tiver mais de um tipo de marcador e você escolher fazer com que a permanente ou o jogador receba marcadores adicionais, a permanente ou o jogador precisa receber um de cada tipo de marcador que já tenha. Você não pode colocar um tipo de marcador que já tenha, mas não os demais.
 - Os jogadores podem responder a uma mágica ou habilidade cujo efeito inclui proliferar. No entanto, depois que aquela mágica ou habilidade começar a ser resolvida e seu controlador escolher quais permanentes e jogadores receberão novos marcadores, será tarde demais para que qualquer um responda.
-

Expulsar os Indignos

{1}{W}

Feitiço

Reforçar {2}{W} (*Você pode pagar um custo adicional de {2}{W} ao conjurar esta mágica.*)

Escolha a criatura alvo com valor de mana igual ou inferior a 3. Se esta mágica tiver sido reforçada, em vez disso, escolha a criatura alvo. Exile a criatura escolhida e, depois, seu controlador ganha uma quantidade de pontos de vida igual a seu valor de mana.

- Use o valor de mana da criatura conforme sua última existência no campo de batalha para determinar quantos pontos de vida seu controlador ganhará.
-

Expurgador de Carne Reluzente

{2}{C}

Criatura — Eldrazi Zangão

2/2

Toda vez que você conjura uma mágica incolor, crie uma ficha de criatura Prole Eldrazi incolor 0/1 com “Sacrifique esta criatura: Adicione {C}”.

Toda vez que outra criatura incolor entra no campo de batalha sob seu controle, Expurgador de Carne Reluzente causa 1 ponto de dano a cada oponente.

- A primeira habilidade de Expurgador de Carne Reluzente vai para a pilha acima da mágica que fez ela ser desencadeada e é resolvida primeiro. Ela será resolvida, mesmo que aquela mágica seja anulada ou deixe a pilha de outro modo.
-

Familiar Recondicionado

{3}{B}

Criatura Artefato — Zumbi Rato

2/1

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

Voar

Quando Familiar Recondicionado entra no campo de batalha, cada oponente descarta um card. Por cada oponente que não puder fazê-lo, você compra um card.

- Quando a última habilidade de Familiar Recondicionado for resolvida, o próximo oponente na ordem de turnos (ou, se for o turno de um oponente, ele mesmo) escolhe um card em sua própria mão sem revelá-lo e, em seguida, cada outro oponente na ordem de turnos (se houver) faz o mesmo. Todos os cards escolhidos são descartados ao mesmo tempo.
-

Fanático de Rhonas

{1}{G}

Criatura — Cobra Druida

1/4

{T}: Adicione {G}.

Feroz — {T}: Adicione {G}{G}{G}{G}. Ative somente se você controlar uma criatura com poder igual ou superior a 4.

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

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

Fantasma da Orquídea Branca

{W}{W}

Criatura — Espírito Cavaleiro

2/2

Voar, iniciativa

Quando Fantasma da Orquídea Branca entrar no campo de batalha, destrua até um terreno não básico alvo. Seu controlador pode procurar um card de terreno básico em seu grimório, colocá-lo no campo de batalha virado e depois embaralhar.

- Se o terreno alvo não for um alvo válido quando a última habilidade de Fantasma da Orquídea Branca tentar ser resolvida, ela não será resolvida e nenhum de seus efeitos ocorrerá. O controlador desse terreno não procurará um card de terreno básico.
 - Se o terreno alvo não for destruído pela última habilidade de Fantasma da Orquídea Branca (talvez porque o terreno tem indestrutível), o controlador dele ainda procurará um card de terreno básico.
-

Fênix do Detetive

{2}{R}

Criatura Encantamento — Fênix

2/2

Agraciar — {R}, obter indícios 6. *(Para pagar este custo de agraciar, pague {R} e exile de seu cemitério os cards com valor total de mana igual ou superior a 6.*

Voar, ímpeto

A criatura encantada recebe +2/+2 e tem voar e ímpeto.

Você pode conjurar Fênix do Detetive do seu cemitério usando sua habilidade agraciar.

- Se você não pode exilar cards suficientes para cumprir ou exceder o valor de mana exigido, não pode escolher obter indícios.
- Uma vez anunciado que vai conjurar uma magia, jogadores não podem realizar ações até que você tenha terminado de fazê-lo. Notavelmente, os oponentes podem tentar remover cards de seu cemitério para impedi-lo de obter indícios.

Flauta Disruptora

{2}

Artefato

Lampejo

Conforme Flauta Disruptora entra no campo de batalha, escolha um nome de card.

As magias com o nome escolhido custam {3} a mais para serem conjuradas.

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

- Você pode escolher o nome de qualquer card. Você não pode escolher o nome de uma ficha, a menos que também seja o nome de um card.
 - Alguns cards podem ter nomes alternativos, como cards duplos, cards de aventureiro, cards dupla face etc. Você pode escolher um de dois nomes que o card pode ter; as habilidades de Flauta Disruptora não afetarão nada com o outro nome. Por exemplo, se você escolher Mestre dos Nós de Ondu, A Corda Para A Vida ainda custará somente {W}{B} para ser conjurada.
 - Para determinar o custo total de uma magia, comece com o custo de mana ou o custo alternativo que vai pagar, adicione qualquer custo adicional e depois aplique as reduções de custo. O valor de mana da magia permanece igual, independentemente do custo total para conjurá-la.
 - Se você nomear um card que tenha tanto uma habilidade de mana quanto outra habilidade ativada, a habilidade de mana poderá ser ativada, mas a outra, não.
 - As habilidades ativadas possuem um sinal de dois pontos. Geralmente, elas seguem a estrutura “[Custo]: [Efeito]”. Algumas palavras-chave são habilidades ativadas e têm um sinal de dois pontos em seu texto explicativo. Uma habilidade de mana ativada é uma que gera mana conforme é resolvida, não uma que custa mana para ser ativada.
-

Fura-linha Eldrazi

{1}{C}{R}

Criatura — Eldrazi

3/3

Desprovido (*Este card não tem cor.*)

Atropelar

No início do combate no seu turno, a criatura alvo que você controla ganha ímpeto e recebe +X/+0 até o final do turno, sendo X o número de Eldrazi que você controla.

- O valor de X é calculado apenas uma vez, conforme a última habilidade de Fura-linha Eldrazi é resolvida.
-

Fúria dos Céus

{X}{W}{W}

Feitiço

Você recebe X {E} (*marcadores de energia*) e, em seguida, pode pagar qualquer quantidade de {E}. Destrua cada artefato, criatura e encantamento com valor de mana igual ou inferior à quantidade de {E} pago dessa forma.

- Se uma permanente no campo de batalha tem {X} no custo de mana, X é 0 ao determinar seu valor de mana.
-

Gárgula do Portão dos Enigmas

{W}{U}

Criatura Artefato — Gárgula

2/2

Voar

Quando Gárgula do Portão dos Enigmas entra no campo de batalha, você recebe {E}{E}{E} (*três marcadores de energia*).

Toda vez que você ataca, você pode pagar {E}{E}.

Quando você faz isso, a criatura alvo que você controla ganha vínculo com a vida até o final do turno.

- Você não escolhe um alvo para a última habilidade de Gárgula do Portão dos Enigmas no momento em que é desencadeada. Em vez disso, uma segunda habilidade "reflexiva" é desencadeada quando você paga {E}{E} dessa forma. Você escolhe um alvo para aquela habilidade conforme ela vai para a pilha. Cada jogador pode responder àquela habilidade desencadeada normalmente.
-

Gárgula Obstinada

{1}{W}{B}

Criatura Artefato — Gárgula

2/2

Gárgula Obstinada tem voar enquanto estiver modificada. (*Os Equipamentos, as Auras que você controla e os marcadores são modificações.*)

Persistir (*Quando esta criatura morrer, se ela não tiver nenhum marcador -1/-1, devolva-a ao campo de batalha sob o controle de seu dono com um marcador -1/-1.*)

- Depois que Gárgula Obstinada é bloqueada, fazer com que ela ganhe voar modificando-a não altera sua condição de bloqueada.
- Se um card com persistir for removido do cemitério depois de morrer, mas antes que a habilidade desencadeada seja resolvida, ele não será devolvido ao campo de batalha.
- Se uma criatura tem marcadores +1/+1 e -1/-1, as ações baseadas no estado removem o mesmo número de cada, de modo que ela tenha apenas um desses tipos de marcadores. A habilidade persistir de uma criatura pode trazê-la de volta novamente se os marcadores -1/-1 dele forem removidos dessa forma.
- Se uma criatura com persistir que tem um marcador +1/+1 recebe marcadores -1/-1 suficientes para ser destruída por dano letal ou ser colocada no cemitério de seu dono por ter resistência igual ou inferior a 0, a habilidade de persistir não é desencadeada e o card não é devolvido ao campo de batalha. Isso acontece porque persistir verificar o status da criatura em sua última existência no campo de batalha, quando ela ainda tinha marcadores -1/-1.

Garra Entulhenta

{1}{B}

Artefato — Equipamento

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

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

A criatura equipada recebe +1/+1.

Toda vez que a criatura equipada ataca, cada oponente perde 1 ponto de vida.

Equipar {2}

- A ficha de Phyrexiano Germe entra no campo de batalha como uma criatura 0/0 e o Equipamento se torna anexado a ela antes que ações baseadas no estado façam com que a ficha morra. As habilidades que sejam desencadeadas conforme a ficha entra no campo de batalha veem que uma ficha de criatura 0/0 entrou no campo de batalha.
- Como todo Equipamento, cada Equipamento com arma viva tem um custo de equipar. Você pode pagar esse custo para anexar um Equipamento a outra criatura que você controla. Uma vez que a ficha de Phyrexiano Germe não esteja mais equipada, a menos que outro efeito eleve a resistência dela para acima de 0, ela será colocada em seu cemitério e conseqüentemente deixará de existir.
- Se a ficha de Phyrexiano Germe for destruída, o Equipamento permanecerá no campo de batalha como qualquer outro Equipamento.
- Se o desencadeamento de arma viva fizer com que duas fichas de Phyrexiano Germe sejam criadas (como consequência de um efeito como o de Temporada da Multiplicação), o Equipamento se tornará anexado a uma delas. A outra será colocada em seu cemitério e conseqüentemente deixará de existir, a menos que outro efeito eleve sua resistência para acima de 0.

Generatório Izzet

{U}{R}

Artefato

Se você receberia um ou mais {E} (*marcadores de energia*), em vez disso, você recebe aquela quantidade mais um {E}.

{T}: Compre um card. Ative somente se tiver pago ou perdido quatro ou mais {E} neste turno.

Se você controla dois Generatórios Izzet (Generatoriums?), o número de {E} que você recebe é o número original mais dois. Três Generatórios Izzet somam três ao número original e assim por diante.

Genku, Moldador do Futuro

{2}{W}{U}

Criatura Lendária — Cidadão da Lua Mago

2/5

Toda vez que outra permanente não ficha que você controla deixar o campo de batalha, escolha uma que não tenha sido escolhida neste turno. Crie uma ficha de criatura com aquelas características.

- Raposa branca 2/2 com vigilância.
- Cidadão-da-lua azul 1/2 com voar.
- Rato preta 1/1 com vínculo com a vida.

{3}{W}{U}: Coloque um marcador +1/+1 em cada criatura que você controla.

- Se várias outras permanentes não ficha sob seu controle deixarem o campo de batalha simultaneamente, você ainda deverá escolher modos diferentes para cada ocorrência da habilidade desencadeada que é colocada na pilha. Se mais de três outras permanentes não ficha sob seu controle deixarem o campo de batalha simultaneamente, essa escolha é feita apenas para as três primeiras.
- Se Genku e uma ou mais outras permanentes não ficha sob seu controle deixarem o campo de batalha ao mesmo tempo, a habilidade de Genku será desencadeada para cada uma dessas outras permanentes não ficha.
- Se você não puder escolher um modo de forma válida por ter escolhido todos os três neste turno, aquela ocorrência da habilidade será removida da pilha sem efeito.
- Se, de alguma forma, você controla dois ou mais Genku, Moldador do Futuro, registre quais modos foram escolhidos em cada turno para a habilidade de cada um separadamente.

Golpe Característico

{2}{G}

Mágica Instantânea

Coloque um marcador +1/+1 na criatura alvo que você controla e, depois, cada criatura modificada que você controla causa dano igual ao próprio poder à criatura alvo que você não controla. (*Os Equipamentos, as Auras que você controla e os marcadores são modificações.*)

- Se a criatura sob seu controle não for um alvo válido quando Golpe Característico tentar ser resolvido, mas a criatura que você não controla ainda for um alvo válido, cada criatura modificada que você controla (que pode incluir a criatura alvo sob seu controle, se ela ainda estiver no campo de batalha) ainda causará dano igual ao seu próprio poder à criatura que você não controla.
- Se a criatura que você não controla não for um alvo válido quando Golpe Característico tentar ser resolvido, mas a criatura que você controla for um alvo válido, você ainda colocará um marcador +1/+1 na criatura alvo sob seu controle.

Grist, Larva Voraz

{G}

Criatura Lendária — Inseto

1/2

Toque mortífero

Toda vez que Grist, Larva Voraz, ou outra criatura entra no campo de batalha sob seu controle, se ela entrou vinda do seu cemitério ou você a conjurou do seu cemitério, você pode pagar {G}. Se fizer isso, exile Grist e devolva-o ao campo de batalha transformado sob o controle do seu dono.

//

Grist, o Enxame Pestilento

Planeswalker Lendário — Grist

3

+1: Crie uma ficha de criatura Inseto preta e verde 1/1 e depois triture dois cards. Coloque um marcador de toque mortífero na ficha se um card preto tiver sido triturado dessa forma.

–2: Destrua o artefato ou encantamento alvo.

–6: Por cada card de criatura no seu cemitério, crie uma ficha que seja uma cópia dela, com a exceção de ser um Inseto preto e verde 1/1.

- Em alguns raros casos, uma mágica ou habilidade pode fazer com que Grist, Larva Voraz, transforme-se enquanto for uma criatura (face voltada para cima) no campo de batalha. Se isso acontecer, Grist, o Enxame Pestilento, não terá marcadores de lealdade e será consequentemente colocado no cemitério de seu dono.
- Você pode ativar uma das habilidades de lealdade de Grist, o Enxame Pestilento, no turno em que ele entrar no campo de batalha. No entanto, você só pode fazer isso durante uma de suas fases principais, quando a pilha estiver vazia. Por exemplo, se Grist, o Enxame Pestilento, entrar no campo de batalha durante o combate, o oponente terá uma oportunidade de removê-lo antes que você possa ativar uma das habilidades do card.
- Se Grist, Larva Voraz, deixar o campo de batalha enquanto sua habilidade desencadeada estiver na pilha, você não poderá exilá-lo da zona em que for colocado, então não poderá devolvê-lo ao campo de batalha transformado sob controle de seu dono.
- Com as exceções já mencionadas, as fichas criadas pela última habilidade de Grist, o Enxame Pestilento, copiam exatamente o que estava impresso nos cards originais e nada mais. Elas não copiam informações sobre os objetos que esses cards eram antes de serem colocados em seu cemitério.
- Em vez de seus outros tipos de criatura, as fichas são Insetos e, em vez de suas outras cores, são pretas e verdes. Esses são os valores copiáveis das fichas que outros efeitos podem copiar.

- Se qualquer um dos cards copiados tiver {X} em seus custos de mana, {X} é 0.
- Se um card copiado por uma das fichas tinha qualquer habilidade “quando [esta criatura] entra no campo de batalha”, a ficha adequada também tem tais habilidades e as desencadeará quando for criada. De maneira similar, quaisquer habilidades dos tipos “quando [esta criatura] entra no campo de batalha” ou “[esta criatura] entra no campo de batalha com” que uma ficha copiou também funcionarão.

Guardião do Enigma Perverso

{8}

Criatura — Eldrazi Esfinge

5/5

Emergir {5}{C}{U} (*Você pode conjurar esta mágica sacrificando uma criatura e pagando o custo de emergir menos o valor de mana daquela criatura.*)

Quando você conjurar esta mágica, vire até duas permanentes alvo. 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.*)

Voar

- A habilidade desencadeada será resolvida antes de Guardiões do Enigma Perverso. Se Guardiões do Enigma Perverso for anulado ou se deixar a pilha em resposta à sua habilidade desencadeada, a habilidade desencadeada ainda será resolvida normalmente.
- A habilidade desencadeada ainda poderá escolher como alvo permanentes que já estão viradas. Ela ainda colocará um marcador de atordoamento nelas.

Guardiões dos Esquecidos

{3}{W}

Criatura — Elefante Guerreiro

4/4

Vigilância

Toda vez que uma criatura modificada que você controla morrer, manifeste o card do topo de seu grimório. (*Os Equipamentos, as Auras que você controla e os marcadores são modificações. Para manifestar um card, coloque o card do topo de seu grimório no campo de batalha com a face voltada para baixo como uma criatura 2/2. Volte sua face para cima a qualquer momento pagando seu custo de mana se for um card de criatura.*)

- Para manifestar um card, coloque-o no campo de batalha com face voltada para baixo. Ele se torna um card de criatura 2/2 com a face voltada para baixo sem nome, custo de mana ou tipos de criatura. Ela é incolor e tem valor de mana 0. Outros efeitos que se aplicam à permanente ainda podem concedê-la quaisquer características que não tem ou alterar as que tem.
- Em qualquer momento em que você tenha prioridade, você pode voltar para cima a face de uma criatura manifestada revelando que se trata de um card de criatura (ignorando quaisquer efeitos de cópia ou alteração de tipos que possam se estar aplicando a ela) e pagando seu custo de mana. Essa é uma ação especial. Ela não usa a pilha e não pode ser respondida.

- Se uma criatura manifestada teria metamorfose ou disfarce se estivesse com a face voltada para cima, você também pode virar sua face para cima pagando seu custo de metamorfose ou custo de disfarce.
- Ao contrário de uma criatura com a face voltada para baixo que foi conjurada usando uma habilidade metamorfose ou disfarce, uma criatura manifestada ainda pode ser voltada para cima depois de perder suas habilidades, se for um card de criatura.
- Se um card dupla face for manifestado, ele será colocado no campo de batalha com a face voltada para baixo. Enquanto estiver com a face voltada para baixo, ele não poderá se transformar. Se a face frontal do card for um card de criatura, você poderá voltar sua face para cima pagando o custo de mana. Se fizer isso, a face frontal ficará para cima.
- Como a permanente estava no campo de batalha antes e depois de ser voltada para cima, voltar sua face para cima não desencadeia nenhuma habilidade de entrada no campo de batalha.
- Como as criaturas voltadas para baixo não têm nome, elas não podem ter o mesmo nome de nenhuma outra criatura, nem mesmo outra voltada para baixo.
- Uma permanente que é voltada para cima ou para baixo muda suas características, mas, fora isso, ainda é a mesma permanente. Mágicas e habilidades que tinham como alvo aquela permanente e Auras e Equipamentos que estavam anexadas àquela permanente não são afetadas, a menos que as novas características do objeto mudem a validade daqueles alvos ou anexos.
- Voltar uma permanente para cima ou para baixo não muda o fato dela estar virada ou desvirada.
- Se uma permanente com a face voltada para baixo deixa o campo de batalha, você deve revelá-la. Você também deve revelar todas as mágicas e permanentes com a face voltada para baixo sob seu controle se deixar o jogo ou se o jogo terminar.
- Você deve garantir que suas mágicas e permanentes com a face para baixo possam ser facilmente distinguíveis. Você não pode misturar os cards que as representam no campo de batalha para confundir outros jogadores. A ordem na qual entraram no campo de batalha deve ser clara, assim como a habilidade que as fez ter a face voltada para baixo. (Isso inclui metamorfose, manifestar, disfarce, ocultar e alguns outros efeitos que viram a face dos cards para baixo.) Métodos comuns para fazer isso incluem usar marcadores ou dados, ou simplesmente colocá-las em ordem no campo de batalha.
- Se algo tenta voltar para cima a face de um card de mágica instantânea ou de feitiço no campo de batalha voltado para baixo, revele aquele card para mostrar a todos os jogadores que se trata de um card de mágica instantânea ou de feitiço. A permanente permanece no campo de batalha com a face para baixo. As habilidades que são desencadeadas quando uma permanente é voltada para cima não são desencadeadas, pois embora você tenha revelado o card, ele nunca foi voltado para cima.

Guia das Almas

{W}

Criatura — Humano Clérigo

1/2

Toda vez que outra criatura entra no campo de batalha sob seu controle, você ganha 1 ponto de vida e recebe {E} (*um marcador de energia*).

Toda vez que você ataca, você pode pagar {E}{E}{E}.

Quando fizer isso, coloque dois marcadores +1/+1 e um marcador de voar na criatura atacante alvo. Ela se torna um Anjo além de seus outros tipos.

- Você não escolhe um alvo para a última habilidade de Guia das Almas no momento em que é desencadeada. Em vez disso, uma segunda habilidade "reflexiva" é desencadeada quando você paga

{E}{E}{E} dessa forma. Você escolhe um alvo para aquela habilidade conforme ela vai para a pilha. Cada jogador pode responder àquela habilidade desencadeada normalmente.

- O efeito de alteração de tipo da habilidade desencadeada reflexiva tem duração indefinida. Ele não acaba durante a etapa de limpeza ou quando Guia das Almas deixa o campo de batalha.

Herigast, Nulavérneo em Erupção

{9}

Criatura Lendária — Eldrazi Dragão

6/6

Emergir {6}{R}{R} (*Você pode conjurar esta mágica sacrificando uma criatura e pagando o custo de emergir menos o valor de mana daquela criatura.*)

Quando você conjura esta mágica, você pode exilar sua mão. Se fizer isso, compre três cards.

Voar

Cada mágica de criatura que você conjura tem emergir.

O custo de emergir é igual ao seu custo de mana.

- Se você sacrifica uma criatura com {X} no custo de mana, esse X é 0.
- O valor de mana da criatura só é determinado pelos símbolos de mana impressos no canto superior direito (a menos que a criatura seja o reverso de um card dupla face, um card fundido ou esteja copiando alguma outra coisa; ver abaixo). Se o custo de mana incluir {X}, X é 0. Se a criatura for um card que tem apenas a face sem símbolos de mana em seu canto superior direito (por ser um terreno animado, por exemplo), seu valor de mana é 0. Ignore quaisquer custos alternativo ou adicionais (como custos de reforço) que tenham sido pagos conforme a criatura foi conjurada.
- Os componentes em mana colorido de custos de emergir não podem ser reduzidos com emergir.
- Você pode sacrificar uma criatura com valor de mana de 0, como uma ficha que não seja uma cópia de outra permanente, para conjurar uma mágica por seu custo de emergir. Você simplesmente pagará o custo total de emergir sem nenhuma redução.
- Você pode sacrificar uma criatura com valor de mana igual ou superior ao custo de emergir. Se fizer isso, você pagará apenas o componente em mana colorido do custo de emergir.
- O valor de mana do reverso de um card dupla face é o valor de mana de sua face. O valor de mana de uma permanente fundida é a soma dos valores de mana de suas faces frontais. Uma criatura que seja uma cópia de qualquer das duas tem o valor de mana de 0.
- O valor de mana de uma mágica de criatura com emergir não é afetado pelo fato de o custo de emergir ter ou não sido pago. Por exemplo, se você conjurar Herigast pelo seu custo de emergir e sacrificar uma criatura cujo valor de mana seja 3, o valor de mana de Herigast continuará sendo 9.
- A criatura escolhida para ser sacrificada ainda está no campo de batalha durante o momento em que você ativa habilidades de mana. Suas habilidades podem afetar o custo da mágica, ser ativadas para gerar mana e assim por diante. No entanto, se ela tiver uma habilidade desencadeada quando uma mágica é conjurada, ela já terá sido sacrificada antes daquela habilidade poder ser desencadeada.
- Uma vez que você comece a conjurar uma mágica com emergir, nenhum jogador pode realizar nenhuma ação até que você termine. Em especial, os oponentes não podem tentar remover a permanente que você deseja sacrificar.
- Caso conjure uma mágica por outro custo “em vez de pagar seu custo de mana”, como um custo de emergir, você não poderá escolher conjurá-la por qualquer outro custo alternativo. Você pode, entretanto,

pagar custos adicionais, como custos de reforçar. Se a mágica tem custos adicionais obrigatórios, eles precisam ser pagos para conjurá-la.

- A habilidade desencadeada de Herigast será resolvida antes de Herigast. Se Herigast for anulado ou se deixar a pilha em resposta à sua habilidade desencadeada, a habilidade desencadeada ainda será resolvida normalmente.
- Você pode escolher exilar sua mão mesmo que não tenha cards na mão. Se fizer isso, você ainda comprará três cards.
- Se uma mágica tem mais de um custo de emergir, você pode escolher pagá-la por qualquer um desses custos de emergir.
- Depois que você começar a conjurar uma mágica usando uma habilidade emergir concedida por Herigast, perder o controle de Herigast não a afetará. Você pode terminar de conjurá-la normalmente. Por exemplo, você pode escolher sacrificar Herigast enquanto escolhe pagar o custo de emergir de uma mágica de criatura de uma habilidade emergir concedida pelo próprio Herigast.

Ídolo dos Falsos Deuses

{2}

Artefato de Estirpe — Eldrazi

{1}{C}, {T}: Crie uma ficha de criatura Prole Eldrazi incolor 0/1 com “Sacrifique esta criatura: Adicione {C}”.

Toda vez que outro Eldrazi que você controla morrer, coloque um marcador +1/+1 em Ídolo dos Falsos Deuses.

Enquanto Ídolo dos Falsos Deuses tiver oito ou mais marcadores +1/+1, ele é uma criatura 0/0 além de seus outros tipos e tem aniquilador 2.

- A segunda habilidade de Ídolo dos Falsos Deuses será desencadeada toda vez que outro Eldrazi sob seu controle for colocado em um cemitério vindo do campo de batalha, mesmo que esse Eldrazi não seja uma criatura.
 - Se Ídolo dos Falsos Deuses perder suas habilidades, o efeito de alteração de tipo de sua última habilidade continuará a ser aplicado a ele. Isso porque efeitos que alteram os tipos de um objeto são sempre aplicados antes de efeitos que removem habilidades. Nesse caso, se ele tiver oito ou mais marcadores +1/+1, ele será uma criatura artefato de estirpe Eldrazi. Isso é válido mesmo que, de alguma forma, ele tenha ganho seu oitavo marcador +1/+1 após perder suas habilidades. Se Ídolo dos Falsos Deuses perder suas habilidades antes de ganhar seu oitavo marcador +1/+1, ele terá aniquilador 2; do contrário, ele não terá.
 - Na eventual possibilidade em que marcadores -1/-1 suficientes sejam colocados em Ídolo dos Falsos Deuses para reduzir sua resistência a 0 ou menos enquanto for uma criatura por conta do efeito de sua última habilidade, Ídolo dos Falsos Deuses será colocado no cemitério de seu dono quando as ações baseadas no estado forem realizadas. Os efeitos que contam o número e os tipos de marcadores que estavam em Ídolo dos Falsos Deuses quando ele morreu verão tanto os marcadores +1/+1 quanto os -1/-1; efeitos que são desencadeados “quando uma criatura modificada morrer” ainda serão desencadeados.
-

Imperador dos Ossos

{1}{B}

Criatura — Esqueleto Nobre

2/2

No início do combate no seu turno, exile até um card alvo de um cemitério.

{1}{B}: Adaptar 2.

Toda vez que um ou mais marcadores +1/+1 forem colocados em Imperador dos Ossos, coloque no campo de batalha sob seu controle com um marcador de finalidade um card de criatura exilado com Imperador dos Ossos. Ele ganha ímpeto. Sacrifique-a no início da próxima etapa final.

- Se qualquer permanente com um marcador de finalidade iria para um cemitério vinda do campo de batalha, em vez disso, exile-a.
- Os marcadores de finalidade não impedem que as permanentes sigam do campo de batalha para zonas que não sejam o cemitério. Por exemplo, se uma permanente com um marcador de finalidade seria colocada na mão de seu dono vinda do campo de batalha, ela o faz normalmente.
- Marcadores de finalidade não são marcadores de palavra-chave, e um marcador de finalidade não concede nenhuma habilidade à permanente em que está. Se aquela permanente perder suas habilidades e for para um cemitério, ela ainda será, em vez disso, exilada.
- Múltiplos marcadores de finalidade em uma única permanente são redundantes.

Impositor Sapomyr

{7}

Criatura Artefato — Sapo Myr

4/4

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

//

{3}{R}

Protótipo (*Você pode conjurar esta mágica com custo de mana, cor e tamanho diferentes. Ela permanece com suas habilidades e tipos.*)

2/2

- Um card de protótipo é um card incolor em todas as zonas, exceto na pilha e no campo de batalha, assim como na pilha ou no campo de batalha se não tiver sido conjurado como uma mágica prototipada. Nesses casos, ignore suas características alternativas. Por exemplo, enquanto estiver em seu cemitério, Impositor Sapomyr é um card de criatura incolor com valor de mana 7. Ele não pode ser alvo de Reentrar em Serviço, uma mágica que tem como alvo um card de criatura ou artefato com valor de mana igual ou inferior a 3 em seu cemitério.
- Quando conjurada como uma mágica prototipada, a mágica tem o custo de mana, o poder e a resistência mostrados em sua caixa de texto colorida secundária em vez dos valores normais daquelas características. Sua cor e seu valor de mana são determinados por aquele custo de mana. A permanente que aquela mágica se torna conforme ela é resolvida tem as mesmas características. Se a mágica deixar a pilha de qualquer outra forma, ou a permanente que ela se torna deixar o campo de batalha, ela volta imediatamente a usar suas características normais.

- Independentemente de como ele tenha sido conjurado, um card de protótipo tem sempre o mesmo nome, as mesmas habilidades, os mesmos tipos e assim por diante. Só o custo de mana, o valor de mana, a cor, o poder e a resistência se alteram dependendo do fato de o card ter sido conjurado como uma mágica prototipada.
- A habilidade protótipo funciona em qualquer zona da qual a mágica poderia ser conjurada. Por exemplo, se um efeito lhe permitir conjurar mágicas de artefato vindas de seu cemitério, você poderia conjurar um Impositor Sapomyr prototipado de seu cemitério.
- Conjurar uma mágica prototipada não é o mesmo que conjurá-la por um custo alternativo, e um custo alternativo pode ser aplicado a uma mágica conjurada dessa forma. Por exemplo, se um efeito lhe permitir conjurar um card de artefato sem pagar seu custo de mana, você poderia conjurar Impositor Sapomyr normalmente ou como uma mágica prototipada.
- Quando conjurar uma mágica prototipada, use somente suas características prototipadas para determinar se sua conjuração é válida. Por exemplo, se Impositor Sapomyr for exilado com a última habilidade de Chandra, Vestida para Matar, você poderia conjurá-lo por {3}{R} (porque é uma mágica vermelha), ainda que você não consiga conjurá-lo, pois é uma mágica incolor pelo seu custo normal.
- Se um efeito copia uma mágica prototipada, aquela cópia (assim como a ficha que ela se torna no campo de batalha) terá as mesmas características da mágica prototipada. Do mesmo modo, se um efeito criar uma ficha que seja uma cópia de uma permanente prototipada ou fizer com que outra permanente se torne uma cópia dela, a cópia terá as mesmas características da permanente prototipada.
- Ao conjurar Impositor Sapomyr prototipado, sua habilidade afinidade por artefatos ainda será aplicada.

Imskir Papa-ferro

{6}{B}{R}

Criatura Lendária — Demônio

5/5

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

Quando Imskir Papa-ferro entra no campo de batalha, você compra X cards e perde X pontos de vida, sendo X o número de artefatos que você controla arredondado para baixo.

{3}{R}, sacrifique um artefato: Imskir causa a qualquer alvo dano igual ao valor de mana do artefato sacrificado.

- O valor de X é calculado apenas uma vez, quando a habilidade desencadeada de Imskir Papa-ferro é resolvida.
- Use o valor de mana do artefato sacrificado conforme sua última existência no campo de batalha para determinar o dano causado.
- Se um artefato no campo de batalha tem {X} no custo de mana, X é 0 ao determinar seu valor de mana.

Íferogoyf

{B}

Criatura — Lhurgoyf

1+

O poder de Íferogoyf é igual ao número de tipos de card dentre os dos cards em seu cemitério, e sua resistência é igual àquele número mais 1.

Escapatória — {2}{B}, exile qualquer número de outros cards de seu cemitério com quatro ou mais tipos de card entre eles. *(Você pode conjurar este card de seu cemitério pagando seu custo de escapatória.)*

- A habilidade que define o poder e a resistência de Íferogoyf funciona em todas as zonas, não só no campo de batalha.
- A primeira habilidade de Íferogoyf conta tipos de cards, não os cards. Se o único card em seu cemitério for um único card de criatura artefato, Íferogoyf será uma 2/3. Se seu cemitério consistir em dez cards de artefato e dez cards de criatura, Íferogoyf ainda será uma 2/3.
- Os tipos de cards que podem aparecer nos cards em um cemitério são artefato, batalha, criatura, encantamento, estirpe, feitiço, mágica instantânea, , planeswalker e terreno. Lendário, básico e da Neve são supertipos, não tipos de cards; Lhurgoyf, Floresta e Cerco são subtipos, não tipos de cards.
- A permissão de escapatória não muda o momento em que você pode conjurar a mágica do seu cemitério.
- Se você conjura uma mágica com sua permissão de escapatória, você não pode escolher aplicar nenhum outro custo alternativo nem a conjurar sem pagar seu custo de mana. Se ela tem custos adicionais, você precisa pagá-los.
- Depois que você começa a conjurar uma mágica com escapatória, ela é imediatamente movida para a pilha. Os jogadores não podem realizar nenhuma ação até que você tenha terminado de conjurar a mágica.
- Para determinar o custo total de uma mágica, comece com o custo de mana ou o custo alternativo que vai pagar (como um custo de escapatória), adicione qualquer custo adicional e depois aplique as reduções de custo. O valor de mana da mágica permanece inalterado, independentemente do custo total da conjuração e independentemente de haver ou não sido pago um custo alternativo.
- Se uma mágica que escapou for resolvida, ela retorna ao cemitério de seu dono se não for uma mágica permanente. Caso seja uma mágica permanente, ela entra no campo de batalha e volta ao cemitério de seu dono caso morra posteriormente. Ela pode usar escapatória novamente.
- Se um card tiver múltiplas habilidades que concedem permissão para conjurá-lo, como duas habilidades escapatória ou uma habilidade escapatória e uma habilidade recapitular, você escolhe qual delas aplicar. As demais não têm efeito.
- Se um card com escapatória é colocado no seu cemitério durante o seu turno, você pode conjurá-lo imediatamente se isso for válido, antes que os oponentes possam realizar qualquer ação.

Insignificância Mor

{1}{U}

Encantamento — Aura

Lampejo

Encantar criatura

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

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

- Se a criatura encantada ganhar uma habilidade depois que Insignificância Mor for anexada a ele, ela manterá aquela habilidade.
- Insignificância Mor sobrescreve todos os efeitos anteriores que definiram o poder e a resistência básicos da criatura a valores específicos. Quaisquer efeitos que definem poder ou resistência que se apliquem posteriormente substituem esse efeito.
- Efeitos que modificam o poder e/ou a resistência da criatura, como o efeito de Dar de Asas, serão aplicados à criatura, não importando quando começaram a ter efeito. O mesmo é válido para quaisquer marcadores que modifiquem seu poder e/ou resistência e efeitos que invertam o poder e a resistência.
- Como o dano permanece marcado em uma criatura até que seja removido ao final do turno, o dano não letal causado a uma criatura pode se tornar letal se Insignificância Mor for anexado a ela durante aquele turno.

Intrometido Petrificador

{4}{U}

Criatura — Eldrazi

4/5

Desprovido (*Este card não tem cor.*)

Quando você conjurar esta mágica, vire até uma criatura alvo 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.*)

Alcance

- A habilidade desencadeada de Intrometido Petrificador será resolvida antes de Intrometido Petrificador. Se Intrometido Petrificador for anulado ou se deixar a pilha em resposta àquela habilidade desencadeada, a habilidade desencadeada ainda será resolvida normalmente.

Inverter Polaridade

{U}{U}{R}

Mágica Instantânea

Escolha uma mágica alvo e depois jogue uma moeda. Se vencer, ganhe o controle daquela mágica e você pode escolher novos alvos para ela. Se perder, anule aquela mágica.

- Você não toma nenhuma decisão sobre novos alvos para a mágica até vencer a disputa de moeda.
- Se você escolher novos alvos para a mágica alvo, os novos alvos precisam ser válidos.
- Se a mágica alvo tiver um número variável de alvos, você não pode alterar quantos alvos ela tem.
- Se a mágica alvo tiver dano dividido quando for conjurada, a divisão não poderá ser alterada, embora os alvos sofrendo esse dano ainda possam ser. O mesmo vale para mágicas ou habilidades que distribuem marcadores.

Julgar Inferior

{3}{U}

Feitiço

Esta mágica custa {1} a menos para ser conjurada por cada card que você comprou neste turno.

O dono da permanente não de terreno alvo a coloca no próprio grimório na segunda posição ou no fundo.

- O dono da permanente escolhe se quer ou não colocá-la na segunda posição a partir do topo ou no fundo de seu grimório. Se vários cards são colocados no grimório dessa forma (como quando esta mágica escolhe como alvo uma permanente fundida), o dono dessa permanente coloca todos os cards na segunda posição a partir do topo ou todos os cards no fundo. O dono os coloca na ordem que quiser e não precisa revelar a ordem.

Kozilek, a Realidade Partida

{9}

Criatura Lendária — Eldrazi

9/9

Quando você conjura esta mágica, cada um de até dois jogadores alvo manifesta dois cards da própria mão. Por cada card manifestado dessa forma, você compra um card. *(Para manifestar um card, coloque-o no campo de batalha com face voltada para baixo como uma criatura 2/2. Volte sua face para cima a qualquer momento pagando seu custo de mana se for um card de criatura.)*

As outras criaturas incolores que você controla recebem +3/+2.

- A habilidade desencadeada de Kozilek, a Realidade Partida, será resolvida antes de Kozilek. Se Kozilek for anulado ou se deixar a pilha em resposta àquela habilidade desencadeada, a habilidade desencadeada ainda será resolvida normalmente.
- Se um jogador escolhido como alvo tiver apenas um card na mão quando a habilidade desencadeada de Kozilek for resolvida, ele manifesta aquele card.
- Para manifestar um card, coloque-o no campo de batalha com face voltada para baixo. Ele se torna um card de criatura 2/2 com a face voltada para baixo sem nome, custo de mana ou tipos de criatura. Ela é incolor e tem valor de mana 0. Outros efeitos que se aplicam à permanente ainda podem concedê-la quaisquer características que não tem ou alterar as que tem.
- Em qualquer momento em que você tenha prioridade, você pode voltar para cima a face de uma criatura manifestada revelando que se trata de um card de criatura (ignorando quaisquer efeitos de cópia ou alteração de tipos que possam se estar aplicando a ela) e pagando seu custo de mana. Essa é uma ação especial. Ela não usa a pilha e não pode ser respondida.
- Se uma criatura manifestada teria metamorfose ou disfarce se estivesse com a face voltada para cima, você também pode virar sua face para cima pagando seu custo de metamorfose ou custo de disfarce.
- Ao contrário de uma criatura com a face voltada para baixo que foi conjurada usando uma habilidade metamorfose ou disfarce, uma criatura manifestada ainda pode ser voltada para cima depois de perder sua habilidades, se for um card de criatura.
- Se um card dupla face for manifestado, ele será colocado no campo de batalha com a face voltada para baixo. Enquanto estiver com a face voltada para baixo, ele não poderá se transformar. Se a face frontal do

card for um card de criatura, você poderá voltar sua face para cima pagando o custo de mana. Se fizer isso, a face frontal ficará para cima.

- Como a permanente estava no campo de batalha antes e depois de ser voltada para cima, voltar sua face para cima não desencadeia nenhuma habilidade de entrada no campo de batalha.
- Como as criaturas voltadas para baixo não têm nome, elas não podem ter o mesmo nome de nenhuma outra criatura, nem mesmo outra voltada para baixo.
- Uma permanente que é voltada para cima ou para baixo muda suas características, mas, fora isso, ainda é a mesma permanente. Mágicas e habilidades que tinham como alvo aquela permanente e Auras e Equipamentos que estavam anexadas àquela permanente não são afetadas, a menos que as novas características do objeto mudem a validade daqueles alvos ou anexos.
- Voltar uma permanente para cima ou para baixo não muda o fato dela estar virada ou desvirada.
- Se uma permanente com a face voltada para baixo deixa o campo de batalha, você deve revelá-la. Você também deve revelar todas as mágicas e permanentes com a face voltada para baixo sob seu controle se deixar o jogo ou se o jogo terminar.
- Você deve garantir que suas mágicas e permanentes com a face para baixo possam ser facilmente distinguíveis. Você não pode misturar os cards que as representam no campo de batalha para confundir outros jogadores. A ordem na qual entraram no campo de batalha deve ser clara, assim como a habilidade que as fez ter a face voltada para baixo. (Isso inclui metamorfose, manifestar, disfarce, ocultar e alguns outros efeitos que viram a face dos cards para baixo.) Métodos comuns para fazer isso incluem usar marcadores ou dados, ou simplesmente colocá-las em ordem no campo de batalha.
- Se algo tenta voltar para cima a face de um card de mágica instantânea ou de feitiço no campo de batalha voltado para baixo, revele aquele card para mostrar a todos os jogadores que se trata de um card de mágica instantânea ou de feitiço. A permanente permanece no campo de batalha com a face para baixo. As habilidades que são desencadeadas quando uma permanente é voltada para cima não são desencadeadas, pois embora você tenha revelado o card, ele nunca foi voltado para cima.

Kudo, Rei dos Ursos

{G}{W}

Criatura Lendária — Urso

2/2

As outras criaturas têm poder e resistência básicos 2/2 e são Ursos além de seus outros tipos.

- A habilidade de Kudo, Rei dos Ursos, sobrescreve quaisquer efeitos que definem o poder e a resistência de uma criatura. Quaisquer efeitos ou marcadores existentes que aumentam, diminuem ou alteram o poder e/ou resistência de uma criatura continuam sendo aplicados ao novo poder e resistência definidos da criatura. Qualquer efeito que defina o poder ou a resistência que começa a ser aplicado depois que Kudo entra no campo de batalha sobrescreverá este efeito.
 - Se um efeito fizer com que uma permanente não de criatura se torne uma criatura e definir seu poder e resistência conforme o fizer, aquela criatura terá aqueles poder e resistência básicos; ela não será 2/2. Em especial, tripular um Veículo não define o poder nem a resistência dele, de modo que um Veículo será uma criatura 2/2 se você o tripular.
 - Como o dano permanece marcado em uma criatura até que seja removido ao final do turno, o dano não letal causado a criaturas pode se tornar letal se Kudo entrar ou deixar o campo de batalha durante aquele turno.
-

Labirinto de Ugin

Terreno

Estampar — Quando Labirinto de Ugin entra no campo de batalha você pode exilar de sua mão um card incolor com valor de mana igual ou superior a 7.

{T}: Adicione {C}. Se um card for exilado com Labirinto de Ugin, em vez disso, adicione {C}{C}.

{T}: Devolva o card exilado à mão de seu dono.

- Na eventual possibilidade em que mais de um card seja exilado com a habilidade de estampar de Labirinto de Ugin (provavelmente porque a habilidade desencadeada foi copiada ou a habilidade foi desencadeada uma segunda vez), a última habilidade dele devolverá todos esses cards às mãos de seus donos.

Ladrão da Existência

{1}{C}{G}

Criatura — Eldrazi

3/4

Desprovido (*Este card não tem cor.*)

Quando você conjurar esta mágica, exile até uma permanente alvo não de criatura e não de terreno que um oponente controla com valor de mana igual ou inferior a 4. Se fizer isso, Ladrão da Existência ganha “Quando esta criatura deixa o campo de batalha, o oponente alvo compra um card”.

- A habilidade desencadeada de Ladrão da Existência será resolvida antes de Ladrão da Existência. Se Ladrão da Existência for anulado ou se deixar a pilha em resposta àquela habilidade desencadeada, a habilidade desencadeada ainda será resolvida normalmente.
- Se o alvo da habilidade desencadeada de Ladrão da Existência não for um alvo válido quando a habilidade tentar ser resolvida, ela não será resolvida e nenhum de seus efeitos ocorrerá. Ladrão da Existência não ganhará outra habilidade.

Liderança da Legião

{1}{R/W}

Mágica Instantânea

Até o final do turno, dobre o poder da criatura alvo e ela ganha iniciativa.

//

Fortaleza da Legião

Terreno

Fortaleza da Legião entra no campo de batalha virada.

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

- Para dobrar o poder de uma criatura, aquela criatura recebe +X/+0, sendo X o poder daquela criatura quando Liderança da Legião for resolvida.
-

Lua de Inverno

{2}

Artefato

Os jogadores não podem desvirar mais de um terreno não básico durante suas etapas de desvirar.

- Se várias Luas de Inverno estiverem no campo de batalha, seus efeitos serão redundantes. Cada jogador continuará podendo desvirar somente um terreno não básico durante sua própria etapa de desvirar.
- Se Lua de Inverno estiver no campo de batalha enquanto outro efeito restringe terrenos ou permanentes que desviram de forma diferente, seus efeitos serão cumulativos. Por exemplo, se você controla Lua de Inverno e Orbe Estático, cada jogador poderá desvirar mais de duas permanentes, sendo que até uma delas pode ser um terreno não básico, durante sua própria etapa de desvirar.

Machado do Inventor

{R}

Artefato — Equipamento

Lampejo

Quando Machado do Inventor entra no campo de batalha, você recebe {E}{E} (*dois marcadores de energia*).

Quando Machado do inventor entrar no campo de batalha, anexe-o à criatura alvo que você controla.

A criatura equipada recebe +2/+0.

Equipar — Pague {E}{E}.

- Machado do Inventor não entra no campo de batalha anexado a uma criatura. Em vez disso, Machado do Inventor entra no campo de batalha e, em seguida, sua habilidade desencadeada é anexada a uma criatura. Você pode conjurar Machado do Inventor mesmo que não controle nenhuma criatura.
- Se a criatura alvo se tornar um alvo não válido, Machado do Inventor permanecerá solto no campo de batalha.

Máscara Sinistra Colossal

{4}{G}{G}

Artefato — Equipamento

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

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

A criatura equipada recebe +6/+6 e tem atropelar.

Equipe {3}{G}{G}

- A ficha de Phyrexiano Germe entra no campo de batalha como uma criatura 0/0 e o Equipamento se torna anexado a ela antes que ações baseadas no estado façam com que a ficha morra. As habilidades que sejam desencadeadas conforme a ficha entra no campo de batalha veem que uma ficha de criatura 0/0 entrou no campo de batalha.
- Como todo Equipamento, cada Equipamento com arma viva tem um custo de equipar. Você pode pagar esse custo para anexar um Equipamento a outra criatura que você controla. Uma vez que a ficha de Phyrexiano Germe não esteja mais equipada, a menos que outro efeito eleve a resistência dela para acima de 0, ela será colocada em seu cemitério e conseqüentemente deixará de existir.
- Se a ficha de Phyrexiano Germe for destruída, o Equipamento permanecerá no campo de batalha como qualquer outro Equipamento.

- Se o desencadeamento de arma viva fizer com que duas fichas de Phyrexiano Germe sejam criadas (como consequência de um efeito como o de Temporada da Multiplicação), o Equipamento se tornará anexado a uma delas. A outra será colocada em seu cemitério e conseqüentemente deixará de existir, a menos que outro efeito eleve sua resistência para acima de 0.

Metamorfo Corrompido

{3}{U}

Criatura — Eldrazi Metamorfo

/

Desprovido (*Este card não tem cor.*)

Conforme Metamorfo Corrompido entra no campo de batalha, ele se torna, à sua escolha, uma criatura 3/3 com voar, uma criatura 2/5 com vigilância ou uma criatura 0/12 com defensor.

- Enquanto não estiver no campo de batalha, Metamorfo Corrompido é um card de criatura 0/0. Ele não tem voar, vigilância ou defensor.
- Se um objeto no campo de batalha se tornar uma cópia de Metamorfo Corrompido, ele copia os valores determinados por seu efeito de substituição de entrada no campo de batalha.
- Se uma permanente entrar no campo de batalha como uma cópia de Metamorfo Corrompido, haverá dois efeitos de cópia a serem aplicados nela. Um efeito copiará os valores escolhidos para Metamorfo Corrompido que está sendo copiado. Além disso, você escolherá os valores do próprio efeito de substituição de entrada no campo de batalha da cópia. A permanente resultante terá as habilidades de ambos os efeitos e seu poder e resistência serão determinados pelo último efeito a ser aplicado. Por exemplo, se uma criatura entrando no campo de batalha estiver copiando um Metamorfo Corrompido 0/12 com defensor, você poderia transformá-la em uma 3/3 ou em uma 0/12, ainda assim com voar e defensor.

Mestre dos Nós de Ondu

{2}{W}{B}

Criatura — Kor Ladino

2/2

Vínculo com a vida

Toda vez que outra criatura modificada que você controla morrer, coloque dois marcadores +1/+1 em Mestre dos Nós de Ondu.

////

A Corda Para A Vida

{W}{B}

Feitiço — Aventura

Distribua dois marcadores +1/+1 entre uma ou duas criaturas alvo. (*Depois, exile este card. Você pode conjurar a criatura posteriormente do exílio.*)

- Você escolhe como os marcadores serão distribuídos ao conjurar A Corda Para A Vida. Cada alvo precisa receber ao menos um marcador +1/+1.
- Se você escolher dois alvos para A Corda Para a Vida e uma das criaturas não for um alvo válido quando A Corda Para a Vida tentar ser resolvida, a distribuição original de marcadores ainda se aplicará e o marcador que teria sido colocado no alvo não válido será perdido.

- 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 estiver em seu cemitério, Mestre dos Nós de Ondu é um card de criatura branco e preto com valor de mana 4. Ele não pode ser o alvo da última habilidade de Monge do Pináculo ("Quando Monge do Pináculo entrar no campo de batalha, devolva à sua mão o card de mágica instantânea ou feitiço alvo do seu cemitério.").
 - Quando conjurar uma mágica como uma Aventura, use as características alternativas e ignore todas as características normais do card. Nesse caso, a cor da mágica, o custo de mana, o valor de mana e assim por diante são determinados unicamente pelas características alternativas. Se a mágica deixa a pilha, ela volta imediatamente a usar suas características normais.
 - Se você conjurar um card de aventureiro como uma Aventura, use somente suas características alternativas para determinar se a conjuração da mágica é válida. Por exemplo, se você controla Eladamri, Korvecdal ("Você pode conjurar mágicas de criatura do topo de seu grimório") e Mestre dos Nós de Ondu está no topo de seu grimório, você pode conjurar Mestre dos Nós de Ondu, mas não A Corda Para a Vida.
 - 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.
 - 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 essa permissão à Aventura.
-

Micoprole Semeadora

{3}{G}

Criatura — Eldrazi Fungo

3/3

Desprovido (*Este card não tem cor.*)

Reforçar {1}{C} (*Você pode pagar mais {1}{C} ao conjurar esta mágica.*)

Quando você conjurar esta mágica, procure em seu grimório um card de terreno, coloque-o no campo de batalha e depois embaralhe.

Quando você conjurar esta mágica, se ela tiver sido reforçada, exile o terreno alvo.

- As habilidades desencadeadas de Micoprole Semeadora serão resolvidas antes de Micoprole Semeadora. Se Micoprole Semeadora for anulada ou se deixar a pilha em resposta àquelas habilidades desencadeadas, as habilidades desencadeadas ainda serão resolvidas normalmente.
-

Mobilizar os Partidos

{2}{W}

Encantamento

Quando Mobilizar os Partidos entrar no campo de batalha, crie uma ficha de criatura Espírito branca 1/1 com voar.

Mórbido — No início de sua etapa final, se uma criatura tiver morrido neste turno, povoe. (*Crie uma ficha que seja uma cópia de uma ficha de criatura que você controla.*)

- Mobilizar os Partidos não precisa ter estado no campo de batalha quando a criatura morreu. Por exemplo, se uma criatura morrer durante o combate no seu turno e você conjurar Mobilizar os Partidos durante sua segunda fase principal, a última habilidade de Mobilizar os Partidos será desencadeada no início de sua etapa final.
 - A última habilidade de Mobilizar os Partidos será desencadeada apenas uma vez durante sua etapa final, independentemente de quantas criaturas morreram sob seu controle neste turno. No entanto, se nenhuma criatura que você controlava tiver morrido neste turno até o início da sua etapa final, a habilidade não será desencadeada. Não é possível fazer uma criatura morrer sob seu controle na etapa final a tempo de fazer com que a habilidade seja desencadeada.
 - Se você não controlar nenhuma ficha de criatura quando povoar, nada acontecerá.
 - A nova ficha de criatura copia as características da ficha original conforme definido pelo efeito que criou a ficha original.
 - A nova ficha não copia o fato de a ficha original estar virada ou desvirada, se ela tem quaisquer marcadores, Auras ou Equipamentos anexados nem quaisquer efeitos que não sejam de cópia e tenham alterado seu poder, resistência, cor e assim por diante.
 - Qualquer habilidade do tipo “conforme [esta criatura] entra no campo de batalha” ou “[esta criatura] entra no campo de batalha com” da nova ficha funcionará.
-

Nadu, Sabedoria Alada
{1}{G}{U}
Criatura Lendária — Ave Mago
3/4
Voar

As criaturas que você controla têm “Toda vez que esta criatura se tornar alvo de uma magia ou habilidade, revele o card do topo de seu grimório. Se for um card de terreno, coloque-o no campo de batalha. Caso contrário, coloque-o em sua mão. Esta habilidade é desencadeada apenas duas vezes a cada turno.”.

- A última habilidade de Nadu, Sabedoria Alada, concede uma habilidade desencadeada a si mesma, assim como a outras criaturas sob seu controle.
 - A habilidade que Nadu concede a cada criatura sob seu controle funciona de forma independente para cada criatura. Em especial, a habilidade pode ser desencadeada duas vezes por turno por cada criatura sob seu controle, não só duas vezes ao todo.
 - Se Nadu deixar o campo de batalha enquanto uma ou mais habilidades desencadeadas geradas pela habilidade desencadeada que ela concede ainda estiverem na pilha, essas habilidades ainda serão resolvidas normalmente.
 - Se Nadu de alguma forma entrar no campo de batalha enquanto uma magia ou habilidade que tem como alvo uma criatura sob seu controle estiver na pilha, a habilidade concedida por Nadu não será desencadeada, já que essa criatura não tinha aquela habilidade quando se tornou o alvo daquela magia ou habilidade.
 - Se você controla mais de uma Nadu, cada permanente sob seu controle terá aquela quantidade de ocorrências da habilidade concedida. Essas habilidades não são redundantes. Por exemplo, se você controla duas Nadus e uma se tornar alvo de uma magia ou habilidade, cada uma de suas habilidades concedidas será desencadeada. Se aquela mesma Nadu se tornar alvo de uma magia ou habilidade novamente mais tarde no turno, cada uma de suas habilidades concedidas será desencadeada outra vez, já que cada uma delas foi desencadeada apenas uma vez até então neste turno.
 - Se Nadu deixa o campo de batalha e volta no mesmo turno, ou se Nadu deixa e outra Nadu aparece, a habilidade desencadeada concedida pela antiga é diferente da habilidade desencadeada concedida pela nova. Aquela que foi concedida pela nova Nadu pode ser desencadeada duas vezes por cada criatura sob seu controle, mesmo que a habilidade concedida pela Nadu antiga já tenha sido desencadeada duas vezes para essas criaturas naquele turno. (Observe que as criaturas sob seu controle não terão mais a habilidade concedida pela antiga; além disso, caso controle diversas Nadus, você não terá a oportunidade de realizar ações antes que a “regra das lendas” deixe você com uma Nadu.)
-

Nantuko do Coração Primaveril
{1}{G}
Criatura Encantamento — Inseto Monge
1/1

Agraciar {1}{G}

A criatura encantada recebe +1/+1.

Aterragem — Toda vez que um terreno entra no campo de batalha sob seu controle, você pode pagar {1}{G} se Nantuko do Coração Primaveril estiver anexado a uma criatura que você controla. Se fizer isso, crie uma ficha que seja uma cópia daquela criatura. Se você não tiver criado uma ficha dessa forma, crie uma ficha de criatura Inseto verde 1/1.

- Se você não pagar {1}{G}, seja porque escolheu não fazê-lo ou porque Nantuko do Coração Primaveril não está anexado a uma criatura sob seu controle, você ainda criará uma ficha de criatura Inseto verde 1/1 quando a habilidade de aterragem de Nantuko do Coração Primaveril for resolvida.

Necrodominação

{B}{B}{B}

Encantamento Lendário

Pule sua etapa de compra.

No início de sua etapa final, você pode pagar qualquer quantidade de pontos de vida. Se fizer isso, compre aquela quantidade de cards.

O número máximo de cards em sua mão é cinco.

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

- Se um jogador tiver mais cards na mão que o número máximo válido durante a etapa de limpeza do turno daquele jogador, aquele jogador descarta até ter aquela quantidade de cards na mão. O número máximo de cards na mão de um jogador não é verificado em nenhum outro momento além da própria etapa de limpeza.
 - Se diversos efeitos modificarem o número máximo permitido de cards em sua mão, aplique-os na ordem de selo temporal, ou seja, de ocorrência. Por exemplo, se você colocar Necrodominação no campo de batalha e, em seguida, colocar Livro de Mágicas (um artefato que diz que você não tem um número máximo de cards na mão) no campo de batalha, você não teria um número máximo de cards em sua mão. No entanto, se essas permanentes entraram no campo de batalha na ordem oposta, seu número máximo de cards na mão seria cinco.
 - Enquanto Necrodominação estiver no campo de batalha sob seu controle, as habilidades que são desencadeadas toda vez que uma permanente em sua posse é colocada em seu cemitério vinda do campo de batalha (por exemplo, "Quando esta criatura morrer...") não serão desencadeadas, pois cards e fichas nunca são colocados no cemitério.
 - Se uma Necrodominação sob seu controle for destruída por uma mágica em sua posse, Necrodominação será exilada e, em seguida, a mágica será colocada em seu cemitério.
 - Se você descartar um card enquanto controla Necrodominação, as habilidades que funcionam quando um card é descartado (como loucura) ainda funcionarão, embora esse card nunca chegue ao seu cemitério. Além disso, as mágicas ou habilidades que verificam as características de um card descartado (como acobertar) podem encontrar esse card no exílio.
-

Orações Primais

{2}{G}{G}

Encantamento

Quando Orações Primais entra no campo de batalha, você recebe {E}{E} (*dois marcadores de energia*).

Você pode conjurar mágicas de criatura com valor de mana igual ou inferior a 3 pagando {E} em vez de pagar seus custos de mana. Se você conjurar uma mágica dessa forma, você pode conjurá-la como se ela tivesse lampejo.

- Se uma mágica que você conjurar dessa forma tiver {X} no custo de mana, você deve escolher 0 como o valor de X ao conjurá-la.
- Se você conjura uma mágica por outro custo "em vez de 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 mágica tem custos adicionais obrigatórios, eles precisam ser pagos para conjurá-la.

Orelha-de-Pérola, Conselheira Imperial

{1}{W}{W}

Criatura Lendária — Raposa Conselheiro

3/4

Vínculo com a vida

As mágicas de Encantamento que você conjura têm afinidade por Auras. (*Elas custam {1} a menos para serem conjuradas por cada Aura que você controla.*)

Toda vez que você conjurar uma mágica de Aura que tenha como alvo uma permanente modificada que você controla, compre um card. (*Os Equipamentos, as Auras que você controla e os marcadores são modificações.*)

- Se uma mágica tem ocorrências múltiplas de afinidade, cada uma delas é aplicada. Por exemplo, se você controla duas Orelha-de-Pérola, Conselheira Imperial, e controla duas Auras, cada mágica de encantamento que você conjurar custará {4} a menos para ser conjurada.
- Caso coloque uma Aura na permanente de um oponente, você ainda controlará a Aura e ela ainda conta para suas mágicas que têm afinidade por Auras.
- Uma criatura sob seu controle que seja alvo de uma mágica de Aura não é modificada, a menos que já tenha um marcador, um Equipamento anexado ou uma Aura que você controla anexada.

Percepção do Eviscerador

{1}{B}

Mágica Instantânea

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

Compre dois cards.

Recapitular {4}{B} (*Você pode conjurar este card de seu cemitério pagando seu custo de recapitular e quaisquer custos adicionais. Depois, exile-o.*)

- "Recapitular [custo]" significa "Você pode conjurar este card do seu cemitério pagando [custo] em vez de seu custo de mana" e "Se o custo de recapitular foi pago, exile este card em vez de colocá-lo em qualquer outro lugar em qualquer momento em que ele deixaria a pilha".
- Para determinar o custo total de uma mágica, comece com o custo de mana ou o custo alternativo que vai pagar (como um custo de recapitular), adicione qualquer custo adicional e depois aplique as reduções de custo. O valor de mana da mágica é determinado apenas pelo custo de mana, independentemente do custo total da conjuração.
- Uma mágica conjurada utilizando recapitular será sempre exilada posteriormente, seja ela resolvida, anulada ou removida da pilha de alguma outra forma.
- Você pode conjurar uma mágica usando recapitular mesmo que ela tenha sido colocada em seu cemitério sem ter sido conjurada.
- Se um card com recapitular for colocado em seu cemitério durante seu turno, você poderá conjurá-lo se isso for válido antes que qualquer outro jogador possa realizar qualquer ação.

Percepção Ensanguentada

{5}{B/R}{B/R}

Feitiço

Esta mágica custa {1} a menos para ser conjurada para cada 1 ponto de vida que seus oponentes perderam neste turno.

O oponente alvo exila os três cards do topo do próprio grímório. Até o final do seu próximo turno, você pode jogar esses cards. Se você conjurar uma mágica desta forma, mana de qualquer tipo pode ser gasto para conjurá-la.

//

Atoleiro Sanguíneo

Terreno

Atoleiro Sanguíneo entra no campo de batalha virado.

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

- Você paga todos os custos e segue todas as regras de tempo normais para cards jogados com a permissão concedida por Percepção Ensanguentada. Por exemplo, se um dos cards exilados for um card de terreno, você só poderá jogá-lo durante sua fase principal enquanto a pilha estiver vazia.

Pesadelo Chthoniano

{1}{B}

Encantamento

Quando Pesadelo Chthoniano entra no campo de batalha, você recebe {E}{E}{E} (*três marcadores de energia*).

Pague X {E}, sacrifique uma criatura, devolva Pesadelo Chthoniano à mão de seu dono: Devolva ao campo de batalha o card de criatura alvo com valor de mana X de seu cemitério. Ative somente como um feitiço.

- A última habilidade de Pesadelo Chthoniano deve ter um alvo para ser ativada. Não é possível ativá-la sem um alvo para devolver Pesadelo Chthoniano à sua mão.
- Se um card em seu cemitério tem {X} no custo de mana, X é 0 ao determinar seu valor de mana.

Phelia, Pastora Exuberante

{1}{W}

Criatura Lendária — Cão

2/2

Lampejo

Toda vez que Phelia, Pastora Exuberante, atacar, exile até uma outra permanente não de terreno alvo. No início da próxima etapa final, devolva aquele card ao campo de batalha sob o controle de seu dono. Se ela entrar sob seu controle, coloque um marcador +1/+1 em Phelia.

- O card exilado voltará ao campo de batalha no início da etapa final, mesmo que Phelia não esteja mais no campo de batalha.
- Se a permanente que volta ao campo de batalha tiver quaisquer habilidades que sejam desencadeadas no início da etapa final, aquelas habilidades não serão desencadeadas naquele turno.
- As Auras anexadas à permanente exilada são colocadas nos cemitérios de seus donos. Os Equipamentos anexados à permanente exilada são soltos e permanecem no campo de batalha. Quaisquer marcadores na permanente exilada deixam de existir. Depois que a permanente exilada retorna, ela é considerada um novo objeto sem relação com o objeto que era antes.
- Se uma ficha é exilada desta forma, ela deixa de existir e não volta ao campo de batalha.
- Phelia é uma cachorrinha boazinha.

Phlage, Titã da Fúria Ígnea

{1}{R}{W}

Criatura Lendária — Gigante Ancião

6/6

Quando Phlage, Titã da Fúria Ígnea, entrar no campo de batalha, sacrifique-o, a menos que ele tenha escapado.

Toda vez que Phlage entra no campo de batalha ou ataca, ele causa 3 pontos de dano a qualquer alvo e você ganha 3 pontos de vida.

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

- A primeira habilidade de Phlage faz você sacrificá-lo se não o conjurou, ou se ele foi conjurado usando qualquer permissão que não fosse uma habilidade escapatória.
- A segunda habilidade de Phlage é desencadeada quando ele entra no campo de batalha, mesmo que não tenha escapatória.
- A permissão de escapatória não muda o momento em que você pode conjurar a mágica do seu cemitério.
- Se você conjura uma mágica com sua permissão de escapatória, você não pode escolher aplicar nenhum outro custo alternativo nem a conjurar sem pagar seu custo de mana. Se ela tem custos adicionais, você precisa pagá-los.
- Depois que você começa a conjurar uma mágica com escapatória, ela é imediatamente movida para a pilha. Os jogadores não podem realizar nenhuma ação até que você tenha terminado de conjurar a mágica.

- Para determinar o custo total de uma mágica, comece com o custo de mana ou o custo alternativo que vai pagar (como um custo de escapatória), adicione qualquer custo adicional e depois aplique as reduções de custo. O valor de mana da mágica permanece inalterado, independentemente do custo total da conjuração e independentemente de haver ou não sido pago um custo alternativo.
- Se uma mágica que escapou for resolvida, ela retorna ao cemitério de seu dono se não for uma mágica permanente. Caso seja uma mágica permanente, ela entra no campo de batalha e volta ao cemitério de seu dono caso morra posteriormente. Ela pode usar escapatória novamente.
- Se um card tiver múltiplas habilidades que concedem permissão para conjurá-lo, como duas habilidades escapatória ou uma habilidade escapatória e uma habilidade recapitular, você escolhe qual delas aplicar. As demais não têm efeito.
- Se um card com escapatória é colocado no seu cemitério durante o seu turno, você pode conjurá-lo imediatamente se isso for válido, antes que os oponentes possam realizar qualquer ação.

Porteiro Fundente

{2}{R}

Criatura Artefato — Golem

2/3

Toda vez que outra criatura entra no campo de batalha sob seu controle, Porteiro Fundente causa 1 ponto de dano a cada oponente.

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

- Se você ativar uma habilidade desenterrar de um card, mas o card for removido de seu cemitério antes que a habilidade seja resolvida, a habilidade desenterrar será resolvida e não fará nada.
- Ativar a habilidade desenterrar de um card não é o mesmo que conjurar aquele card. A habilidade desenterrar é colocada na pilha, mas o card, não. As mágicas e habilidades que interagem com habilidades ativadas vão interagir com desenterrar, mas mágicas e habilidades que interagem com mágicas (como Chama da Negação) não vão.
- No início da etapa final seguinte, uma permanente devolvida ao campo de batalha com desenterrar é exilada. A habilidade que exila a permanente é uma habilidade desencadeada retardada, e pode ser anulada por efeitos que anulem habilidades desencadeadas. Se a habilidade for anulada, a permanente permanecerá no campo de batalha e a habilidade desencadeada retardada não será desencadeada novamente. No entanto, o efeito de substituição ainda exilará a permanente se ela deixar o campo de batalha em algum momento.
- Desenterrar concede ímpeto à permanente que é devolvida ao campo de batalha (mesmo que ela não seja um card de criatura). No entanto, nenhuma das habilidades de exílio é concedida àquela permanente. Se aquela permanente perder todas as suas habilidades, ela ainda será exilada no início da próxima etapa final e, se deixaria o campo de batalha.
- Se uma permanente devolvida ao campo de batalha com desenterrar o deixaria por qualquer motivo, ela será, em vez disso, exilada, a menos que a mágica ou habilidade que a está fazendo deixar o campo de batalha esteja, na verdade, tentando exilá-la. Nesse caso, ela conseguirá exilá-la. Se, depois, aquela mágica ou habilidade devolver o card ao campo de batalha (como, por exemplo, Prisão Estática), o card de permanente voltará ao campo de batalha como um novo objeto sem relação com sua existência anterior. Os efeitos de desenterrar não se aplicarão mais a ele.

Presas de Kalonia

{1}{G}

Feitiço

Coloque um marcador +1/+1 na criatura alvo que você controla, depois dobre o número de marcadores +1/+1 em cada criatura que tenha recebido um marcador +1/+1 dessa forma.

Sobrecarga {4}{G}{G} (*Você pode conjurar esta mágica por seu custo de sobrecarga. Se fizer isso, substitua "na criatura alvo" em seu texto por "em cada criatura".*)

- Para dobrar o número de marcadores +1/+1 em uma criatura, coloque nela um número de marcadores +1/+1 igual ao que ela já tem. Os outros cards que interagem com a colocação de marcadores também vão interagir com este efeito normalmente.
- Se você for instruído a conjurar uma mágica com sobrecarga "sem pagar seu custo de mana", você não pode, em vez disso, escolher pagar o custo de sobrecarga.
- Por não ter alvos quando seu custo de sobrecarga é pago, uma mágica com sobrecarga pode afetar permanentes com resistência a magia ou proteção contra a cor adequada.
- Se você não pagar o custo de sobrecarga de uma mágica com sobrecarga, essa mágica terá apenas um alvo. Se você pagar o custo de sobrecarga, a mágica não terá nenhum alvo.
- Para determinar o custo total de uma mágica, comece com o custo de mana ou o custo alternativo que vai pagar (como um custo de sobrecarga), adicione qualquer custo adicional e depois aplique as reduções de custo. O valor de mana da mágica permanece igual, independentemente do custo total para conjurá-la.

Preseiro Distorcido

{7}

Criatura — Eldrazi Javali Besta

6/8

Alcance

Quando você conjurar uma mágica ou reciclar Preseiro Distorcido, crie uma ficha de criatura Prole Eldrazi incolor 0/1 com "Sacrifique esta criatura: Adicione {C}".
Reciclar {2}{G} (*{2}{G}*), *descarte este card: Compre um card.*)

- A habilidade desencadeada será resolvida antes de Preseiro Distorcido ou de sua habilidade reciclada, conforme for adequado. Se Preseiro Distorcido for anulado ou se deixar a pilha em resposta àquela habilidade desencadeada, a habilidade desencadeada ainda será resolvida normalmente.
-

Prisão Estática

{W}

Encantamento

Quando Prisão Estática entrar no campo de batalha, exile a permanente não de terreno alvo que um oponente controla até que Prisão Estática deixe o campo de batalha. Você recebe {E}{E} (*dois marcadores de energia*).

No início de sua fase principal pré-combate, sacrifique Prisão Estática, a menos que você pague {E}.

- Se Prisão Estática deixar o campo de batalha antes de sua primeira habilidade desencadeada ser resolvida, a permanente alvo não será exilada.
- As Auras anexadas à permanente exilada são colocadas nos cemitérios de seus donos. Quaisquer Equipamentos serão soltos e permanecerão no campo de batalha. Quaisquer marcadores na permanente 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.

Profanador da Profundeza

{3}{U}{U}

Criatura — Eldrazi

3/5

Desprovido (*Este card não tem cor.*)

Reforçar {C} (*Você pode pagar mais {C} ao conjurar esta mágica.*)

Quando você conjurar esta mágica, escolha um. Se ela tiver sido reforçada, em vez disso, escolha ambos.

- Devolva a criatura alvo à mão de seu dono.
 - O jogador alvo compra dois cards e depois descarta um card.
- A habilidade desencadeada será resolvida antes de Profanador da Profundeza. Se Profanador da Profundeza for anulado ou se deixar a pilha em resposta à habilidade desencadeada dele, a habilidade desencadeada ainda será resolvida normalmente. Se Profanador da Profundeza foi reforçado, você ainda seguirá as instruções de ambos os modos.
 - Cada modo escolhido é executado na ordem especificada. As habilidades que são desencadeadas enquanto um modo estiver sendo executado não serão colocadas na pilha até que a habilidade desencadeada de Profanador da Profundeza seja resolvida.
-

Raio de Supressão

{3}{W/U}{W/U}

Feitiço

Vire todas as criaturas que o jogador alvo controla. Você pode pagar X {E} e, em seguida, escolher até X criaturas viradas dessa forma. 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.)*

//

Praça Ordenada

Terreno

Praça Ordenada entra no campo de batalha virada.

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

- "Criaturas viradas dessa forma" são criaturas que foram viradas como resultado do efeito de Raio de Supressão, não criaturas que já tinham sido viradas antes de Raio de Supressão começar a ser resolvido. Por exemplo, se um jogador controla duas criaturas viradas e uma criatura desvirada e você conjura Raio de Supressão escolhendo esse jogador como alvo, você só poderá escolher a criatura que foi desvirada para receber um marcador de atordoamento (desde que tenha pago pelo menos um {E}).

Raio Reiterador

{1}{R}

Feitiço

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

Raio Reiterador causa 3 pontos de dano à criatura ou ao planeswalker alvo.

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

Ral e o Labirinto Implícito

{3}{R}{R}

Encantamento — Saga

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

I — Ral e o Labirinto Implícito causa 2 pontos de dano a cada criatura e planeswalker que seus oponentes controlam.

II — Você pode descartar um card. Se fizer isso, exile os dois cards do topo de seu grimório. Você pode jogá-los até o final de seu próximo turno.

III — Crie uma ficha de Bizarro Devora-magia. *(Ela é uma criatura Bizarro 2/2 com custo {2}{R} e "Toda vez que você conjurar uma mágica não de criatura, coloque um marcador +1/+1 em Bizarro Devora-magia".*

- Você paga todos os custos e segue todas as regras de tempo normais para cards jogados com a segunda habilidade de capítulo de Ral e o Labirinto Implícito. Por exemplo, se um dos cards exilados for um card de terreno, você só poderá jogá-lo durante sua fase principal enquanto a pilha estiver vazia.
- A última habilidade de Ral e o Labirinto Implícito cria uma ficha que é uma cópia do card Bizarro Devora-magia na referência de cards Oracle. O texto oficial de Bizarro Devora-magia pode ser encontrado na base de dados do Gatherer em **Gatherer.Wizards.com**.

Ral, Mago da Monção

{1}{R}

Criatura Lendária — Humano Mago

1/3

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

Toda vez que você conjurar uma mágica instantânea ou um feitiço durante o seu turno, lance uma moeda. Se você perder, Ral, Mago da Monção, causará 1 ponto de dano a você. Se você vencer, você poderá exilar Ral. Se fizer isso, devolva-o ao campo de batalha transformado sob o controle do seu dono.

//

Ral, Prodígio da Linha de Força

Planeswalker Lendário — Ral

2

Ral, Prodígio da Linha de Força, entra no campo de batalha com um marcador de lealdade adicional por cada mágica instantânea e feitiço que você conjurou neste turno.

+1: Até o seu próximo turno, mágicas instantâneas e feitiços que você conjurar custam {1} a menos.

–2: Ral causa 2 pontos de dano distribuídos à sua escolha entre um ou dois alvos. Compre um card se você controlar uma permanente azul que não seja Ral.

–8: Exile os oito cards do topo do seu grimório. Você pode conjurar mágicas instantâneas e feitiços dentre eles neste turno sem pagar seus custos de mana.

- Em alguns raros casos, uma mágica ou habilidade que pode fazer com que Ral, Mago da Monção, transforme-se enquanto for uma criatura (face voltada para cima) no campo de batalha. Se isso acontecer, Ral, Prodígio da Linha de Força, não terá marcadores de lealdade e será consequentemente colocado no cemitério de seu dono.
- Você pode ativar uma das habilidades de lealdade de Ral, Prodígio da Linha de Força, no turno em que ele entrar no campo de batalha. No entanto, você só pode fazer isso durante uma de suas fases principais, quando a pilha estiver vazia. Por exemplo, se Ral, Prodígio da Linha de Força, entrar no campo de batalha durante o combate, o oponente terá uma oportunidade de removê-lo antes que você possa ativar uma das habilidades do card.
- Você jogará uma moeda quando a habilidade desencadeada de Ral, Mago da Monção, for resolvida. Nenhum jogador poderá realizar ações entre o momento de ver o resultado da moeda e os efeitos que ocorrem baseados no resultado da moeda.
- Se Ral, Mago da Monção, for exilado e voltar transformado enquanto uma ou mais ocorrências de sua habilidade desencadeada ainda estiverem na pilha, essas habilidades ainda serão resolvidas. No entanto, se

o controlador de uma dessas habilidades vencer, nada acontecerá, pois o objeto ao qual a habilidade se refere não está mais no campo de batalha.

- A primeira habilidade de Ral, Prodígio da Linha de Força, contará qualquer mágica instantânea e feitiço que você conjurou naquele turno, incluindo os que foram anulados, os que não foram resolvidos por outros motivos ou os que ainda estão na pilha.
- Você escolhe quantos alvos a segunda habilidade de lealdade de Ral, Prodígio da Linha de Força, tem e como o dano é dividido ao ativar a habilidade. Cada alvo precisa receber ao menos 1 ponto de dano.
- Se alguns dos alvos não forem válidos quando a segunda habilidade de lealdade de Ral, Prodígio da Linha de Força, tentar ser resolvida, a divisão original de dano ainda será aplicada e o dano que teria sido causado aos alvos não válidos é perdido. Ele não será, em vez disso, causado a um alvo válido. Se todos os alvos não forem válidos, a habilidade não será resolvida e nenhum de seus efeitos ocorrerá. Você não comprará um card.
- Você segue todas as regras de tempo normais para mágicas conjuradas com a permissão concedida pela última habilidade de Ral, Prodígio da Linha de Força. Por exemplo, se um dos cards exilados for um feitiço, você só poderá conjurá-lo durante a sua fase principal enquanto a pilha estiver vazia.
- Se um dos cards exilados tem {X} no custo de mana, você deve escolher 0 como valor de X ao conjurá-lo sem pagar seu custo de mana.
- Se uma mágica é conjurada “sem pagar seu custo de mana”, não é possível escolher conjurá-la por nenhum custo alternativo. Você pode, entretanto, pagar custos adicionais, como custos de reforçar. Se a mágica tem custos adicionais obrigatórios, eles precisam ser pagos para conjurá-la.

Raptor Amplificado

{1}{R}

Criatura — Dinossauro

2/1

Iniciativa

Quando Raptor Amplificado entra no campo de batalha, você recebe {E}{E} (*dois marcadores de energia*). Em seguida, se você o tiver conjurado de sua mão, exile cards do topo de seu grimório até exilar um card não de terreno. Você pode conjurar este card pagando uma quantidade de {E} igual ao seu valor de mana, em vez de pagar o seu custo de mana.

- Quaisquer cards de terreno exilados com a habilidade desencadeada de Raptor Amplificado permanecerão no exílio. Se você escolher não conjurar o card não de terreno exilado (porque não tem {E} suficientes ou só porque não quer), aquele card também permanecerá no exílio.
 - Você escolhe se quer ou não conjurar o card não de terreno exilado à medida que a habilidade desencadeada de Raptor Amplificado é resolvida. Se fizer isso, você o fará como parte da resolução daquela habilidade. Você não pode esperar para conjurá-lo posteriormente no turno. As restrições de tempo baseadas no tipo do card são ignoradas.
 - Se você conjura uma mágica por outro custo "em vez de 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 mágica tem custos adicionais obrigatórios, eles precisam ser pagos para conjurá-la.
-

Reaproveitador Eldrazi

{2}{G}

Criatura — Eldrazi Zangão

3/3

Desprovido (*Este card não tem cor.*)

Quando você conjurar esta mágica e quando

Reaproveitador Eldrazi morrer, crie uma ficha de criatura

Prole Eldrazi incolor 0/1 com "Sacrifique esta criatura:

Adicione {C}".

- A habilidade desencadeada de Reaproveitador Eldrazi será resolvida antes de Reaproveitador Eldrazi. Se Reaproveitador Eldrazi for anulado ou se deixar a pilha em resposta àquela habilidade desencadeada, a habilidade desencadeada ainda será resolvida normalmente.
-

Renascimento Pirético

{2}{B}{R}

Mágica Instantânea

Devolva o card alvo de artefato ou criatura de seu cemitério à sua mão. Renascimento Pirético causa a até uma criatura ou um planeswalker alvo dano igual ao valor de mana daquele card.

- Se o card em seu cemitério não for um alvo válido quando Renascimento Pirético tentar ser resolvido, não será causado dano.
 - Se a criatura ou planeswalker alvo não for um alvo válido quando Renascimento Pirético tentar ser resolvido, você ainda devolverá à sua mão o artefato ou a criatura alvo vindo de seu cemitério.
-

Resistência Coletiva

{1}{G}

Mágica Instantânea

Escalar {G} (*Pague este custo por cada modo escolhido além do primeiro.*)

Escolha um ou mais —

- Destrua o artefato alvo.
- Destrua o encantamento alvo.
- A criatura alvo ganha resistência a magia e indestrutível até o final do turno.

- Você escolhe todos os seus modos de uma vez. Você não pode esperar para realizar as ações de um modo e então decidir escolher mais modos.
- Você não pode escolher nenhum modo diversas vezes.
- Não importa a combinação de modos que você escolher, você sempre segue as instruções na ordem em que estão escritas.
- Nenhum jogador pode conjurar mágicas nem ativar habilidades entre os modos de uma mágica que esteja sendo resolvida. Quaisquer habilidades que são desencadeadas não serão colocadas na pilha até que Resistência Coletiva seja resolvida.

- Se você escolher mais de um modo e o alvo de um desses modos se tornar um alvo não válido, os outros alvos ainda serão afetados. Se todos os alvos deixarem de ser válidos, Resistência Coletiva não será resolvida.
- Se um efeito lhe permitir conjurar Resistência Coletiva sem pagar seu custo de mana, você ainda terá que pagar os custos escalados caso escolha mais de um modo.
- Se Resistência Coletiva for copiado, o efeito que cria a cópia geralmente lhe permitirá escolher novos alvos, mas você não poderá escolher novos modos.

Respire pela Última Vez

{1}{B}{B}

Mágica Instantânea

Destrua a criatura ou o planeswalker alvo. Você ganha 1 ponto de vida por cada uma de suas cores.

- Se o alvo for uma criatura ou planeswalker incolor, você não ganhará pontos de vida.

Revolta do Éter

{2}{R}{R}

Encantamento

Revolta — Contanto que uma permanente que você controlava tenha deixado o campo de batalha neste turno, se uma fonte que você controla causaria dano que não seja de combate a um oponente ou a uma permanente que um oponente controla, ela causa, em vez disso, aquela quantidade de dano mais 2.

Toda vez que você obter um ou mais {E}, Revolta do Éter causa aquela quantidade de dano a qualquer alvo.

- Quando uma permanente sob seu controle deixa o campo de batalha, a habilidade revolta de Revolta do Éter se aplicará ao dano não de combate causado por fontes controladas por você, até o turno terminar ou até Revolta do Éter deixar o campo de batalha, o que ocorrer primeiro. Depois disso, não importa o que acontece com o card ou a ficha que saiu do campo de batalha.
- O dano adicional é causado pela fonte de dano original, não por Revolta do Éter.
- Se outro efeito modificar a quantidade de dano que uma fonte causaria a um oponente ou a uma permanente que aquele oponente controla, inclusive prevenindo parte dele, o jogador que estiver sofrendo dano ou o controlador da permanente que estiver sofrendo dano escolhe a ordem de aplicação daqueles efeitos. Se todo o dano for prevenido, o efeito de Revolta do Éter deixa de ser aplicado.
- Se o dano não de combate causado por uma fonte sob seu controle está sendo dividido ou atribuído entre vários oponentes e/ou permanentes controladas pelo oponente, divida a quantidade original antes de somar 2. Por exemplo, se você conjurar uma mágica que cause 4 pontos de dano divididos entre qualquer número de alvos e você fizer com que ela cause 2 pontos de dano a uma criatura e 2 pontos de dano ao controlador daquela criatura, aquela mágica causará, em vez disso, 4 pontos de dano a cada um daqueles alvos.
- Se você obtiver vários {E} de uma vez só, a última habilidade de Revolta do Éter será desencadeada apenas uma vez. Quando a habilidade desencadeada for resolvida, ela causará uma quantidade de dano ao alvo igual à quantidade de {E} que você ganhou.

- Se um efeito instruir você a receber um ou mais {E} e, em seguida, permitir que você gaste {E}, a última habilidade de Revolta do Éter verá a quantidade de {E} que você recebeu. Não importa quantos {E} você gastará depois disso.
-

Rinoceronte da Manada Orgulhoso

{2}{W}

Criatura — Rinoceronte

3/3

Quando Rinoceronte da Manada Orgulhoso entrar no campo de batalha, escolha um —

- Coloque um marcador de escudo na permanente alvo. *(Se ela sofreria dano ou seria destruída, em vez disso, remova um marcador de escudo dela.)*
- Prolifere. *(Escolha qualquer número de permanentes e/ou jogadores e, em seguida, dê a cada um deles outro marcador de cada tipo que eles já tenham.)*

- Os marcadores de escudo não impedem que os jogadores sacrifiquem criaturas.
 - Remover um marcador de escudo quando uma permanente sofreria dano ou seria destruída não é o mesmo que regenerar essa permanente.
 - Se uma permanente que sofreria dano tiver mais de um marcador de escudo, aquele dano será prevenido e apenas um marcador de escudo será removido.
 - Se uma permanente com um marcador de escudo sofrer dano que não pode ser prevenido, aquele dano será causado e o escudo ainda será removido.
 - Uma criatura com um marcador de escudo ainda pode ser destruída por ações baseadas no estado se ela tiver dano igual à própria resistência marcado ou tiver recebido dano que não possa ser prevenido de uma fonte com toque mortífero.
 - “Escudo” não é uma habilidade que criaturas tenham e marcadores de escudo não são marcadores de palavra-chave. Se uma criatura com um marcador de escudo perder todas as habilidades, o marcador de escudo ainda a protegerá normalmente.
 - Quando proliferar, você pode escolher qualquer permanente que tenha um marcador, incluindo aquelas controladas pelos oponentes. Você pode escolher qualquer jogador que tenha um marcador, incluindo oponentes. Você não pode escolher cards em nenhuma zona que não seja o campo de batalha, mesmo que tenham marcadores.
 - Não é preciso escolher todas as permanentes ou jogadores que tenham marcadores, somente aqueles aos quais você quer adicionar marcadores. Como “qualquer número” inclui zero, você não precisa escolher nenhuma permanente e não precisa escolher nenhum jogador.
 - Se um jogador ou permanente tiver mais de um tipo de marcador e você escolher fazer com que a permanente ou o jogador receba marcadores adicionais, a permanente ou o jogador precisa receber um de cada tipo de marcador que já tenha. Você não pode colocar um tipo de marcador que já tenha, mas não os demais.
 - Os jogadores podem responder a uma mágica ou habilidade cujo efeito inclui proliferar. No entanto, depois que aquela mágica ou habilidade começar a ser resolvida e seu controlador escolher quais permanentes e jogadores receberão novos marcadores, será tarde demais para que qualquer um responda.
-

Ritual de Nascimento

{1}{G}

Encantamento

No início de sua etapa final, se você controlar uma criatura, olhe os sete cards do topo de seu grimório. Em seguida, você pode sacrificar uma criatura. Se fizer isso, você poderá colocar no campo de batalha um card com valor de mana igual ou inferior a X dentre aqueles cards, sendo X 1 mais o valor de mana da criatura sacrificada. Coloque o restante no fundo de seu grimório em ordem aleatória.

- A habilidade de Ritual de Nascimento verifica se você controla uma criatura no começo de sua etapa final. Se você não controla, a habilidade não será desencadeada.
 - Se a habilidade de Ritual de Nascimento for desencadeada, mas você não controlar criaturas quando ela tentar ser resolvida, a habilidade não fará nada.
 - Use o valor de mana da criatura sacrificada conforme sua última existência no campo de batalha para determinar o valor de X.
 - Se um dos cards de criatura revelados tiver {X} no custo de mana, X é 0 ao determinar o valor de mana do card.
-

Roda do Potencial

{2}{R}

Feitiço

Você recebe {E}{E}{E} (*três marcadores de energia*) e, em seguida, pode pagar X {E}.

Cada jogador pode exilar a própria mão e comprar X cards. Se X for igual ou superior a 7, você pode jogar cards que você possui exilados dessa forma até o final de seu próximo turno.

- Os jogadores decidem e anunciam, na ordem de turnos, começando com o jogador ativo, se querem ou não exilar a própria mão. Em seguida, todos os jogadores que escolheram fazer isso exilam suas próprias mãos e compram X cards. Os jogadores seguintes na ordem de turnos saberão se os jogadores anteriores estavam exilando suas próprias mãos, mas não veem o que esses jogadores exilaram para ajudá-los a decidir o que exilar de suas próprias mãos.
 - Você paga todos os custos e segue todas as regras normais de tempo dos cards jogados dessa forma. Por exemplo, se um dos cards exilados for um card de terreno, você só poderá jogá-lo durante sua fase principal enquanto a pilha estiver vazia.
-

Rosheen, Profeta Urrante
{2}{R}{G}
Criatura Lendária — Gigante Xamã
4/4

Quando Rosheen, Profeta Urrante, entrar no campo de batalha, triture seis cards. Você pode colocar em sua mão um card com {X} no custo de mana dentre eles.

{T}: Revele qualquer número de cards com {X} no custo de mana em sua mão. Adicione {C}{C} por cada card revelado dessa forma. Gaste este mana somente em custos que contenham {X}.

- Você pode gastar mana gerado com a última habilidade de Rosheen em qualquer parte de um custo que contenha {X}. Você não tem a limitação de gastar somente com a parte {X}.
- Você não precisa gastar todo o mana gerado com a última habilidade de Rosheen no mesmo custo.
- Você pode usar o mana gerado com a última habilidade de Rosheen em qualquer custo que pagar que inclua {X}, incluindo os custos de mana de mágicas, os custos de ativação e até os custos para ações especiais (como metamorfose). Sempre que você paga mana, aquilo é um custo.
- Um "custo que contenha {X}" pode ser o custo total de uma mágica, o custo de uma habilidade ativada, um custo de suspender ou um custo que você tenha que pagar como parte da resolução de uma mágica ou habilidade (como Condescender). O custo total de uma mágica inclui seu custo de mana (impresso no canto superior direito) ou seu custo alternativo (como recapitular), assim como quaisquer custos adicionais (como reforçar). Se você pode gastar mana com alguma coisa, aquilo é um custo. Se aquele custo inclui o símbolo {X}, você pode gastar naquele custo mana gerado pela habilidade de Rosheen.

Ruptura de Kozilek
{2}{U}
Encantamento
Desprovido (*Este card não tem cor.*)
Toda vez que você conjurar uma mágica de criatura com valor de mana 4, 5 ou 6, crie duas fichas de criatura Prole Eldrazi incolores 0/1 com "Sacrifique esta criatura: Adicione {C}".
Toda vez que você conjurar uma mágica de criatura com valor de mana igual ou superior a 7, compre três cards.

- A habilidade desencadeada de Ruptura de Kozilek é desencadeada antes da mágica que a desencadeia. A habilidade ainda será resolvida, mesmo que aquela mágica seja anulada ou deixe a pilha de outro modo.
- Se você conjurar uma mágica de criatura com {X} no custo de mana, use o valor de X que foi escolhido quando ela foi conjurada para determinar seu valor de mana.

Sábia do Desconhecido
{1}{U}
Criatura — Humano Mago
0/4
{T}: Adicione {C}. Gaste este mana somente para conjurar uma mágica incolor ou ativar uma habilidade.

- O mana gerado pela habilidade ativada de Sábria do Desconhecido pode ser usado para ativar qualquer habilidade, não só as habilidades de fontes incolores.

Saqueador Amaldiçoado

{1}{B}

Criatura — Zumbi Guerreiro

2/1

Quando Saqueador Amaldiçoado entra no campo de batalha, cada jogador sacrifica uma criatura não ficha.

- Enquanto a habilidade de entrada no campo de batalha de Saqueador Amaldiçoado é resolvida, o primeiro jogador do turno escolhe qual criatura ele sacrificará e, em seguida, cada outro jogador na ordem de turnos faz o mesmo. Os jogadores saberão as escolhas dos jogadores anteriores ao fazer suas próprias escolhas. Em seguida, todas as criaturas escolhidas são sacrificadas por seus controladores simultaneamente.
- Você pode sacrificar Saqueador Amaldiçoado para a própria habilidade dele. Se ele for a única criatura sob seu controle quando aquela habilidade for resolvida, você deverá sacrificá-lo.

Seis

{2}{G}

Criatura Lendária — Ent

2/4

Alcance

Toda vez que Seis atacar, triture três cards. Você pode colocar um card de terreno dentre eles em sua mão.

Enquanto for o seu turno, os cards de permanente não de terreno em seu cemitério têm retraçar. *(Você pode conjurar cards de permanente do seu cemitério ao descartar um card de terreno, além de pagar seus outros custos.)*

- Se uma mágica que você conjura com retraçar é anulada, ela é colocada de volta em seu cemitério. Você pode usar a habilidade retraçar para conjurá-lo de novo.

Sentinela Indecente

{3}{B}

Criatura — Humano Cavaleiro Ladino

2/3

Ameaçar

Toda vez que Sentinela Indecente entra no campo de batalha ou ataca, ela acoberta. *(Compre um card e depois descarte um card. Se você descartou um card não de terreno, coloque um marcador +1/+1 nesta criatura.)*

- Depois que uma habilidade que faz com que uma criatura acoberte começa a ser resolvida, nenhum jogador pode tomar nenhuma outra ação até que ela seja resolvida. Em especial, os oponentes não podem tentar remover a criatura que acoberta depois que você descartar um card não de terreno, mas antes de ela receber um marcador.

- Se nenhum card for descartado, provavelmente porque a mão do jogador está vazia e um efeito diz que ele não pode comprar cards, a criatura que acoberta não receberá um marcador +1/+1.
- Caso uma mágica ou habilidade sendo resolvida mande uma determinada criatura acobertar e esta já tenha deixado o campo de batalha, ela acoberta mesmo assim. Se você descartar um card não de terreno dessa forma, você não colocará um marcador +1/+1 em nada. As habilidades que sejam desencadeadas “quando [aquela criatura] acoberta” serão desencadeadas.

Serenata das Estriges

{U}

Mágica Instantânea

Anule a mágica de artefato, criatura ou planeswalker alvo. Seu controlador cria uma ficha de criatura Ave azul 2/2 com voar.

- Serenata das Estriges pode escolher como alvo uma mágica que não pode ser anulada. Essa mágica não será anulada quando Serenata das Estriges for resolvida, mas o controlador dela receberá uma ficha de Ave. (Isso não acontece com frequência, mas quando acontece, é demais.)

Servo Sinistro

{3}{B}

Criatura — Zumbi Bruxo

3/2

Ameaçar

Quando Servo Sinistro entrar no campo de batalha, procure em seu grimório um card com valor de mana igual ou inferior a sua devoção ao preto, revele-o, coloque-o em sua mão e depois embaralhe. Você perde 3 pontos de vida. *(Cada {B} nos custos de mana de permanentes que você controla conta para sua devoção ao preto.)*

- Se um card no grimório de um jogador tem {X} no custo de mana, X é 0 ao determinar o valor de mana do card.
- Os símbolos de mana incolor e genérico ({C}, {0}, {1}, {2}, {X} e assim por diante) nos custos de mana das permanentes que você controla não contam para sua devoção a nenhuma cor.
- Os símbolos de mana nas caixas de texto das permanentes que você controla não contam para sua devoção à nenhuma cor.
- Os símbolos de mana híbrido, de mana híbrido monocolor e de mana phyrexiano contam para sua devoção às suas cores.
- Conte o número de símbolos de mana preto dentre os custos de mana das permanentes sob seu controle quando a habilidade desencadeada de Servo Sinistro for resolvida para determinar sua devoção ao preto. Se Servo Sinistro ainda estiver no campo de batalha, ele será incluído nessa contagem.
- Caso coloque uma Aura na permanente de um oponente, você ainda controlará a Aura; os símbolos de mana em seu custo de mana contarão para sua devoção. De maneira similar, se você tornar um oponente o protetor de um Cerco que você controla, os símbolos de mana do custo de mana daquela batalha contam para sua devoção.

Shilgengar, Gerador da Fome

{3}{B}{B}

Criatura Lendária — Demônio Ancião

6/6

Voar

Sacrifique outra criatura: Crie uma ficha de Sangue. Se você tiver sacrificado um Anjo dessa forma, em vez disso, crie um número de fichas de Sangue igual a sua resistência.

{W/B}{W/B}{W/B}, sacrifique seis fichas de Sangue:

Devolva cada card de criatura de seu cemitério ao campo de batalha com um marcador de finalidade. Aquelas criaturas são Vampiros além de seus outros tipos.

- Se você sacrificou um Anjo para pagar o custo da segunda habilidade de Shilgengar, use a resistência desse Anjo conforme sua última existência no campo de batalha para determinar quantas fichas de Sangue criar.
- Os marcadores de finalidade funcionam com qualquer permanente, e não apenas com criaturas. Se uma permanente com um marcador de finalidade iria para um cemitério vinda do campo de batalha, em vez disso, exile-a.
- Os marcadores de finalidade não impedem que as permanentes sigam do campo de batalha para zonas que não sejam o cemitério. Por exemplo, se uma permanente com um marcador de finalidade seria colocada na mão de seu dono vinda do campo de batalha, ela o faz normalmente.
- Marcadores de finalidade não são marcadores de palavra-chave, e um marcador de finalidade não concede nenhuma habilidade à permanente em que está. Se aquela permanente perder suas habilidades e for para um cemitério, ela ainda será, em vez disso, exilada.
- Múltiplos marcadores de finalidade em uma única permanente são redundantes.

Slith Entalhado

{1}{B}

Criatura Artefato — Phyrexiano Slith

1/1

Ameaçar

Toda vez que Slith Entalhado causar dano de combate a um jogador, coloque um marcador +1/+1 nele. Quando fizer isso, você poderá remover um marcador de outra permanente ou oponente alvo.

- Você não escolhe um alvo para a última habilidade de Slith Entalhado no momento em que é desencadeada. Em vez disso, uma segunda habilidade “reflexiva” é desencadeada quando você coloca um marcador +1/+1 em Slith Entalhado dessa forma. Você escolhe um alvo para aquela habilidade conforme ela vai para a pilha. Cada jogador pode responder àquela habilidade desencadeada normalmente.
- Se houver mais de um tipo de marcador na permanente ou oponente escolhida como alvo, o controlador de Slith Entalhado escolhe qual marcador remover.
- Caso você coloque mais de um marcador +1/+1 em Slith Entalhado com a última habilidade dele (por exemplo, por causa do efeito de Temporada da Multiplicação), a habilidade reflexiva será desencadeada uma vez por cada marcador +1/+1 colocado nele dessa forma.

Sombra de Cão

{1}{W}

Encantamento — Aura

Lampejo

Encantar criatura

Enquanto outro jogador controlar a criatura encantada, ela não poderá atacar nem bloquear. Caso contrário, Sombra de Cão terá armadura de sombra. *(Se a criatura encantada seria destruída, em vez disso, remova todo dano dela e destrua esta Aura.)*

- Sombra de Cão verifica continuamente se o controlador da criatura encantada é um jogador diferente do controlador de Sombra de Cão. Se qualquer uma das permanentes mudar de controlador, o efeito pode mudar.
- Anexar Sombra de Cão a uma criatura que outro jogador controla e que já está atacando ou bloqueando não removerá aquela criatura do combate.

Sombra de Leão

{G}{G}

Encantamento — Aura

Encantar criatura modificada *(Os Equipamentos, as Auras que seu controlador controla e os marcadores são modificações.)*

A criatura encantada recebe +3/+3 e tem vigilância e alcance.

Armadura de sombra *(Se a criatura encantada seria destruída, em vez disso, remova todo o dano dela e destrua esta Aura.)*

- Sombra de Leão não pode ser anexado a uma criatura, a menos que essa criatura já tenha sido modificada.
- Se uma Sombra de Leão sob seu controle estiver anexada a uma criatura sob seu controle, essa criatura continuará a ser uma “criatura modificada” desde que Sombra de Leão fique anexada a ela, independentemente do fato de ter outras Auras sob seu controle ou um Equipamento anexado a ela ou se tem marcadores. No entanto, se uma Sombra de Leão sob seu controle estiver anexada a uma criatura que você não controla e essa criatura não tiver Auras controladas pelo controlador daquela criatura anexada a ela, nenhum Equipamento anexado a ela e nenhum marcador, Sombra de Leão será colocada no cemitério de seu dono por estar anexada a um objeto não válido na próxima vez em que ações baseadas no estado forem realizadas.

Sombra do Segundo Sol

{4}{U}{U}

Encantamento — Aura

Encantar jogador

No início da fase principal pós-combate do jogador encantado, há uma fase inicial adicional depois desta fase. *(A etapa final acontece depois das etapas de desvirar, de manutenção e de compra adicionadas.)*

- A fase inicial adicional do jogador encantado será bem parecida com a fase inicial normal dele. Durante a fase de desvirar, as permanentes vão entrar ou sair de fase conforme for adequado e vão desvirar as permanentes viradas dele. Qualquer coisa que ele controle e que seja desencadeada "no início de sua manutenção" ou de maneira similar será desencadeada durante a etapa de manutenção dele e, eventualmente, ele comprará um card para sua própria etapa de compra.
- A fase inicial adicional acontece durante o turno atual. Quaisquer efeitos que durem "até o seu próximo turno" ou similares não expirarão só porque passarão por uma fase inicial adicional.
- Depois da fase inicial adicional, o jogo continua até a fase final (a menos que algo tenha adicionado ainda mais fases; veja a seguir).
- Se múltiplas fases forem adicionadas ao mesmo ponto em seu turno, a fase criada mais recentemente acontecerá primeiro. Por exemplo, digamos que você foi encantado por Sombra do Segundo Sol e sua habilidade é desencadeada durante a sua fase principal pós-combate. Posteriormente, durante a mesma fase principal, outro efeito lhe dá uma fase de combate adicional depois dessa fase principal. A fase de combate adicional acontece primeiro, seguida da fase inicial adicional.
- Mesmo que o jogador encantado não ataque com nenhuma criatura durante o combate, ele ainda receberá uma fase principal pós-combate e a habilidade de Sombra do Segundo Sol ainda será desencadeada.
- Se o jogador encantado tiver mais de duas fases principais em um turno, cada fase principal além da primeira será uma fase principal pós-combate; a habilidade de Sombra do Segundo Sol será desencadeada no início de cada uma delas.

Sorin da Casa Markov

{1}{B}

Criatura Lendária — Humano Nobre

1/4

Vínculo com a vida

Extorquir (*Toda vez que você conjura uma mágica, você pode pagar {W/B}. Se fizer isso, cada oponente perderá 1 ponto de vida e você ganhará uma quantidade equivalente de pontos de vida.*)

No início da sua fase principal pós-combate, se tiver ganho 3 ou mais pontos de vida neste turno, exile Sorin da Casa Markov e devolva-o ao campo de batalha transformado sob o controle de seu dono.

//

Sorin, Neonato Voraz

Planeswalker Lendário — Sorin

3

Extorquir (*Toda vez que você conjura uma mágica, você pode pagar {W/B}. Se fizer isso, cada oponente perderá 1 ponto de vida e você ganhará uma quantidade equivalente de pontos de vida.*)

+2: Crie uma ficha de Comida.

−1: Sorin, Neonato Voraz, causa dano igual à quantidade de pontos de vida que você ganhou neste turno a qualquer alvo.

−6: Ganhe o controle da criatura alvo. Ela se torna um Vampiro além de seus outros tipos. Coloque um marcador de vínculo com a vida nela se você controlar uma permanente branca que não seja essa criatura ou Sorin.

- Em alguns raros casos, uma mágica ou habilidade pode fazer com que Sorin da Casa Markov se transforme enquanto for uma criatura (face voltada para cima) no campo de batalha. Se isso acontecer, Sorin, Neonato Voraz, não terá marcadores de lealdade e será consequentemente colocado no cemitério de seu dono.
- Você pode ativar uma das habilidades de lealdade de Sorin, Neonato Voraz, no turno em que ele entrar no campo de batalha. No entanto, você só pode fazer isso durante uma de suas fases principais, quando a pilha estiver vazia. Por exemplo, se você controla outra permanente com uma habilidade que é desencadeada no início de sua fase principal pós-combate e essa habilidade está na pilha abaixo da última habilidade de Sorin da Casa Markov, o oportunidade terá uma oportunidade de remover Sorin, Neonato Voraz, antes que você possa ativar uma de suas habilidades.
- Você pode pagar {W/B} no máximo uma vez por 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.
- Sorin da Casa Markov não precisa ter estado no campo de batalha quando você ganhou pontos de vida. Por exemplo, se você ganhou 3 ou mais pontos de vida durante sua manutenção e conjurar Sorin da Casa Markov durante sua fase principal, a última habilidade dele será desencadeada no início de sua fase principal pós-combate.
- A última habilidade de Sorin da Casa Markov será desencadeada apenas uma vez durante a sua fase principal pós-combate, independentemente de quantos pontos de vida você ganhou neste turno. No entanto, se você ainda não ganhou pontos de vida neste turno quando sua fase principal pós-combate começa, a habilidade não será desencadeada. Não é possível ganhar pontos de vida durante a sua fase principal pós-combate a tempo da habilidade ser desencadeada.
- A segunda habilidade de lealdade de Sorin, Neonato Voraz, conta o total de pontos de vida que você ganhou sem levar em consideração os pontos de vida perdidos durante aquele turno. Por exemplo, se você ganhou 3 pontos de vida e perdeu 3 pontos de vida mais cedo no turno, Sorin, Neonato Voraz, causará 3 pontos de dano ao alvo.
- O efeito de controle criado pela última habilidade de Sorin, Neonato Voraz, tem duração indefinida. Ele não acaba durante a etapa de limpeza ou se Sorin, Neonato Voraz, deixa o campo de batalha.

Tamiyo Encontra o Círculo de Histórias

{1}{U}

Encantamento — Saga

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

I — Até seu próximo turno, toda vez que uma criatura atacar você ou um planeswalker que você controla, ela receberá -2/-0 até o final do turno.

II — Descarte qualquer número de cards e em seguida investigue duas vezes por cada card descartado dessa forma.

III — Embaralhe até três cards alvo de seu cemitério em seu grimório.

- Se você for instruído a investigar diversas vezes, essas ações são sequenciais, ou seja, você criará aquela quantidade de fichas de Pista, uma de cada vez.
-

Tamiyo, Estudante Inquisitiva

{U}

Criatura Lendária — Cidadão da Lua Mago

0/3

Voar

Toda vez que Tamiyo, Estudante Inquisitiva, atacar, investigue. (*Crie uma ficha de Pista. Ela é um artefato com "{2}, sacrifique este artefato: Compre um card".*)

Quando você comprar seu terceiro card em um turno, exile Tamiyo e devolva-a ao campo de batalha transformada sob o controle de seu dono.

//

Tamiyo, Erudita Experiente

Planeswalker Lendário — Tamiyo

2

+2: Até o seu próximo turno, toda vez que uma criatura ataca você ou um planeswalker que você controla, ela recebe -1/-0 até o final do turno.

-3: Devolva à sua mão o card de mágica instantânea ou feitiço alvo do seu cemitério. Se o card for verde, adicione um mana de qualquer cor.

-7: Compre um número de cards igual à metade do número de cards no seu grimório, arredondado para cima. Você recebe um emblema com "Não há limite para o número máximo de cards em sua mão".

- Em alguns raros casos, uma mágica ou habilidade que pode fazer com que Tamiyo, Estudante Inquisitiva, transforme-se enquanto for uma criatura (face voltada para cima) no campo de batalha. Se isso acontecer, Tamiyo, Erudita Experiente, não terá marcadores de lealdade e será consequentemente colocada no cemitério de seu dono.
 - Você pode ativar uma das habilidades de lealdade de Tamiyo, Erudita Experiente, no turno em que ela entrar no campo de batalha. No entanto, você só pode fazer isso durante uma de suas fases principais, quando a pilha estiver vazia. Por exemplo, se Ral, Tamiyo, Erudita Experiente, entrar no campo de batalha durante o combate, o oponente terá uma oportunidade de removê-la antes que você possa ativar uma das habilidades do card.
 - Se diversos efeitos modificarem o número máximo permitido de cards em sua mão, aplique-os na ordem de selo temporal, ou seja, de ocorrência. Por exemplo, se você colocar Necrodominação (um encantamento que diz que cinco é o número máximo de cards em sua mão) no campo de batalha e, em seguida, ativar a última habilidade de Tamiyo, Erudita Experiente, você não terá um número máximo de cards na mão. No entanto, se o emblema da última habilidade de Tamiyo, Erudita Experiente, foi criado antes de você colocar Necrodominação no campo de batalha, o número máximo de cards em sua mão seria cinco.
-

Tecesombra Horripilante

{1}{U}{B}

Criatura — Horror

2/3

Vínculo com a vida

Toda vez que Tecesombra Horripilante ataca, você pode comprar uma quantidade de cards igual a seu poder. Se fizer isso, descarte aquela quantidade de cards.

- O número de cards que você descarta é igual ao poder de Tecesombra Horripilante no momento em que você escolhe comprar cards, mesmo que outro efeito tenha mudado o número de cards que você comprou ou no caso raro em que o poder de Tecesombra Horripilante tenha mudado desde que você escolheu comprar cards.

Trapaceiro em Série

{2}{U}{U}

Criatura — Metamorfo Ladino

0/0

Você pode fazer com que Trapaceiro em Série entre no campo de batalha como cópia de qualquer criatura no campo de batalha, exceto por ter “Toda vez que esta criatura ataca, ela acoberta”. (*Compre um card e depois descarte um card. Se você descartou um card não de terreno, coloque um marcador +1/+1 nesta criatura.*)

- Com a exceção já mencionada, Trapaceiro em Série copia exatamente o que estava impresso na criatura original e nada mais (a menos que aquela criatura esteja copiando algo ou se for uma ficha; veja a seguir). Ele não copia informações como se a criatura 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 escolhida tiver {X} no custo de mana, X é 0.
- Se a criatura escolhida estiver copiando outra coisa (por exemplo, se a criatura escolhida for um Clone), seu Trapaceiro em Série entrará no campo de batalha como aquilo que a criatura escolhida copiou, com a exceção já mencionada.
- Se a permanente escolhida for uma ficha, Trapaceiro em Série copia as características originais daquela ficha, conforme descrito pelo efeito que colocou a ficha no campo de batalha, com a exceção já mencionada. Trapaceiro em Série não se torna uma ficha.
- Quaisquer habilidades de entrada no campo de batalha da criatura copiada serão desencadeadas quando Trapaceiro em Série entrar no campo de batalha. Quaisquer habilidades dos tipos “quando [esta criatura] entra no campo de batalha” ou “[esta criatura] entra no campo de batalha com” da permanente escolhida também funcionarão.
- Se Trapaceiro em Série entrar no campo de batalha ao mesmo tempo que outra criatura, Trapaceiro em Série não poderá se tornar uma cópia daquela criatura. Você só pode escolher uma criatura que já esteja no campo de batalha.
- Você pode escolher não copiar nada. Nesse caso, Trapaceiro em Série simplesmente entra no campo de batalha como uma criatura 0/0 e provavelmente é colocada no seu cemitério imediatamente, a menos que outra coisa esteja aumentando sua resistência para mantê-la viva. Ela não terá “toda vez que esta criatura atacar, ela acoberta”.

- Depois que uma habilidade que faz com que uma criatura acoberte começa a ser resolvida, nenhum jogador pode tomar nenhuma outra ação até que ela seja resolvida. Em especial, os oponentes não podem tentar remover a criatura que acoberta depois que você descartar um card não de terreno, mas antes de ela receber um marcador.
- Se nenhum card for descartado, provavelmente porque a mão do jogador está vazia e um efeito diz que ele não pode comprar cards, a criatura que acoberta não receberá um marcador +1/+1.
- Caso uma mágica ou habilidade sendo resolvida mande uma determinada criatura acobertar e esta já tenha deixado o campo de batalha, ela acoberta mesmo assim. Se você descartar um card não de terreno dessa forma, você não colocará um marcador +1/+1 em nada. As habilidades que sejam desencadeadas “quando [aquela criatura] acoberta” serão desencadeadas.

Treinadora de Hidras

{1}{G}

Criatura — Humano Guerreiro

1/1

Você pode exaurir Treinadora de Hidras conforme ela ataca. Quando você faz isso, a criatura alvo recebe +X/+X até o final do turno, sendo X o número de marcadores nas permanentes que você controla. *(Uma criatura exaurida não será desvirada durante sua próxima etapa de desvirar.)*

{2}{G}; Adaptar 2. *(Se esta criatura não tiver marcadores +1/+1, coloque dois marcadores +1/+1 nela.)*

- Se uma permanente exaurida já estiver desvirada durante a sua próxima etapa de desvirar (provavelmente porque um efeito a desvirou), o efeito de exaurir que evitava que ela desvirasse expira sem fazer nada.
- Se você ganhar o controle de uma permanente de outro jogador até o final do turno, exauri-la e, em seguida, aquele jogador recuperar o controle dela, ela será desvirada durante a etapa de desvirar daquele jogador.
- Você pode exaurir Treinadora de Hidras ao declará-la uma criatura atacante. Você não pode fazer isso mais tarde no combate; criaturas colocadas no campo de batalha atacando não podem ser exauridas. Quaisquer habilidades que são desencadeadas ao exaurir uma criatura atacante serão resolvidas antes que os bloqueadores sejam declarados.
- Você não pode escolher um alvo para a primeira habilidade de Treinadora de Hidras no momento em que é desencadeada. Em vez disso, uma segunda habilidade "reflexiva" é desencadeada quando você exaure Treinadora de Hidras dessa forma. Você escolhe um alvo para aquela habilidade conforme ela vai para a pilha. Cada jogador pode responder àquela habilidade desencadeada normalmente.
- O valor de X é determinado apenas uma vez quando a habilidade desencadeada reflexiva é resolvida.

Treinador Cauda Dourada
{1}{G}{W}
Criatura — Raposa Samurai
1/3

As mágicas de Aura e de Equipamento que você conjurar custam {X} a menos, sendo X o poder de Treinador Cauda Dourada.

Toda vez que Treinador Cauda Dourada ataca, as outras criaturas modificadas que você controla recebem +X/+X até o final do turno, sendo X o poder de Treinador Cauda Dourada. *(Os Equipamentos, as Auras que você controla e os marcadores são modificações.)*

- Todos os custos de conjuração de uma mágica são definidos antes que as habilidades de mana sejam ativadas e aqueles custos sejam pagos. Se o poder de Treinador Cauda Dourada mudar depois que os custos forem definidos ou se Treinador Cauda Dourada deixar o campo de batalha enquanto você estiver ativando habilidades de mana ou pagando esses custos, o efeito de redução de custo não será afetado e o custo total de conjurar a mágica não mudará.
- Para determinar o custo total de uma mágica, comece com o custo de mana ou o custo alternativo que vai pagar, adicione qualquer custo adicional e depois aplique as reduções de custo. O valor de mana da mágica permanece igual, independentemente do custo total para conjurá-la.
- O valor de X na última habilidade de Treinador Cauda Dourada é determinado somente quando a habilidade é resolvida.

Turba de Moggs
{R}{R}{R}
Criatura — Goblin
3/3

Sacrifique Turba de Moggs: Ela causa 3 pontos de dano divididos à sua escolha entre um, dois ou três alvos.

- Você escolhe quantos alvos a habilidade de Turba de Moggs tem e como o dano é dividido ao ativar a habilidade. Cada alvo precisa receber ao menos 1 ponto de dano.
- Se alguns dos alvos não forem válidos quando a habilidade ativada de Turba de Moggs tentar ser resolvida, a divisão original de dano ainda será aplicada e o dano que teria sido causado aos alvos não válidos será perdido. Ele não será, em vez disso, causado a um alvo válido.

Ulamog, o Profanador
{10}
Criatura Lendária — Eldrazi
7/7

Quando você conjura esta mágica, o oponente alvo exila a metade superior do próprio grimório, arredondada para cima.

Salvaguarda — Sacrifique duas permanentes.

Ulamog, o Profanador, entra no campo de batalha com um número de marcadores +1/+1 igual ao maior valor de mana entre os dois cards no exílio.

Ulamog tem aniquilador X, sendo X o número de marcadores +1/+1 nele.

- Ulamog, o Profanador, recebeu uma atualização para esclarecer que o alvo da primeira habilidade exila a metade superior do grimório. Seu texto atualizado do Oracle aparece acima.
- A primeira habilidade de Ulamog, o Profanador, será resolvida antes de Ulamog, o Profanador. Se Ulamog for anulado ou se deixar a pilha em resposta à sua habilidade desencadeada, a habilidade desencadeada ainda será resolvida normalmente.
- Se Ulamog estiver entrando no campo de batalha vindo diretamente do exílio, ele verá a si mesmo ao determinar qual card tem o maior valor de mana dentre os cards no exílio. Se tal card for Ulamog, o que é bem provável, ele entrará com dez marcadores +1/+1.
- Use o número de marcadores +1/+1 em Ulamog no momento que sua habilidade de aniquilador for resolvida para determinar quantas permanentes o jogador defensor deverá sacrificar.

Unicórnio Nyxnato

{1}{W}

Criatura Encantamento — Unicórnio

2/2

Agraciar {3}{W} *(Se você conjurar este card pagando seu custo de agraciar, ele será uma magia de Aura com encantar criatura. Ele se tornará novamente uma criatura se não estiver anexado.)*

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

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

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

Vaga-Anulador

{7}

Criatura — Eldrazi Elemental

4/4

Quando você conjurar esta magia, compre dois cards.

Voar

Aniquilador 1 *(Toda vez que esta criatura ataca, o jogador defensor sacrifica uma permanente.)*

Evocar {2}{U} *(Você pode conjurar esta magia por seu custo de evocar. Se fizer isso, ela será sacrificada quando entrar no campo de batalha.)*

- A primeira habilidade desencadeada de Vaga-Anulador será resolvida antes de Vaga-Anulador. Se Vaga-Anulador for anulado ou se deixar a pilha em resposta àquela habilidade desencadeada, a habilidade desencadeada ainda será resolvida normalmente.
- Para determinar o custo total de uma mágica, comece com o custo de mana ou o custo alternativo que vai pagar (como um custo de evocar), adicione qualquer custo adicional e depois aplique as reduções de custo. O valor de mana da mágica só é determinado pelo custo de mana, independentemente do custo total da conjuração.

Vagão de Batalha Personalizado

{3}{U}

Artefato — Veículo

5/6

{T}: Você recebe {E}{E} (*dois marcadores de energia*).

{T}, pague {E}{E}: Vire a criatura alvo.

{T}, Pague {E}{E}{E}: Compre um card.

Pague {E}{E}{E}{E}: Vagão de Batalha Personalizado se torna uma criatura artefato até o final do turno.

Tripular 4

- Desde que Vagão de Batalha Personalizado não seja uma criatura, suas habilidades {T} podem ser ativadas mesmo que você não o tenha controlado continuamente desde o início do seu turno mais recente. No entanto, se for uma criatura, ela estará sujeita a “enjoo de invocação” durante aquele período de tempo.

Vampira Sorve-sonhos

{1}{B}

Criatura — Vampiro

2/1

Vínculo com a vida

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

Toda vez que um ou mais marcadores +1/+1 são colocados em Vampira Sorve-sonhos, ela ganha ameaçar até o final do turno.

- Ocorrências múltiplas de ameaçar na mesma criatura são redundantes.
- Depois que Vampira Sorve-sonhos é bloqueada por uma criatura, não adianta dar ameaçar a ela colocando um ou mais marcadores +1/+1 para a desbloquear..

Vanguarda dos Titãs

{3}{R}{G}

Criatura — Eldrazi

5/5

Desprovido (*Este card não tem cor.*)

Quando você conjurar esta mágica e toda vez que Vanguarda dos Titãs atacar, coloque um marcador +1/+1 em cada criatura incolor que você controla.

Atropelar

- Quando você conjurar Vanguarda dos Titãs, a habilidade desencadeada dela será resolvida antes de Vanguarda dos Titãs. Se Vanguarda dos Titãs for anulada ou se deixar a pilha em resposta àquela habilidade desencadeada, a habilidade desencadeada ainda será resolvida normalmente.
- Como a habilidade desencadeada de Vanguarda dos Titãs é resolvida antes de Vanguarda dos Titãs, ela não estará no campo de batalha quando essa habilidade for resolvida e não receberá um marcador +1/+1.

Vislumbre do Impossível

{2}{R}

Feitiço

Exile os três cards do topo de seu grimório. Você pode jogar esses cards neste turno. No início da próxima etapa final, se qualquer daqueles cards permanecer exilado, coloque-o em seu cemitério e depois crie uma ficha de criatura Prole Eldrazi incolor 0/1 por cada card colocado em seu cemitério dessa forma. Essas fichas têm "Sacrifique esta criatura: Adicione {C}".

- Você paga todos os custos e segue todas as regras normais de tempo de um card jogado dessa forma. Por exemplo, se um dos cards exilados for um card de terreno, você só poderá jogá-lo durante sua fase principal enquanto a pilha estiver vazia.
- Apenas os cards que permanecem no exílio são colocados em seu cemitério. Por exemplo, uma mágica de permanente conjurada dessa forma permanecerá no campo de batalha.

Vombate Amaldiçoado

{B}{G}

Criatura — Pesadelo Vombate

2/3

{2}{B}{G}: Adaptar 2. *(Se esta criatura não tiver marcadores +1/+1, coloque dois marcadores +1/+1 nela.)*

As permanentes que você controla têm "Toda vez que um ou mais marcadores +1/+1 forem colocados nesta permanente, coloque um marcador +1/+1 adicional nela. Esta habilidade é desencadeada apenas uma vez a cada turno.".

- A última habilidade de Vombate Amaldiçoado concede uma habilidade desencadeada a si mesmo, assim como a outras permanentes sob seu controle, mesmo que essas permanentes não tenham poder e resistência.
- Se outra permanente entraria no campo da batalha sob seu controle com um ou mais marcadores +1/+1, a habilidade concedida àquela permanente por Vombate Amaldiçoado será desencadeada quando aquela permanente entrar no campo de batalha.
- Se Vombate Amaldiçoado deixar o campo de batalha enquanto uma mágica ou habilidade que colocaria um ou mais marcadores +1/+1 em uma ou mais permanentes sob seu controle ainda estiver na pilha, essas permanentes não terão a habilidade adicional concedida por Vombate Amaldiçoado quando esses marcadores seriam colocados nessas permanentes, portanto, essa habilidade adicional não será desencadeada.
- Se Vombate Amaldiçoado deixar o campo de batalha enquanto uma ou mais habilidades desencadeadas geradas pela habilidade que ele concede ainda estiverem na pilha, essas habilidades ainda serão resolvidas normalmente e receberão marcadores +1/+1 adicionais nas permanentes adequadas.

- Se você controla vários Vombates Amaldiçoados, cada permanente sob seu controle terá aquela quantidade de ocorrências da habilidade concedida. Essas habilidades não são redundantes. Por exemplo, caso controle dois Vombates Amaldiçoados, cada um sem marcadores +1/+1, e ativar a habilidade adaptar de um dos Vombates Amaldiçoados, você colocará dois marcadores +1/+1 naquele Vombate Amaldiçoadado e, em seguida, cada uma de suas habilidades desencadeadas será desencadeada. Quando essas habilidades forem resolvidas, cada uma colocará um marcador +1/+1 adicional naquele Vombate Amaldiçoadado. Já que essas habilidades são desencadeadas apenas uma vez em cada turno, esses marcadores adicionais não farão com que essas habilidades sejam desencadeadas outra vez naquele turno. (Droga!)
- Se Vombate Amaldiçoadado deixa e volta ao campo de batalha no mesmo turno, ou se um Vombate Amaldiçoadado deixa e outro Vombate Amaldiçoadado aparece, a habilidade concedida pelo antigo é diferente da habilidade concedida pelo novo. Isso significa que uma permanente que já tenha obtido um marcador +1/+1 adicional da habilidade desencadeada concedida anterior poderia obter outro marcador +1/+1 da nova habilidade desencadeada concedida se mais marcadores +1/+1 forem colocados nela durante aquele turno.

Vórtice Monstruoso

{3}{G}

Encantamento

Toda vez que você conjurar uma mágica de criatura com poder igual ou superior a 5, descubra X, sendo X o valor de mana daquela mágica. *(Exile cards do topo do seu grimório até exilar um card não de terreno com valor de mana igual ou inferior. Conjure sem pagar o custo de mana ou coloque-o na sua mão. Coloque o restante no fundo do grimório em ordem aleatória.)*

- O valor de mana de uma mágica é determinado apenas por seu custo de mana. Ignore quaisquer custos alternativos, custos adicionais, aumentos ou reduções de custo.
- Quando descobre, você precisa exilar cards. A única parte opcional da habilidade é se você conjura o card exilado ou o coloca em sua mão.
- Você exila os cards com a face voltada para cima. Todos os jogadores poderão vê-los.
- Se uma mágica é conjurada “sem pagar seu custo de mana”, não é possível escolher conjurá-la por nenhum custo alternativo. Você pode, todavia, pagar custos adicionais. Se a mágica tiver custos adicionais obrigatórios, você precisará pagá-los para conjurá-la.
- Se o card descoberto tem {X} no custo de mana, você deve escolher 0 como valor de X ao conjurá-lo sem pagar seu custo de mana.
- Se você não puder conjurar o card descoberto (por exemplo, por não haver mais alvos válidos para a mágica), você o colocará em sua mão.
- Algumas mágicas ou habilidades que fazem com que você descubra podem exigir alvos. Se nenhum dos alvos escolhidos for válido conforme aquela mágica ou habilidade tentar ser resolvida, ela não será resolvida e você não descobrirá.
- O valor de mana de um card duplo é determinado pelo custo de mana combinado das duas metades. Se descobrir permitir que você conjure um card duplo, você poderá conjurar qualquer das metades (contanto que seu valor de mana seja igual ou inferior ao valor de descoberta do efeito), mas não ambas.
- Se você descobrir um card de aventureiro, card duplo ou card dupla face modal, você poderá conseguir conjurar aquele card com qualquer dos conjuntos de características, a depender do valor de descoberta do efeito. Por exemplo, se você descobrir 4 e revelar Gigante Galvânica (um card de aventureiro de *Terras*

Selvagens de Eldraine com valor de mana 4), você poderá conjurar Gigante Galvânica, mas não Leitura de Tempestade (sua aventura, cujo valor de mana é 7). Se você descobrir 7 e revelar Gigante Galvânica, você poderá conjurar Gigante Galvânica ou Leitura de Tempestade.

Wumpus Aberração

{3}{G}

Criatura — Eldrazi Besta

6/6

Desprovido (*Este card não tem cor.*)

Quando você conjurar esta mágica, se {C} não foi gasto para conjurá-la, o oponente alvo pode colocar no campo de batalha um card de criatura de sua própria mão.

Atropelar

- A habilidade desencadeada de Wumpus Aberração será resolvida antes de Wumpus Aberração. Se Wumpus Aberração for anulado ou se deixar a pilha em resposta àquela habilidade desencadeada, a habilidade desencadeada ainda será resolvida normalmente.

NOTAS SOBRE REIMPRESSÕES DE CARDS ESPECÍFICOS NOVOS NO FORMATO MODERNO DE *MODERN HORIZONS 3*:

Altissauro Irritado

{5}{G}{G}

Criatura — Dinossauro

6/5

Alcance, atropelar

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

- O valor de mana de uma mágica é determinado apenas por seu custo de mana. Ignore quaisquer custos alternativos, custos adicionais, aumentos ou reduções de custo.
- Cascata é desencadeada quando você conjura a mágica, o que significa que ela é resolvida antes daquela mágica. Se você acabar conjurando o card exilado, ele irá para a pilha acima da mágica com cascata.
- Quando a habilidade cascata é resolvida, você precisa exilar cards. A única parte opcional da habilidade é conjurar ou não o último card exilado.
- Se uma mágica com cascata for anulada, a habilidade cascata ainda será resolvida normalmente.
- Você exila os cards com a face voltada para cima. Todos os jogadores poderão vê-los.
- Se você conjura um card “sem pagar seu custo de mana”, você não pode escolher conjurá-lo por nenhum custo alternativo. Você pode, todavia, pagar custos adicionais. Se o card tiver custos adicionais obrigatórios, você precisará pagá-los para conjurá-lo.
- Se o card tem {X} no custo de mana, você precisa escolher 0 como valor de X quando o conjura sem pagar seu custo de mana.

- Como consequência de uma alteração nas regras de cascata em 2021, você não só para de exilar cards se exilar um não de terreno com valor de mana inferior ao da mágica com cascata, como a mágica resultante que você conjura também precisa ter um valor de mana inferior. Anteriormente, em casos em que o valor de mana de um card diferia do da mágica resultante, como no caso de alguns cards dupla face modais ou cards com uma Aventura, você podia conjurar uma mágica com valor de mana superior ao do card exilado.
- O valor de mana de um card duplo é determinado pelo custo de mana combinado das duas metades. Se cascata permitir que você conjure um card duplo, você pode conjurar qualquer das duas metades, mas não ambas.

Análise Profunda

{3}{U}

Feitiço

O jogador alvo compra dois cards.

Recapitular — {1}{U}, pague 3 pontos de vida. *(Você pode conjurar este card de seu cemitério pagando seu custo de recapitular. Depois, exile-o.)*

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

Breya, Moldadora de Etherium

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

Criatura Artefato Lendária — Humano

4/4

Quando Breya, Moldadora de Etherium, entrar no campo de batalha, crie duas fichas de criatura artefato Tóptero azul 1/1 com voar.

{2}, sacrifique dois artefatos: Escolha um —

- Breya causa 3 pontos de dano ao jogador ou planeswalker alvo.
- A criatura alvo recebe -4/-4 até o final do turno.
- Você ganha 5 pontos de vida.

- Breyra pode ser um dos dois artefatos sacrificados para pagar o custo de sua última habilidade.
-

Canto de Orim

{W}

Mágica Instantânea

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

O jogador alvo não pode conjurar mágicas neste turno.

Se esta mágica foi reforçada, as criaturas não podem atacar este turno.

- Canto de Orim não afetará mágicas que os oponentes conjuraram antes de você conjurar Canto de Orim, incluindo mágicas que ainda estiverem na pilha. Além disso, Canto de Orim não impedirá os oponentes de conjurarem mágicas depois de você conjurar Canto de Orim, mas antes de Canto de Orim ser resolvido.
 - Canto de Orim também não afetará criaturas que já estiverem atacando. Ele não as remove do combate.
 - O oponente alvo ainda pode ativar habilidades, incluindo habilidades de cards em sua própria mão (como reciclar). As habilidades desencadeadas funcionam normalmente, eles ainda podem jogar terrenos, e assim por diante.
 - Um jogador que não pode conjurar uma mágica não pode suspender um card.
-

Conjuradora Distinta

{1}{W}

Criatura — Humano Mago

1/2

Toda vez que outra criatura entra no campo de batalha sob seu controle, você ganha 1 ponto de vida.

{4}{W}, {T}: Exile outra criatura alvo que você controla e, em seguida, devolva-a ao campo de batalha sob o controle de seu dono.

- Quando o card exilado pela segunda habilidade voltar ao campo de batalha, ele será um novo objeto sem conexão com o card que foi exilado. As Auras anexadas à criatura exilada serão colocadas nos cemitérios de seus donos. Qualquer Equipamento será solto e permanecerá no campo de batalha. Todos os marcadores na criatura exilada deixarão de existir.
 - Se uma ficha é exilada desta forma, ela deixa de existir e não volta ao campo de batalha.
 - A primeira habilidade de Conjuradora Distinta é desencadeada toda vez que uma criatura que não ela mesma entrar no campo de batalha sob seu controle, incluindo as que voltaram por sua última habilidade.
-

Decreto de Justiça
{X}{X}{2}{W}{W}
Feitiço

Crie X fichas de criatura Anjo branca 4/4 com voar.
Reciclar {2}{W} ({2}{W}, *descarte este card: Compre um card.*)
Quando você recicla Decreto de Justiça, você pode pagar {X}. Se fizer isso, crie X fichas de criatura Soldado branca 1/1.

- {X}{X} no custo de mana significa que você pode pagar X duas vezes. Se quiser que X seja 3, você paga {8}{W}{W} para conjurar Decreto de Justiça.
- Quando você recicla este card, primeiro a habilidade reciclar vai para a pilha, e depois a habilidade desencadeada vai para a pilha acima dela. A habilidade desencadeada será resolvida antes que você compre um card com a habilidade reciclar.
- A habilidade reciclar e a habilidade desencadeada são separadas. Se a habilidade desencadeada não for resolvida (por exemplo, porque foi anulada), a habilidade reciclada ainda será resolvida e você comprará um card.

Dilúvio Tóxico
{2}{B}
Feitiço
Como custo adicional para conjurar esta mágica, pague X pontos de vida.
Todas as criaturas recebem -X/-X até o final do turno.

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

Dragonete Guinchador
{U}
Criatura — Dragonete
1/1
Voar
Quando Dragonete Guinchador entrar no campo de batalha, devolva uma criatura que você controla para a mão de seu dono.

- Você pode devolver Dragonete Guinchador à mão de seu dono quando sua habilidade desencadeada for resolvida. Se não controlar nenhuma outra criatura, você precisa devolvê-lo.
 - A habilidade de Dragonete Guinchador não escolhe nenhuma criatura como alvo. Portanto, nenhum jogador pode realizar ações entre o momento em que você escolhe a criatura para devolver e o momento em que você a devolve.
-

Enterrado Vivo

{2}{B}

Feitiço

Procure em seu grimório até três cards de criatura, coloque-os no seu cemitério e depois embaralhe.

- Você pode olhar seu grimório e, em seguida, escolher qualquer número entre zero e três criaturas após olhar.

Espelho Amaldiçoado

{2}{R}

Artefato

{T}: Adicione {R}.

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

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

Incubador de Urza

{3}

Artefato

Conforme Incubador de Urza entrar no campo de batalha, escolha um tipo de criatura.

As mágicas de criatura do tipo escolhido custam {2} a menos para serem conjuradas.

- Se você controla vários Incubadores de Urza com o mesmo tipo de criatura escolhido, seus efeitos são cumulativos. Por exemplo, se você controla duas Incubadores de Urza com Caranguejo escolhido para ambos, você poderá conjurar Abominaguejo (um card de criatura Caranguejo Demônio com custo de mana {4}{B}{B}) por {B}{B}.

Invocação de Estrid

{2}{U}

Encantamento

Você pode fazer com que Invocação de Estrid entre no campo de batalha como cópia de qualquer encantamento que você controla, com a exceção de ter “No início de sua manutenção, você pode exilar este encantamento. Se fizer isso, devolva-o ao campo de batalha sob o controle de seu dono.”

- Se Invocação de Estrid não copiar um encantamento conforme este entra no campo de batalha, ela não terá a habilidade de exilá-lo no início de sua manutenção. Você não pode fazê-la copiar a si mesma para receber essa habilidade.
- Depois que Invocação de Estrid retorna, ela é considerada um novo objeto sem relação com o objeto que era antes. Você precisa escolher um encantamento que já esteja no campo de batalha para copiar (ou escolher não copiar nada). As Auras que estiverem anexadas à permanente exilada serão colocadas nos cemitérios de seus donos. Quaisquer marcadores que estiverem nela deixarão de existir.
- Invocação de Estrid copia exatamente o que estava impresso no encantamento original (a menos que o encantamento esteja copiando outra coisa ou seja uma ficha; veja a seguir). Ela não copia o encantamento virado ou desvirado, quaisquer marcadores ou Auras anexadas ou qualquer efeito não de cópia que tenha mudado seus tipos, sua cor e assim por diante.
- Se o encantamento copiado tem {X} no custo de mana, X é considerado 0.
- Se o encantamento escolhido estiver copiando outra coisa (por exemplo, se o encantamento escolhido for outra Invocação de Estrid, então Invocação de Estrid entrará no campo de batalha como o que quer que o encantamento escolhido tenha copiado.
- Se o encantamento escolhido for uma ficha, Invocação de Estrid copiará as características originais daquela ficha como descrito pelo efeito que criou a ficha. Invocação de Estrid não se torna uma ficha neste caso.
- Se o encantamento escolhido for uma Aura, escolha o que esta encantar logo antes de Invocação de Estrid entrar no campo de batalha. A permanente escolhida precisa ser capaz de ser encantada pela Aura que Invocação de Estrid se tornará. 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.
- Se o encantamento escolhido for uma Aura, mas Invocação de Estrid não for capaz de encantar nada de forma válida, Invocação de Estrid permanecerá em sua zona atual e não entrará no campo de batalha. Se Invocação de Estrid estiver na pilha, ela será colocada no cemitério de seu dono.

- Quaisquer habilidades de entrada no campo de batalha do encantamento copiado serão desencadeadas quando Invocação de Estrid 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” também funcionará.
- Se, de alguma forma, Invocação de Estrid entrar no campo de batalha ao mesmo tempo que outro encantamento, Invocação de Estrid não poderá ser uma cópia daquele encantamento. Você só pode escolher um encantamento que já esteja no campo de batalha.

K'rrik, Filho de Yawgmoth

{4}{B/P}{B/P}{B/P}

Criatura Lendária — Phyrexiano Horror Assecla

2/2

({B/P} pode ser pago com {B} ou 2 pontos de vida.)

Vínculo com a vida

Para cada {B} em um custo, você pode pagar 2 pontos de vida em vez de pagar aquele mana.

Toda vez que você conjurar uma mágica preta, coloque um marcador +1/+1 em K'rrik, Filho de Yawgmoth.

- Um símbolo de mana phyrexiano contribui com 1 para o valor de mana do card, mesmo que seja pago com pontos de vida. Em especial, o valor de mana de K'rrik é sempre 7.
- A última habilidade de K'rrik é resolvida antes da mágica que fez com que ela fosse desencadeada. Ela é resolvida mesmo que aquela mágica seja anulada.
- A habilidade de K'rrik lhe permite pagar 2 pontos de vida por {B} em qualquer custo que você pagar, incluindo os custos de mana de mágicas, os custos de ativação e até os custos de ações especiais (como metamorfose). Sempre que você paga mana, aquilo é um custo.
- A habilidade de K'rrik não modifica nem reduz os custos que você paga. Ela só altera a forma como você pode pagar aqueles custos.
- Você não pode pagar 2 pontos de vida pelo mana genérico dos custos que você paga, mesmo que um efeito diga que você precisa gastar mana preto para pagar aquele mana genérico.
- Se um custo contiver um símbolo de mana que possa ser pago de várias formas, como {B/R}, {B/P} ou {2/B}, você escolhe como pagá-lo antes de fazer isso. Se você escolher pagar {B} dessa forma, a habilidade de K'rrik lhe permite pagar pontos de vida em vez de pagar esse mana.

Kaalia da Vastidão

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

Criatura Lendária — Humano Clérigo

2/2

Voar

Toda vez que Kaalia da Vastidão atacar um oponente, você pode colocar um card de criatura Anjo, Demônio ou Dragão da sua mão no campo de batalha virado e atacando aquele oponente.

- A habilidade de Kaalia não é desencadeada se atacar um planeswalker ou batalha.

- Embora a criatura que você colocou no campo de batalha seja uma criatura atacante, ela jamais foi declarada como criatura atacante. Isso significa que as habilidades desencadeadas toda vez que uma criatura ataca não serão desencadeadas quando ela entrar no campo de batalha atacando.
- Qualquer efeito que diga que a criatura Anjo, Demônio ou Dragão não pode atacar (como o de Propaganda ou se a criatura tem defensor) afeta somente a declaração de atacantes. Eles não impedirão a criatura de entrar atacando no campo de batalha.
- Se o oponente que Kaalia atacou não estiver mais no jogo quando sua habilidade for resolvida, você poderá colocar um card de criatura Anjo, Demônio ou Dragão virado no campo de batalha, mas ele não atacará ninguém e não será uma criatura atacante.
- Se Kaalia atacar um oponente, a criatura entrará atacando esse jogador, mesmo que Kaalia esteja atacando um jogador ou planeswalker diferente, quando sua habilidade desencadeada for resolvida.

Laelia, a Lâmina Reforjada

{2}{R}

Criatura Lendária — Espírito Guerreiro

2/2

Ímpeto

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

Toda vez que um ou mais cards forem colocados no exílio vindos de seu grimório e/ou cemitério, coloque um marcador +1/+1 em Laelia.

- Os cards exilados por Laelia, a Lâmina Reforjada, são exilados com a face voltada para cima.
- A última habilidade é desencadeada apenas uma vez para cada vez que os cards forem colocados no exílio vindos de seu grimório e/ou cemitério, independentemente de quantos cards foram exilados ao mesmo tempo.
- Você precisa seguir as permissões e restrições normais de tempo do card exilado. Se o card for um terreno, você não pode jogá-lo a menos que tenha jogadas de terreno disponíveis.
- Você ainda paga todos os custos por uma mágica conjurada dessa forma, incluindo custos adicionais. Você também pode pagar custos alternativos se algum estiver disponível.
- Se você joga um card dessa forma, ele deixa o exílio e se torna um novo objeto. Se ele voltar ao exílio posteriormente no turno, você não poderá jogá-lo novamente.
- Se um jogador for instruído a exilar cards de seu próprio grimório "até" um certo evento ocorrer (por exemplo, por conta da habilidade desencadeada de uma mágica com cascata ou descobrir), esse jogador exilará esses cards um por vez. A última habilidade de Laelia será desencadeada essa quantidade de vezes.
- A última habilidade desencadeada de Laelia não leva em consideração qual jogador está exilando cards do grimório ou do cemitério. Os cards colocados no exílio vindos de seu grimório ou cemitério, como pela habilidade esquadrinhar, fazem a habilidade ser desencadeada.

Maça Meteórica

{4}{R}{R}

Artefato — Equipamento

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

Equipar {4}

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

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

Ofiomante

{2}{B}

Criatura — Humano Xamã

2/2

No início de cada manutenção, se você não controlar nenhuma Cobra, crie uma ficha de criatura Cobra preta

1/1 com toque mortífero.

- A habilidade de Ofiomante verifica se você controla uma Cobra no início de cada manutenção. Se você controlar, a habilidade não será desencadeada.
- Se a habilidade for desencadeada mas você não controlar uma Cobra quando ela tentar ser resolvida, a habilidade não fará nada. Nenhuma ficha de Cobra será criada.

- A habilidade de Ofiomante considera qualquer permanente sob seu controle com o tipo de criatura Cobra, não só as fichas que Ofiomante cria.
-

Ornato de Azeviche

{2}

Artefato

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

- A habilidade não altera o custo de mana nem o valor de mana de nenhuma mágica. Ela altera apenas o custo total que você paga.
 - A habilidade não pode reduzir a quantidade de mana colorido que você paga por uma mágica. Ela reduz apenas o componente de mana genérico daquele custo.
 - Se houver custos adicionais para conjurar uma mágica ou se o custo de conjuração de uma mágica for aumentado por um efeito (como o criado pela habilidade de Thalia, Guardiã de Thraben), aplique aqueles aumentos antes de aplicar reduções de custo.
 - As reduções de custo podem se aplicar a custos alternativos, como custos de recapitular.
 - Se uma mágica que você conjura tem {X} no custo de mana, você escolhe o valor de X antes de calcular o custo total da mágica.
-

Ornato de Esmeralda

{2}

Artefato

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

- A habilidade não altera o custo de mana nem o valor de mana de nenhuma mágica. Ela altera apenas o custo total que você paga.
 - A habilidade não pode reduzir a quantidade de mana colorido que você paga por uma mágica. Ela reduz apenas o componente de mana genérico daquele custo.
 - Se houver custos adicionais para conjurar uma mágica ou se o custo de conjuração de uma mágica for aumentado por um efeito (como o criado pela habilidade de Thalia, Guardiã de Thraben), aplique aqueles aumentos antes de aplicar reduções de custo.
 - As reduções de custo podem se aplicar a custos alternativos, como custos de recapitular.
 - Se uma mágica que você conjura tem {X} no custo de mana, você escolhe o valor de X antes de calcular o custo total da mágica.
-

Ornato de Pérola

{2}

Artefato

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

- A habilidade não altera o custo de mana nem o valor de mana de nenhuma mágica. Ela altera apenas o custo total que você paga.
 - A habilidade não pode reduzir a quantidade de mana colorido que você paga por uma mágica. Ela reduz apenas o componente de mana genérico daquele custo.
 - Se houver custos adicionais para conjurar uma mágica ou se o custo de conjuração de uma mágica for aumentado por um efeito (como o criado pela habilidade de Thalia, Guardiã de Thraben), aplique aqueles aumentos antes de aplicar reduções de custo.
 - As reduções de custo podem se aplicar a custos alternativos, como custos de recapitular.
 - Se uma mágica que você conjura tem {X} no custo de mana, você escolhe o valor de X antes de calcular o custo total da mágica.
-

Ramo Evolutivo

{2}{G}

Encantamento

Se um ou mais marcadores +1/+1 seriam colocados em uma criatura que você controla, em vez disso, serão colocados naquela criatura o dobro daquela quantidade 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 entrará com o dobro.
 - Se você controlar dois Ramos Evolutivos, o número de marcadores +1/+1 colocados na criatura é quatro vezes o número original. Três Ramos Evolutivos multiplicam o número por oito, e assim por diante.
 - 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.
-

Recrutadora da Guarda

{2}{W}

Criatura — Humano Soldado

1/1

Quando Recrutadora da Guarda entra no campo de batalha, você pode procurar em seu grimório um card de criatura com resistência igual ou inferior a 2, revelá-lo, colocá-lo na sua mão e embaralhar.

- Se um card de criatura tem "*" em sua resistência, a habilidade que define a resistência dele funciona em todas as zonas. Por exemplo, se Ínferogoyf estiver em seu grimório, sua resistência será determinada pela habilidade "O poder de Ínferogoyf é igual ao número de tipos de card dentre os dois cards em seu cemitério, e sua resistência é igual àquele número mais 1". Se o seu cemitério consistir em um card de artefato, um card de criatura e um card de mágica instantânea, você não encontrará Ínferogoyf com Recrutadora da Guarda, já que a resistência de Ínferogoyf será 4.
-

Reivindicação de Sevinne

{2}{W}

Feitiço

Devolva o card de permanente alvo com valor de mana igual ou inferior a 3 de seu cemitério para o campo de batalha. Se esta mágica foi conjurada de um cemitério, você pode copiar esta mágica e pode escolher um novo alvo para a cópia.

Recapitular {4}{W} (*Você pode conjurar este card de seu cemitério pagando seu custo de recapitular. Depois, exile-o.*)

- A cópia que Reivindicação de Sevinne cria 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 não foi conjurada de um cemitério, de modo que não fará outra cópia de si mesma.
- Um card de permanente é um card de artefato, batalha, criatura, encantamento, terreno ou planeswalker.
- Se um card em um cemitério tem {X} no custo de mana, X é considerado 0.
- Se o card alvo não for mais um alvo válido no momento em que Reivindicação de Sevinne tentar ser resolvida, a mágica não será resolvida. Você não o copiará se o tiver conjurado de um cemitério.
- Se você conjurar Reivindicação de Sevinne de seu cemitério, quaisquer habilidades que sejam desencadeadas conforme o card de permanente retorna ao campo de batalha serão resolvidas antes que a cópia de Reivindicação de Sevinne seja resolvida, mas depois que os novos alvos para a cópia tenham sido escolhidos.
- "Recapitular [custo]" significa "Você pode conjurar este card do seu cemitério pagando [custo] em vez de seu custo de mana" e "Se o custo de recapitular foi pago, exile este card em vez de colocá-lo em qualquer outro lugar em qualquer momento em que ele deixaria a pilha".
- Você ainda precisa respeitar quaisquer restrições e permissões de tempo, incluindo as baseadas no tipo do card. Por exemplo, você só pode conjurar um feitiço usando recapitular quando poderia conjurar normalmente um feitiço.
- Para determinar o custo total de uma mágica, comece com o custo de mana ou o custo alternativo que vai pagar (como um custo de recapitular), adicione qualquer custo adicional e depois aplique as reduções de custo. O valor de mana da mágica é determinado apenas pelo custo de mana, independentemente do custo total da conjuração.
- Uma mágica conjurada utilizando recapitular será sempre exilada posteriormente, seja ela resolvida, anulada ou removida da pilha de alguma outra forma.
- Você pode conjurar uma mágica usando recapitular mesmo que ela tenha sido colocada em seu cemitério sem ter sido conjurada.
- Se um card com recapitular for colocado em seu cemitério durante seu turno, você poderá conjurá-lo se isso for válido antes que qualquer outro jogador possa realizar qualquer ação.

Sacerdote de Titânia

{1}{G}

Criatura — Elfo Druida

1/1

{T}: Adicione {G} por cada Elfo no campo de batalha.

- A habilidade de Sacerdote de Titânia conta todos os Elfos no campo de batalha. Isso inclui o próprio Sacerdote de Titânia, assim como os Elfos controlados por outros jogadores.
 - A habilidade de Sacerdote de Titânia não é uma habilidade de mana. Ela não usa a pilha e os jogadores não podem responder a ela. Em especial, isso significa que outros jogadores não podem tentar remover Elfos do campo de batalha depois de você ativar esta habilidade, mas antes dela ser resolvida.
-

Simbiota de Wirewood

{G}

Criatura — Inseto

1/1

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

- Devolver o Elfo que você controla à mão de seu dono é o custo para ativar a habilidade. Assim que você ativar a habilidade, ninguém poderá fazer nada com o Elfo para impedir você de ativar a habilidade.
 - Você pode escolher como alvo qualquer criatura com a habilidade de Simbiota de Wirewood, não só uma criatura virada.
-

Vitimar

{2}{B}

Feitiço

Escolha dois cards de criatura alvo em seu cemitério.

Sacrifique uma criatura. Se fizer isso, devolva os cards escolhidos ao campo de batalha virados.

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

Zona de Nidificação

Terreno

{T}: Adicione {C}.

{1}, {T}: Mova um marcador de uma permanente alvo que você controla para outra permanente alvo. Ative somente como um feitiço.

- Você escolhe duas permanentes alvo conforme a segunda habilidade de Zona de Nidificação é colocada na pilha. Você escolhe que tipo de marcador mover conforme aquela habilidade é resolvida.

- Para mover um marcador de uma criatura para outra, o marcador é removido da primeira permanente e colocado na segunda. Quaisquer habilidades que verificam se um marcador foi removido ou colocado em uma permanente se aplicam.
- Se qualquer permanente deixar de ser um alvo válido, nenhum marcador será removido nem colocado.

As duas permanentes alvo não precisam compartilhar um tipo, o que pode resultar em alguns marcadores em permanentes nas quais eles normalmente não ocorreriam, como marcadores de lealdade em criaturas ou marcadores +1/+1 em terrenos. Os marcadores de palavra-chave concederão aquela palavra-chave à permanente, mesmo que não seja significativa (como atropelar em um encantamento). Os marcadores +1/+1 não afetarão a permanente, a menos que ela seja uma criatura. Muitos marcadores com nome (como marcadores de alma) não terão efeito, a menos que a permanente que os receberá se refira a eles de alguma forma.

NOTAS ESPECÍFICAS DE CARDS DE CONVIDADOS ESPECIAIS DE *MODERN HORIZONS 3*:

Desmembrar
 {1}{B/P}{B/P}
 Mágica Instantânea
 A criatura alvo recebe -5/-5 até o final do turno.

- Um símbolo de mana phyrexiano contribui com 1 para o valor de mana do card, mesmo que seja pago com pontos de vida. Em especial, o valor de mana de Desmembrar é sempre 3.

Fim Prismático
 {X}{W}
 Feitiço
Convergir — Exile a permanente alvo não de terreno se o valor de mana dela for igual ou inferior ao número de cores de mana gasto para conjurar esta mágica.

- O valor de mana não é uma condição para a escolha do alvo. Ele só é verificado conforme a mágica é resolvida.
- Você pode escolher qualquer valor para X. Escolher um valor mais alto para X permite que você pague mais mana e, portanto, gaste mais cores de mana para a conjuração. Por exemplo, se você escolher 0 como valor de X e pagar {W} para conjurar Fim Prismático, você poderá exilar uma permanente não de terreno com valor de mana 0 ou 1. Se você escolher 4 como valor de X e pagar {W}{U}{B}{R}{G}, você poderá exilar uma permanente não de terreno com valor de mana igual ou inferior a 5.
- O número máximo de cores de mana que você pode gastar para conjurar uma mágica é cinco. Incolor não é uma cor.
- Se houver quaisquer custos alternativos ou adicionais para conjurar uma mágica com uma habilidade convergir, o mana gasto para pagar esses custos será contado.
- Se você conjurar uma mágica com convergir sem gastar mana (por exemplo, porque um efeito permitiu que você a conjurasse sem pagar seu custo de mana), o número de cores gastas para conjurá-la será zero.
- Se uma mágica com a habilidade convergir é copiada, nenhum mana foi gasto para conjurar a cópia, portanto o número de cores de mana gasto para conjurar a mágica é zero. O número de cores gasto para conjurar a mágica original não é copiado.

Fúria

{3}{R}{R}

Criatura — Elemental Encarnação

3/3

Golpe duplo

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

Evocar — Exile um card vermelho de sua mão.

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

Iteração Expressiva

{U}{R}

Feitiço

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

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

Luto

{2}{B}{B}

Criatura — Elemental Encarnação

3/2

Ameaçar

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

Evocar — Exile um card preto de sua mão.

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

Resistência

{1}{G}{G}

Criatura — Elemental Encarnação

3/4

Lampejo

Alcance

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

Evocar — Exile um card verde de sua mão.

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

Solidão

{3}{W}{W}

Criatura — Elemental Encarnação

3/2

Lampejo

Vínculo com a vida

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

Evocar — Exile um card branco de sua mão.

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

Sutileza

{2}{U}{U}

Criatura — Elemental Encarnação

3/3

Lampejo

Voar

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

Evocar — Exile um card azul de sua mão.

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

NOTAS ESPECÍFICAS DE NOVOS CARDS DE COMMANDER DE *MODERN HORIZONS 3*:

Aether Refinery (Refinaria de Éter)

{4}{R}{R}

Artefato

Se você receberia um ou mais {E} (*marcadores de energia*), em vez disso, você recebe duas vezes aquela quantidade mais um {E}.

{T}: Você recebe {E} e, em seguida, pode pagar um ou mais {E}. Se fizer isso, crie uma ficha de criatura

Etergênito preta X/X, sendo X a quantidade de {E} paga dessa forma.

- Se você controla duas Refinarias de Éter, a quantidade de {E} que você recebe é quatro vezes o número original. Três Refinarias de Éter multiplicam o número original por oito e assim por diante.
- Se dois ou mais efeitos tentarem modificar quantos {E} você recebe (ou quantos marcadores receberia), você escolhe a ordem de aplicar esses efeitos, independentemente de quem controla as fontes desses efeitos.

Aggressive Biomancy (Biomancia Agressiva)

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

Feitiço

Crie X fichas que são cópias da criatura alvo que você controla, exceto por terem “Quando esta criatura entra no campo de batalha, ela luta com até uma criatura alvo que você não controla”.

- As fichas copiam exatamente o que estava impresso na criatura original e nada mais, com a exceção já mencionada (a menos que essa criatura esteja copiando outra coisa; veja a seguir). Ela não copia se a criatura estiver virada ou desvirada, quaisquer marcadores ou Auras anexadas ou qualquer efeito não de cópia que tenha mudado seu poder, sua resistência, seus tipos, sua cor e assim por diante.
- Se a criatura copiada estiver copiando outra coisa, as fichas entram no campo de batalha como aquilo que a criatura copiou, com a exceção já mencionada.
- Se a criatura copiada tem {X} no custo de mana, X é 0.
- Se a criatura copiada for uma ficha, as fichas criadas por Biomancia Agressiva copiam as características originais dessa ficha, como dito no efeito que a criou, com a exceção já mencionada.
- Quaisquer habilidades de entrada no campo de batalha da criatura copiada serão desencadeadas quando as fichas entrarem 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.

Angelic Aberration (Aberração Angelical)

{5}{W}

Criatura — Eldrazi Anjo

4/4

Desprovido (*Este card não tem cor.*)

Voar, vigilância

Quando Aberração Angelical entrar no campo de batalha, sacrifique qualquer número de criaturas, cada uma com poder ou resistência básicos iguais ou inferiores a 1. Crie aquela quantidade de fichas de criatura Eldrazi Anjo incolor 4/4 com voar e vigilância.

- Normalmente o poder e a resistência básicos de uma criatura são o poder e a resistência impressos no card ou, no caso de uma ficha, o poder e a resistência determinados pelo efeito que a criou. Se outro efeito determinar valores específicos para o poder e a resistência de uma criatura, aqueles se tornarão seu poder e sua resistência básicos. Se um efeito modificar o poder e/ou a resistência de uma criatura sem os definir, isso não será incluído na definição de seu poder e resistência básicos.
- Se uma criatura tem uma habilidade que define as características que determinam seu poder e sua resistência, indicada com um */* ou similar na caixa de poder e resistência, aquela habilidade é levada em conta quando se determina seu poder e resistência básicos.

- Algumas criaturas têm poder e resistência básicos 0/0 e uma habilidade que lhes concede um bônus com base em algum critério. Essas não são habilidades que definem características, e aquela habilidade não altera seu poder e resistência básicos.

Aurora Shifter (Auroramorfo)

{1}{U}

Criatura — Metamorfo

1/3

Toda vez que Auroramorfo causa dano de combate a um jogador, você recebe aquela quantidade de {E}.

No início do combate em seu turno, você pode pagar {E}{E}. Quando fizer isso, Auroramorfo se torna uma cópia de outra criatura alvo sob seu controle, exceto por ter esta habilidade e "Toda vez que esta criatura causa dano de combate a um jogador, você recebe aquela quantidade de {E}”.

- Você não escolhe um alvo para a última habilidade de Auroramorfo no momento em que é desencadeada. Em vez disso, uma segunda habilidade "reflexiva" é desencadeada quando você paga {E}{E} dessa forma. Você escolhe um alvo para aquela habilidade conforme ela vai para a pilha. Cada jogador pode responder àquela habilidade desencadeada normalmente.
- Auroramorfo copia exatamente o que estava impresso na criatura original e nada mais, com a exceção já mencionada (a menos que essa permanente esteja copiando outra coisa; veja a seguir). Ela não copia informações como se a criatura está virada ou desvirada, se tem ou não quaisquer marcadores, se tem quaisquer Auras e Equipamentos anexados e assim por diante.
- Se a criatura copiada tem {X} no custo de mana, X é 0.
- Se a criatura copiada estiver copiando outra coisa, Auroramorfo se torna uma cópia daquilo que a criatura copiou, com a exceção já mencionada).
- Como Auroramorfo não está entrando no campo de batalha quando se torna cópia de outra criatura, as habilidades do tipo "Quando [esta criatura] entra no campo de batalha" ou "[Esta criatura] entra no campo de batalha com" da criatura copiada não serão aplicadas.

Azlask, the Swelling Scourge (Azlask, a Onda Flagelante)

{3}

Criatura Lendária — Eldrazi

2/2

Toda vez que Azlask, a Onda Flagelante, ou outra criatura incolor que você controla morre, você recebe um marcador de experiência.

{W}{U}{B}{R}{G}: As criaturas que você controla recebem +X/+X até o final do turno, sendo X o número de marcadores de experiência que você tem. Os Herdeiros e as Proles que você controla ganham indestrutível e aniquilador 1 até o final do turno.

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

- O valor de X é determinado apenas uma vez quando a última habilidade de Azlask é resolvida.
-

Barrowgoyf (Túmuloogoyf)

{2}{B}

Criatura — Lhurgoyf

/1+

Toque mortífero, vínculo com a vida

O poder de Túmuloogoyf é igual ao número de tipos de card dentre os cards em todos os cemitérios, e sua resistência é igual àquele número mais 1.

Toda vez que Túmuloogoyf causar dano de combate a um jogador, você pode triturar aquela quantidade de cards.

Se fizer isso, você pode colocar na sua mão um card de criatura dentre eles.

- A habilidade que define o poder e a resistência de Túmuloogoyf funciona em todas as zonas, não só no campo de batalha.
 - A habilidade que define o poder e a resistência de Túmuloogoyf conta os tipos de cards, não os cards. Se o único card em todos os cemitérios for um único card de criatura artefato, Túmuloogoyf será uma 2/3. Se os cards em todos os cemitérios forem dez cards de artefato e dez cards de criatura, Túmuloogoyf ainda será uma 2/3.
 - Os tipos de cards que podem aparecer nos cards em um cemitério são artefato, batalha, criatura, encantamento, estirpe, feitiço, mágica instantânea, , planeswalker e terreno. Lendário, básico e da Neve são supertipos, não tipos de cards; Lhurgoyf, Floresta e Cerco são subtipos, não tipos de cards.
-

Benthic Anomaly (Anomalia Bêntica)

{6}{U}

Criatura — Eldrazi Serpente

7/8

Desprovido (*Este card não tem cor.*)

Quando você conjurar esta mágica, por cada oponente, escolha um tipo de criatura que aquele jogador controla.

Crie uma ficha que seja uma cópia de uma dessas criaturas, exceto por seu poder ser igual ao poder total dessas criaturas, sua resistência ser igual à resistência total dessas criaturas e ser uma criatura Eldrazi incolor.

- A habilidade desencadeada de Anomalia Bêntica será resolvida antes de Anomalia Bêntica. Se Anomalia Bêntica for anulada ou deixar a pilha em resposta a essa habilidade desencadeada, a habilidade desencadeada ainda será resolvida normalmente.
- A ficha copia exatamente o que estava impresso no card original e nada mais, com as exceções já mencionadas (a menos que essa criatura esteja copiando outra coisa; veja a seguir). Ele não copia informações como se a criatura 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 entra no campo de batalha como aquilo que a criatura copiou, com as exceções já mencionadas.
- Se a criatura copiada tem {X} no custo de mana, X é 0.

- Se a criatura copiada for uma ficha, a ficha criada pela habilidade de Anomalia Bêntica copia as características originais dessa ficha, como dito no efeito que a criou, com a exceção já mencionada.
- A ficha é uma criatura Eldrazi em vez de seus outros tipos e subtipos e é incolor em vez de reter qualquer uma de suas cores. Ela retém os supertipos que possuía, como lendário ou da Neve. Esses são os valores copiáveis da ficha que outros efeitos podem copiar.
- Todas 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.

Bismuth Mindrender (Dissolve-mentes de Bismuto)

{3}{B}

Criatura — Eldrazi

4/3

Desprovido (*Este card não tem cor.*)

Ameaçar

Toda vez que Dissolve-mentes de Bismuto causa dano de combate a um jogador, esse jogador exila os cards do topo de seu próprio grimório até exilar um card não de terreno. Você pode conjurar este card pagando uma quantidade de pontos de vida igual ao valor de mana da mágica, em vez de pagar o seu custo de mana.

- Você escolhe se quer ou não conjurar o card exilado quando a habilidade desencadeada de Dissolve-mentes de Bismuto for resolvida. Se fizer isso, você o fará como parte da resolução daquela habilidade. Você não pode esperar para conjurá-la posteriormente no turno. As restrições de tempo baseadas no tipo do card são ignoradas.
- Se uma mágica que você conjurar dessa forma tiver {X} no custo de mana, você deve escolher 0 como o valor de X ao conjurá-la.
- Se você conjura uma mágica por outro custo "em vez de 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 mágica tem custos adicionais obrigatórios, eles precisam ser pagos para conjurá-la.
- Se você escolher não conjurar o card, ele permanecerá no exílio.

Blaster Hulk (Brutamontes Detonador)

{6}{R}{R}

Criatura Artefato — Pirata

8/8

Esta mágica custa {1} a menos para ser conjurada por cada {E} (*marcador de energia*) que você pagou ou perdeu neste turno.

Ímpeto

Toda vez que Brutamontes Detonador ataca, você recebe {E}{E} e, em seguida, pode pagar oito {E}. Quando fizer isso, Brutamontes Detonador causa 8 pontos de dano divididos à sua escolha entre até oito alvos.

- Conjurando Brutamontes Detonador não lhe permite pagar {E}. Ele conta apenas {E} que você pagou ou perdeu naquele turno antes de conjurá-lo.

- Você não escolhe um alvo para a última habilidade de Brutamontes Detonador no momento em que é desencadeada. Em vez disso, uma segunda habilidade "reflexiva" é desencadeada quando você paga oito {E} dessa forma. Você escolhe um alvo para aquela habilidade conforme ela vai para a pilha. Cada jogador pode responder àquela habilidade desencadeada normalmente.
- Você escolhe quantos alvos a última habilidade de Brutamontes Detonador tem e como o dano é dividido ao ativar a habilidade. Cada alvo precisa receber ao menos 1 ponto de dano.
- Se alguns dos alvos não forem válidos quando a última habilidade de Brutamontes Detonador tentar ser resolvida, a divisão original de dano ainda será aplicada e o dano que teria sido causado aos alvos não válidos é perdido. Ele não será, em vez disso, causado a um alvo válido. Se todos os alvos não forem válidos, a habilidade não será resolvida e nenhum de seus efeitos ocorrerá.

Bloodbraid Challenger (Desafiante das Tranças-de-sangue)
 {3}{R}{G}
 Criatura — Elfo Amoque
 4/3
 Cascata
 Ímpeto
 Escapatória — {3}{R}{G}, exile três outros cards de seu cemitério. (*Você pode conjurar este card de seu cemitério pagando seu custo de escapatória.*)

- O valor de mana de uma mágica é determinado apenas por seu custo de mana. Ignore quaisquer custos alternativos, custos adicionais, aumentos ou reduções de custo.
- Cascata é desencadeada quando você conjura a mágica, o que significa que ela é resolvida antes daquela mágica. Se você acabar conjurando o card exilado, ele irá para a pilha acima da mágica com cascata.
- Quando a habilidade cascata é resolvida, você precisa exilar cards. A única parte opcional da habilidade é conjurar ou não o último card exilado.
- Se uma mágica com cascata for anulada, a habilidade cascata ainda será resolvida normalmente.
- Você exila os cards com a face voltada para cima. Todos os jogadores poderão vê-los.
- Se você conjura um card "sem pagar seu custo de mana", você não pode escolher conjurá-lo por nenhum custo alternativo. Você pode, todavia, pagar custos adicionais. Se o card tiver custos adicionais obrigatórios, você precisará pagá-los para conjurá-lo.
- Se o card tem {X} no custo de mana, você precisa escolher 0 como valor de X quando o conjura sem pagar seu custo de mana.
- Como consequência de uma alteração nas regras de cascata em 2021, você não só para de exilar cards se exilar um não de terreno com valor de mana inferior ao da mágica com cascata, como a mágica resultante que você conjura também precisa ter um valor de mana inferior. Anteriormente, em casos em que o valor de mana de um card diferia do da mágica resultante, como no caso de alguns cards dupla face modais ou cards com uma Aventura, você podia conjurar uma mágica com valor de mana superior ao do card exilado.
- O valor de mana de um card duplo é determinado pelo custo de mana combinado das duas metades. Se cascata permitir que você conjure um card duplo, você pode conjurar qualquer das duas metades, mas não ambas.
- A permissão de escapatória não muda o momento em que você pode conjurar a mágica do seu cemitério.

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

Broodmate Tyrant (Tirano Irmão da Ninhada)

{4}{B}{R}{G}

Criatura — Dragão

5/5

Voar

Quando Tirano Irmão da Ninhada entrar no campo de batalha, crie uma ficha de criatura Dragão vermelha 5/5 com voar.

Bis {5}{B}{R}{G}

- Bis é uma habilidade ativada que funciona do cemitério. "Bis [custo]" significa "[Custo], exile este card de seu cemitério: Para cada oponente, crie uma ficha que seja uma cópia deste card que ataca esse oponente durante este turno, se possível. As fichas ganham ímpeto. Sacrifique-as no início da próxima etapa final. Ative somente como um feitiço".
- Exilar o card com bis é um custo para ativar a habilidade bis. Depois que você anuncia que a está ativando, nenhum jogador pode realizar ações até que você termine. Eles não podem tentar remover o card de seu cemitério para impedir que você pague o custo.
- Os oponentes que deixaram o jogo não são contados para determinar quantas fichas criar.
- As fichas só copiam o que estava no card original. Elas não copiam os efeitos que modificaram aquela criatura anteriormente quando estava no campo de batalha.
- Cada ficha precisa atacar o jogador adequado se estiver apta.
- Se por qualquer motivo uma delas não puder atacar (por exemplo, por estar virada), ela não ataca. Se o ataque tem um custo, você não é obrigado a pagá-lo, portanto ela não precisa atacar naquele caso.
- Se um efeito impede que uma ficha ataque um jogador específico, aquela ficha pode atacar qualquer jogador, planeswalker ou batalha ou não atacar. Se o efeito impede a ficha de atacar um jogador específico a menos que um custo seja pago, você não precisa pagar aquele custo, a menos que você queira atacar aquele jogador.

- Se de alguma forma uma das fichas passar ao controle de outro jogador conforme a habilidade desencadeada retardada for resolvida, você não poderá sacrificar aquela ficha. Ela permanecerá no campo de batalha indefinidamente, mesmo que você ganhe o controle dela posteriormente.

Cayth, Famed Mechanist (Cayth, Mecanista Afamada)

{1}{U}{R}{W}

Criatura Lendária — Anão Artesão

3/3

Fabricar 1 (*Quando esta criatura entrar no campo de batalha, coloque um marcador +1/+1 nela ou crie uma ficha de criatura artefato Servus incolor 1/1.*)

As outras criaturas não fichas que você controla têm fabricar 1.

{2}, {T}: Escolha um —

- Povoar.
- Prolifere.

- Você escolhe se quer colocar um marcador +1/+1 na criatura ou criar uma ficha de Servus quando a habilidade fabricar está sendo resolvida. Nenhum jogador pode realizar ações entre o momento em que você escolhe e o momento em que o marcador é adicionado ou que a ficha é criada.
- Fabricar não faz com que a criatura com a habilidade já entre no campo de batalha com marcadores +1/+1. Por exemplo, Cayth, Mecanista Afamada, entrará no campo de batalha como uma criatura 3/3 e, em seguida, sua habilidade fabricar vai para a pilha. Os jogadores podem realizar ações (como conjurar mágicas instantâneas) enquanto a habilidade aguarda para ser resolvida.
- Se você não puder colocar um marcador +1/+1 na criatura por qualquer motivo quando fabricar for resolvido (por exemplo, se não estiver mais no campo de batalha), você só criará uma ficha de Servus.
- Se você não controlar nenhuma ficha de criatura quando povoar, nada acontecerá.
- A nova ficha de criatura copia as características da ficha original conforme definido pelo efeito que criou a ficha original.
- A nova ficha não copia o fato de a ficha original estar virada ou desvirada, se ela tem quaisquer marcadores, Auras ou Equipamentos anexados nem quaisquer efeitos que não sejam de cópia e tenham alterado seu poder, resistência, cor e assim por diante.
- Qualquer habilidade do tipo “conforme [esta criatura] entra no campo de batalha” ou “[esta criatura] entra no campo de batalha com” da nova ficha funcionará.
- Quando proliferar, você pode escolher qualquer permanente que tenha um marcador, incluindo aquelas controladas pelos oponentes. Você pode escolher qualquer jogador que tenha um marcador, incluindo oponentes. Você não pode escolher cards em nenhuma zona que não seja o campo de batalha, mesmo que tenham marcadores.
- Não é preciso escolher todas as permanentes ou jogadores que tenham marcadores, somente aqueles aos quais você quer adicionar marcadores. Como “qualquer número” inclui zero, você não precisa escolher nenhuma permanente e não precisa escolher nenhum jogador.
- Se um jogador ou permanente tiver mais de um tipo de marcador e você escolher fazer com que a permanente ou o jogador receba marcadores adicionais, a permanente ou o jogador precisa receber um de cada tipo de marcador que já tenha. Você não pode colocar um tipo de marcador que já tenha, mas não os demais.

- Os jogadores podem responder a uma mágica ou habilidade cujo efeito inclui proliferar. No entanto, depois que aquela mágica ou habilidade começar a ser resolvida e seu controlador escolher quais permanentes e jogadores receberão novos marcadores, será tarde demais para que qualquer um responda.
-

Chittering Dispatcher (Expedidor Chiador)

{2}{G}

Criatura — Eldrazi Zangão

2/3

Desprovido (*Este card não tem cor.*)

Miríade

Quando Expedidor Chiador deixar o campo de batalha, crie uma ficha de criatura Prole Eldrazi incolor 0/1 com "Sacrifique esta criatura: Adicione {C}".

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

Copy Land (Cópia de Terreno)

{2}{U}

Encantamento

Você pode fazer Cópia de Terreno entrar no campo de batalha como uma cópia de qualquer terreno no campo de batalha, exceto se for um encantamento além de seus outros tipos.

- Cópia de Terreno copia exatamente o que estava impresso no permanente original e nada mais, com a exceção já mencionada (a menos que essa permanente esteja copiando outra coisa ou se for uma ficha; veja a seguir). 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.
- No caso incomum em que a permanente escolhida tem {X} no custo de mana, X é 0.
- Se a permanente escolhida estiver copiando outra coisa (por exemplo, se a permanente escolhida for outra Cópia de Terreno), sua Cópia de Terreno entrará no campo de batalha como aquilo que a permanente escolhida copiou, com a exceção já mencionada.
- Se a permanente escolhida for uma ficha, Cópia de Terreno copia as características originais daquela ficha, conforme descrito pelo efeito que criou a ficha, com a exceção já mencionada. Cópia de Terreno não se torna uma ficha.
- Quaisquer habilidades de entrada no campo de batalha da permanente copiada serão desencadeadas quando Cópia de Terreno entrar no campo de batalha. Quaisquer habilidades dos tipos "conforme [este terreno] entra no campo de batalha" ou "[este terreno] entra no campo de batalha com" da permanente escolhida também funcionarão.
- Se Cópia de Terreno entrar no campo de batalha ao mesmo tempo que outra permanente, Cópia de Terreno não poderá se tornar 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 Terreno simplesmente entra no campo de batalha como um encantamento com uma habilidade irrelevante. Temos certeza de que você tem lá os seus motivos.

Coram, the Undertaker (Coram, o Cangalheiro)

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

Criatura Lendária — Humano Guerreiro

0/5

Coram, o Cangalheiro, recebe +X/+0, sendo X o maior poder entre os dos cards de criatura em todos os cemitérios.

Toda vez que Coram ataca, cada jogador tritura um card.

Durante cada um de seus turnos, você pode jogar um terreno e conjurar uma mágica dentre os cards em cemitérios que tenham sido colocados lá de algum grimório neste turno.

- A primeira habilidade de Coram só é aplicada enquanto estiver no campo de batalha. Em todas as demais zonas o poder dela é 0.
- O valor de X mudará conforme o maior poder dentre os cards de criatura em todos os cemitérios mudar.

- Você paga todos os custos e segue todas as regras de tempo para terrenos jogados e mágicas conjuradas dessa forma.
- Assim que começar a conjurar uma mágica dessa forma, perder o controle de Coram não a afetará. Você pode terminar de conjurá-la normalmente.
- Se você jogar um terreno ou conjurar uma mágica vinda de um cemitério usando outra permissão, ela não impedirá você de usar a permissão de Coram para fazer a mesma coisa posteriormente no turno, desde que você já não tenha feito isso.
- Se você jogar um terreno, conjurar uma mágica ou ambos usando a permissão concedida pela última habilidade de Coram e, em seguida, ter um novo Coram sob seu controle no mesmo turno, você ainda poderá jogar um terreno, conjurar uma mágica ou ambos usando a nova permissão de Coram.
- Se este for o seu turno, se você controla Coram e se outro jogador tem permissão de jogar um card em um cemitério que foi colocado lá vindo de um grimório neste turno (talvez porque é um card de mágica instantânea com recapitular que ele possui), quem ganhar prioridade mais cedo terá a primeira chance de jogar esse card. Na maioria dos casos, será você, já que o jogador ativo recebe prioridade depois de uma mágica ou de uma habilidade ser resolvida.

Desert Warfare (Guerra Desértica)

{3}{G}

Encantamento

Toda vez que você sacrificar um Deserto e toda vez que um card de Deserto for colocado em seu cemitério vindo de sua mão ou de seu grimório, coloque esse card no campo de batalha sob seu controle no início de sua próxima etapa final.

No início do combate em seu turno, se você controla cinco ou mais Desertos, crie aquela quantidade de fichas de criatura Guerreiro da Areia vermelhas, verdes e brancas 1/1. Elas ganham ímpeto.

- A primeira habilidade de Guerra Desértica não devolverá os Desertos que você sacrificou ou que foram colocados em seu cemitério vindos de sua mão ou de seu grimório antes de Guerra Desértica entrar no campo de batalha.
- Se o Deserto deixar o seu cemitério antes de ser resolvida a habilidade desencadeada retardada criada pela primeira habilidade de Guerra Desértica, esse Deserto não será colocado no campo de batalha vindo de sua nova zona quando essa habilidade for resolvida.

Disa a Inquieta

{2}{B}{R}{G}

Criatura Lendária — Humano Batedor

5/6

Toda vez que um card de permanente Lhurgoyf for colocado no seu cemitério vindo de qualquer lugar que não seja o campo de batalha, coloque-o no campo de batalha.

Toda vez que uma ou mais criaturas que você controla causarem dano de combate a um jogador, crie uma ficha de Tarmogoyf.

- A última habilidade de Disa a Inquieta, cria uma ficha que é uma cópia do card Tarmogoyf na referência de cards Oracle. O texto oficial de Tarmogoyf pode ser encontrado na base de dados do Gatherer em **Gatherer.Wizards.com**.
-

Eldrazi Confluence (Confluência Eldrazi)

{2}{C}{C}

Mágica Instantânea

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

- A criatura alvo recebe +3/-3 até o final do turno.
 - Exile a permanente não de terreno alvo e depois a devolva ao campo de batalha virada sob controle de seu dono.
 - Crie uma ficha de criatura Rebento Eldrazi incolor 1/1 com “Sacrifique esta criatura: Adicione {C}”.
- Você escolhe os modos conforme conjura a mágica. Uma vez escolhidos, os modos não podem ser alterados.
 - Se um modo exigir um alvo, você só pode selecionar aquele modo se houver um alvo válido disponível. Ignore as exigências de alvo para modos que não sejam escolhidos. Cada vez que você escolhe aquele modo, você pode escolher um alvo diferente ou escolher o mesmo alvo.
 - Não importa a combinação de modos que você escolher, você sempre segue as instruções na ordem em que estão escritas.
 - Se o mesmo modo for escolhido mais de uma vez, você escolhe a ordem relativa conforme conjura a mágica. Por exemplo, se você escolher o segundo modo de Confluência Eldrazi mais de uma vez, você escolhe a ordem relativa para exilar e devolver as permanentes não de terreno alvos.
 - Nenhum jogador pode conjurar mágicas nem ativar habilidades entre os modos de uma mágica que esteja sendo resolvida. Quaisquer habilidades que sejam desencadeadas não serão colocadas na pilha até que a mágica termine de ser resolvida.
 - Se uma Confluência for copiada, o efeito que cria a cópia geralmente permitirá que você escolha novos alvos para a cópia, mas você não poderá escolher novos modos.
 - Se todos os alvos dos modos escolhidos deixarem de ser válidos antes que uma Confluência seja resolvida, a mágica será anulada e nenhum de seus efeitos acontecerá. Se ao menos um alvo ainda for válido, a mágica será resolvida, mas não terá efeito em nenhum alvo não válido.
-

Eldritch Immunity (Imunidade Arcana)

{C}

Mágica instantânea de Estirpe — Eldrazi

A criatura alvo que você controla ganha proteção contra cada cor até o final do turno.

Sobrecarga {4}{C} (*Você pode conjurar esta mágica pelo seu custo de sobrecarga. Se fizer isso, substitua “o artefato alvo” em seu texto por “cada artefato”.*)

- Se você não pagar o custo de sobrecarga de uma mágica, aquela mágica terá um único alvo. Se você pagar o custo de sobrecarga, a mágica não terá nenhum alvo.

- Por não ter alvos quando seu custo de sobrecarga é pago, uma magia com sobrecarga pode afetar permanentes com resistência a magia ou proteção contra a cor adequada.
- Sobrecarga não altera o momento em que você pode conjurar a magia.
- Os efeitos que fazem com que você pague mais ou menos por uma magia também farão com que você pague a mesma quantidade a mais ou a menos por seu custo de sobrecarga.
- Se você for instruído a conjurar uma magia com sobrecarga "sem pagar seu custo de mana", você não pode, em vez disso, escolher pagar o custo de sobrecarga.
- Para determinar o custo total de uma magia, comece com o custo de mana ou o custo alternativo que vai pagar (como um custo de sobrecarga), adicione qualquer custo adicional e depois aplique as reduções de custo. O valor de mana da magia só é determinado pelo custo de mana, independentemente do custo total da conjuração.

Exterminator Magmarch (Magmarcha Exterminadora)

{2}{B}{R}

Criatura Artefato — Phyrexiano Constructo

5/3

Toda vez que você conjurar uma magia instantânea ou um feitiço que escolhe como alvo somente uma permanente não de terreno que um oponente controla, se outro oponente controlar uma ou mais permanentes não de terreno que aquela magia escolheria como alvo, escolha uma dessas permanentes. Copie aquela magia. A cópia escolhe como alvo a permanente escolhida.

{1}{B}: Regenere Magmarcha Exterminadora.

- A primeira habilidade de Magmarcha Exterminadora não será desencadeada se nenhum outro oponente controlar qualquer permanente não de terreno que aquela magia poderia escolher como alvo. Se a habilidade for desencadeada, mas nenhum outro oponente controlar qualquer permanente não de terreno que a magia poderia escolher como alvo no momento em que a habilidade for resolvida, a habilidade não fará nada.
- Se uma magia tiver vários alvos, mas todos eles forem a mesma permanente não de terreno que um oponente controla, a habilidade de Magmarcha Exterminadora será desencadeada, desde que outro oponente controle uma ou mais permanentes não de terreno que essa magia possa escolher como alvo. A cópia escolherá como alvo apenas a permanente escolhida e nenhuma outra.
- A cópia é criada mesmo que a magia que desencadeou a habilidade já tenha sido anulada no momento em que aquela habilidade for resolvida. A cópia é resolvida antes da magia original.
- A cópia que a habilidade de Magmarcha Exterminadora cria é criada na pilha, portanto, não é "conjurada". Outras habilidades que sejam desencadeadas quando um jogador conjura uma magia não serão desencadeadas.
- Se a magia copiada for modal (ou seja, se ela disser "Escolha um —" ou algo assim), a cópia terá o(s) mesmo(s) modo(s). Você não pode escolher modos diferentes.
- Se a magia copiada tiver um X cujo valor foi determinado conforme ela foi conjurada, a cópia terá o mesmo valor de X.
- O controlador de uma cópia não pode escolher pagar nenhum custo adicional para a cópia. Entretanto, os efeitos com base em custos adicionais que foram pagos para a magia original serão copiados como se

aqueles mesmos custos também fossem pagos para a cópia. Por exemplo, se uma magia que você copia foi reforçada, as cópias também serão reforçadas.

Filigree Racer (Corredor Filigrinado)

{3}{R}

Artefato — Veículo

5/5

Quando Corredor Filigrinado entra no campo de batalha, você recebe {E}{E}{E}{E} (*quatro marcadores de energia*).

Toda vez que Corredor Filigrinado ataca, você pode pagar {E}{E}. Quando fizer isso, o card de magia instantânea ou feitiço alvo em seu cemitério ganha recarregar até o final do turno. (*Você pode conjurar aquele card de seu cemitério descartando um card além de pagar seus outros custos. Depois, exile-o.*)

Tripular 1

- Ao conjurar uma magia com recarregar, você ainda precisa respeitar quaisquer restrições e permissões de tempo, incluindo as baseadas no tipo do card. Por exemplo, você só pode conjurar um feitiço usando recarregar quando poderia conjurar normalmente um feitiço.
- Uma magia conjurada usando recarregar será sempre exilada em seguida, seja ela resolvida, anulada ou removida da pilha de alguma outra forma.
- Se um efeito permitir que você pague um custo alternativo em vez do custo de mana de uma magia, você poderá pagar aquele custo alternativo quando recarregar uma magia. Ainda assim, você ainda vai descartar um card como custo adicional para conjurá-la.

Final Act (Ato Final)

{4}{B}{B}

Feitiço

Escolha um ou mais —

- Destrua todas as criaturas.
 - Destrua todos os planeswalkers.
 - Destrua todas as batalhas.
 - Exile todos os cemitérios.
 - Cada oponente perde todos os marcadores.
- Se você escolher mais de um modo para Ato Final, você realiza as ações na ordem escrita.
 - Os marcadores que os jogadores poderiam ter incluem marcadores de energia, marcadores de experiência, marcadores de veneno, marcadores de radiação e marcadores de bilhete.
-

Gluttonous Hellkite (Dragão Avérneo Glutão)

{X}{X}{B}{R}{G}

Criatura — Dragão

3/3

Quando você conjura esta mágica, cada jogador sacrifica X criaturas. Dragão Avérneo Glutão entra no campo de batalha com dois marcadores +1/+1 por cada criatura sacrificada dessa forma.

Voar, atropelar

- A habilidade desencadeada de Dragão Avérneo Glutão será resolvida antes de Dragão Avérneo Glutão. Se Dragão Avérneo Glutão for anulado ou deixar a pilha em resposta a essa habilidade desencadeada, a habilidade desencadeada ainda será resolvida normalmente.
- Use o número de criaturas que foram de fato sacrificadas dessa forma, não o valor de X, para determinar o número de marcadores +1/+1 com os quais Dragão Avérneo Glutão deve entrar no campo de batalha.

Hideous Taskmaster (Capataz Hediondo)

{6}{R}

Criatura — Eldrazi

7/2

Desprovido (*Este card não tem cor.*)

Quando você conjurar esta mágica, por cada oponente, ganhe controle de até uma criatura alvo que aquele jogador controla até o final do turno. Desvire aquelas criaturas. Elas ganham atropelar, ímpeto e aniquilador 1 até o final do turno.

Atropelar, ímpeto e aniquilador 1 (*Toda vez que esta criatura ataca, o jogador defensor sacrifica uma permanente.*)

- A segunda habilidade de Capataz Hediondo será resolvida antes de Capataz Hediondo. Se Capataz Hediondo for anulado ou deixar a pilha em resposta a essa habilidade desencadeada, a habilidade desencadeada ainda será resolvida normalmente.

Horizon of Progress (Horizonte de Progresso)

Terreno

{T}, pague 1 ponto de vida: Adicione um mana de qualquer tipo que um terreno que você controla possa gerar.

{3}, {T}: Você pode colocar um card de terreno de sua mão no campo de batalha virado.

{1}, {T}, sacrifique Horizonte de Progresso: Compre um card.

- Os tipos de mana são branco, azul, preto, vermelho, verde e incolor.
- Qualquer mudança no tipo de um terreno ou nas habilidades ganhadas por um terreno pode afetar os tipos de mana que esse terreno pode gerar.
- A primeira habilidade de Horizonte de Progresso verifica os efeitos de todas as habilidades geradoras de mana dos terrenos que você controla, mas não verifica seus custos ou validade. Por exemplo, Torre da

Indústria diz “{T}, pague 1 ponto de vida: Adicione um mana de qualquer cor. Ative somente se você controlar um artefato”. Se você controla Torre da Indústria e Horizonte de Progresso, a primeira habilidade de Horizonte de Progresso pode gerar qualquer cor de mana. Não importa se você controla um artefato ou se Torre da Indústria está desvirada.

Hourglass of the Lost (Ampulheta dos Perdidos)

{2}{W}

Artefato

{T}: Adicione {W}. Coloque um marcador temporal em Ampulheta dos Perdidos.

{T}, remova X marcadores temporais de Ampulheta dos Perdidos e exile-a: Devolva ao campo de batalha cada card de permanente não de terreno com valor de mana X de seu cemitério. Ative somente como um feitiço.

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

Infested Thrinax (Trinax Infestado)

{3}{B}{G}

Criatura — Lagarto

4/4

Lampejo

Quando Trinax Infestado entrar no campo de batalha, até o final do turno, toda vez que uma criatura não ficha que você controla morrer, crie um número de fichas de criatura Saprófita verde 1/1 igual ao poder daquela criatura.

- Use o poder da criatura que morreu conforme sua última existência no campo de batalha para determinar quantas fichas de Saprófita criar.
-

Inversion Behemoth (Behemot da Inversão)

{2}{C}{C}

Criatura — Eldrazi

2/9

No início do combate em seu turno, permuta o poder e a resistência de cada uma de qualquer número de criaturas alvo até o final do turno.

- Os efeitos que permutam o poder e a resistência de uma criatura se aplicam depois de todos os outros efeitos, independentemente de quando aqueles efeitos começaram a se aplicar. Por exemplo, se você permutar o poder e a resistência de uma criatura 2/4 e, posteriormente no turno, dar a ela +2/+0, ela será uma criatura 4/4, não uma criatura 6/2.
 - Como o dano permanece marcado em uma criatura até a etapa de limpeza ou até que um efeito remova esse dano, o dano não letal causado a uma criatura pode se tornar letal se você permutar o poder e a resistência dela durante aquele turno.
-

Jyoti, Moag Ancient (Jyoti, Ancestral Moag)

{2}{G}{U}

Criatura Lendária — Elemental

2/4

Quando Jyoti, Ancestral Moag, entrar no campo de batalha, crie uma ficha de criatura terreno Floresta Dríade verde 1/1 por cada vez em que você conjurou seu comandante da zona de comando neste jogo. *(Elas são afetadas pelo enjoo de invocação.)*

No início de cada combate, as criaturas terreno que você controla recebem +X/+X até o final do turno, sendo X o poder de Jyoti.

- Se seu comandante foi anulado, a vez em que você o conjurou ainda conta.
- Se você tem vários comandantes, a primeira habilidade de Jyoti criará uma ficha de criatura terreno Floresta Dríade verde 1/1 por cada vez que você conjurou qualquer um deles. Por exemplo, se você conjurou um comandante uma vez e um duas vezes, você criará três Florestas Dríades.
- O valor de X na última habilidade de Jyoti é calculado apenas uma vez quando a habilidade de Jyoti é resolvida.

Lazotep Quarry (Pedreira de Lazotep)

Terreno — Deserto

{T}: Adicione {C}.

{T}, sacrifique uma criatura: Adicione um mana de qualquer cor.

{X}{2}, {T}, sacrifique um Deserto: Exile o card de criatura alvo com valor de mana X de seu cemitério. Crie uma ficha que seja uma cópia dele, exceto por ser um Zumbi preto 4/4. Ative somente como um feitiço.

- Com as exceções já mencionadas, a ficha criada pela última habilidade de Pedreira de Lazotep copia exatamente o que estava impresso no card original e nada mais. Ela não copia informações sobre o objeto que esse card era antes de ser colocado em seu cemitério.
 - A ficha é um Zumbi, em vez de seus outros tipos de criatura, e é preta, em vez de suas outras cores. Esses são os valores copiáveis da ficha que outros efeitos podem copiar.
 - Se o card copiado tinha {X} no custo de mana, {X} é 0.
 - Se um card copiado pela ficha tinha qualquer habilidade “quando [esta criatura] entra no campo de batalha”, a ficha também tem tais habilidades e as desencadeará quando for criada. De maneira similar, quaisquer habilidades dos tipos “quando [esta criatura] entra no campo de batalha” ou “[esta criatura] entra no campo de batalha com” que a ficha copiou também funcionarão.
-

March from Velis Vel (Marcha de Velis Vel)

{2}{U}

Feitiço

Escolha um tipo de terreno não básico. Cada terreno que você controla daquele tipo se torna uma cópia da criatura alvo sob seu controle até o final do turno e ganha ímpeto até o final do turno.

Recapitular {4}{U} (*Você pode conjurar este card de seu cemitério pagando seu custo de recapitular. Depois, exile-o.*)

- Os terrenos copiam exatamente o que estava impresso na criatura original e nada mais (a menos que essa permanente esteja copiando outra coisa; veja a seguir). Eles não copiam se a criatura está virada ou desvirada, se tem marcadores ou Auras e Equipamentos anexados e assim por diante.
 - Se a criatura copiada tem {X} no custo de mana, X é 0.
 - Se a criatura copiada estiver copiando outra coisa, os terrenos se tornam cópias daquilo que essa criatura copiou.
 - Como os terrenos não estão entrando no campo de batalha quando se tornam cópias da criatura, as habilidades do tipo "Quando [esta criatura] entrar no campo de batalha" ou "[Esta criatura] entra no campo de batalha com" da criatura copiada não serão aplicadas.
 - "Recapitular [custo]" significa "Você pode conjurar este card do seu cemitério pagando [custo] em vez de seu custo de mana" e "Se o custo de recapitular foi pago, exile este card em vez de colocá-lo em qualquer outro lugar em qualquer momento em que ele deixaria a pilha".
 - Você ainda precisa respeitar quaisquer restrições e permissões de tempo, incluindo as baseadas no tipo do card. Por exemplo, você só pode conjurar um feitiço usando recapitular quando poderia conjurar normalmente um feitiço.
 - Para determinar o custo total de uma mágica, comece com o custo de mana ou o custo alternativo que vai pagar (como um custo de recapitular), adicione qualquer custo adicional e depois aplique as reduções de custo. O valor de mana da mágica é determinado apenas pelo custo de mana, independentemente do custo total da conjuração.
 - Uma mágica conjurada utilizando recapitular será sempre exilada posteriormente, seja ela resolvida, anulada ou removida da pilha de alguma outra forma.
 - Você pode conjurar uma mágica usando recapitular mesmo que ela tenha sido colocada em seu cemitério sem ter sido conjurada.
 - Se um card com recapitular for colocado em seu cemitério durante seu turno, você poderá conjurá-lo se isso for válido antes que qualquer outro jogador possa realizar qualquer ação.
-

Mutated Cultist (Cultista Transmutado)

{2}{B}

Criatura — Eldrazi Horror

1/3

Desprovido (*Este card não tem cor.*)

Quando você conjurar esta mágica, remova todos os marcadores de até uma permanente ou um oponente alvo.

A próxima mágica que você conjurar neste turno custa {1} a menos para ser conjurada por cada marcador removido dessa forma.

Toque mortífero

- A habilidade desencadeada de Cultista Transmutado será resolvida antes de Cultista Transmutado. Se Cultista Transmutado for anulado ou deixar a pilha em resposta a essa habilidade desencadeada, a habilidade desencadeada ainda será resolvida normalmente.
- A habilidade desencadeada pode escolher como alvo uma permanente controlada por qualquer jogador, mas não pode escolher você como alvo. Ela pode escolher como alvo uma permanente ou oponente sem marcadores. Se a permanente ou o oponente alvo tiver mais de um tipo de marcador, você deve remover todos eles.
- Os marcadores que os jogadores poderiam ter incluem marcadores de energia, marcadores de experiência, marcadores de veneno, marcadores de radiação e marcadores de bilhete.
- Para determinar o custo total de uma mágica, comece com o custo de mana ou com o custo alternativo que você está pagando, adicione quaisquer aumentos de custo e, em seguida, aplique quaisquer reduções de custo (como a segunda habilidade de Cultista Transmutado). O valor de mana da mágica permanece igual, independentemente do custo total para conjurá-la.

Omo, Rainha de Vesuva

{2}{G/U}

Criatura Lendária — Metamorfo Nobre

1/5

Toda vez que Omo, Rainha de Vesuva, entrar no campo de batalha ou atacar, coloque um marcador de tudo em até um terreno alvo e em até uma criatura alvo.

Cada terreno com um marcador de tudo é de todos os tipos de terreno, além de seus outros tipos.

Cada criatura não terreno com um marcador de tudo é de todos os tipos de criatura.

- A segunda habilidade de Omo concede todos os tipo de terreno aos terrenos com marcadores de tudo, não só tipos de terreno básico. A lista completa de tipos de terreno pode ser encontrada nas Regras Abrangentes de *Magic*.
-

Overclocked Electromancer (Eletromante Sobrecarregada)

{2}{R}

Criatura — Lagarto Mago

2/2

No início do combate no seu turno, você pode pagar {E}{E}{E}. Se fizer isso, coloque um marcador +1/+1 em Eletromante Sobrecarregada.

Toda vez que Eletromante Sobrecarregada atacar, dobre seu poder até o final do turno.

Toda vez que Eletromante Sobrecarregada causar dano de combate a uma criatura, se essa criatura sofreu dano excedente neste turno, você recebe X {E}, sendo X o dano excedente.

- Para dobrar o poder de Eletromante Sobrecarregada, ela recebe +X/+0, sendo X seu poder quando sua segunda habilidade for resolvida.
- Foi causado dano excedente a uma criatura se o dano causado for superior ao dano letal. Geralmente, isso significa um dano superior à resistência, embora o dano já marcado na criatura seja levado em conta.

Planar Nexus (Nexo Planar)

Terreno

Nexo Planar é todo tipo de terreno não básico. (*Tipos de terreno não básicos incluem Caverna, Covil, Deserto, de Urza, Esfera, Local, Mina, Portão, Torre e Usina*).

{T}: Adicione {C}.

{1}, {T}: Adicione um mana de qualquer cor.

- A lista de tipos de terreno não básico no texto explicativo é exaustiva considerando a data de lançamento de *Modern Horizons 3*. A lista completa de tipos de terreno pode sempre ser encontrada nas Regras Abrangentes de *Magic*.

Polygoyf (Poligoyf)

{2}{G}

Criatura — Lhurgoyf

1+

Atropelar, miríade (*Toda vez que esta criatura atacar, por cada oponente que não seja o jogador defensor, você pode criar uma cópia de ficha que está virada e atacando aquele jogador ou um planeswalker que ele controla. Exile as fichas no final do combate.*)

O poder de Poligoyf é igual ao número de tipos de card dentre os cards em todos os cemitérios, e sua resistência é igual àquele número mais 1.

- O termo "jogador defensor" na regra de miríade (ou em qualquer outra habilidade de uma criatura atacante) se refere ao jogador que a criatura com miríade estava atacando no momento em que se tornou uma criatura atacante neste combate, o controlador do planeswalker que a criatura estava atacando no momento em que se tornou uma criatura atacante neste combate, ou o protetor da batalha que esta criatura estava atacando no momento em que se tornou uma criatura atacante neste combate.

- Se o jogador defensor for seu único oponente, nenhuma ficha será colocada no campo de batalha.
- Você escolhe se cada ficha está atacando o jogador ou um planeswalker que ele controla conforme a ficha é criada.
- Embora as fichas entrem no campo de batalha atacando, elas não são declaradas como atacantes. Habilidades desencadeadas toda vez que uma criatura ataca não serão desencadeadas, inclusive a habilidade miríade das fichas. Se houver quaisquer custos associados a fazer uma criatura atacar, aqueles custos não se aplicarão às fichas.
- Todas as fichas de criatura entram no campo de batalha ao mesmo tempo.
- Cada ficha copia exatamente o que estava escrito na criatura original e nada mais. Ela não copia informações como se a criatura está virada ou desvirada, se tem ou não quaisquer marcadores, se tem quaisquer Auras ou Equipamentos anexados, ou quaisquer efeitos que não sejam de cópia que tenham alterado seu poder, sua resistência, seus tipos, sua cor e assim por diante.
- Todas habilidades de entrada no campo de batalha da criatura copiada serão desencadeadas quando a ficha entrar no campo de batalha. Quaisquer habilidades do tipo “conforme [esta permanente] entra no campo de batalha” ou “[esta permanente] entra no campo de batalha com” da criatura copiada também funcionarão.
- Se miríade criar mais de uma ficha para qualquer jogador (devido a um efeito como o criado por Temporada da Multiplicação), você pode escolher separadamente se ela está atacando o jogador ou um planeswalker que ele controla.
- A habilidade que define o poder e a resistência de Poligoyf funciona em todas as zonas, não só no campo de batalha.
- A habilidade que define o poder e a resistência de Poligoyf conta os tipos de cards, não os cards. Se o único card em todos os cemitérios for um único card de criatura artefato, Poligoyf será uma 2/3. Se os cards em todos os cemitérios forem dez cards de artefato e dez cards de criatura, Poligoyf ainda será uma 2/3.
- Os tipos de cards que podem aparecer nos cards em um cemitério são artefato, batalha, criatura, encantamento, estirpe, feitiço, mágica instantânea, , planeswalker e terreno. Lendário, básico e da Neve são supertipos, não tipos de cards; Lhurgoyf, Floresta e Cerco são subtipos, não tipos de cards.

Pyrogoyf (Pirogoyf)

{3}{R}

Criatura — Lhurgoyf

/1+

O poder de Pirogoyf é igual ao número de tipos de card dentre os cards em todos os cemitérios, e sua resistência é igual àquele número mais 1.

Toda vez que Pirogoyf ou outro Lhurgoyf entra no campo de batalha sob seu controle, essa criatura causa dano de combate igual ao seu poder a qualquer alvo.

- A habilidade que define o poder e a resistência de Pirogoyf funciona em todas as zonas, não só no campo de batalha.
- A habilidade que define o poder e a resistência de Pirogoyf conta os tipos de cards, não os cards. Se o único card em todos os cemitérios for um único card de criatura artefato, Pirogoyf será uma 2/3. Se os cards em todos os cemitérios forem dez cards de artefato e dez cards de criatura, Pirogoyf ainda será uma 2/3.

- Os tipos de cards que podem aparecer nos cards em um cemitério são artefato, batalha, criatura, encantamento, estirpe, feitiço, mágica instantânea, planeswalker e terreno. Lendário, básico e da Neve são supertipos, não tipos de cards; Lhurgoyf, Floresta e Cerco são subtipos, não tipos de cards.
- Se Pirogoyf ou a criatura Lhurgoyf adequada deixar o campo de batalha enquanto a última habilidade de Pirogoyf estiver na pilha, use seu poder conforme sua última existência no campo de batalha para determinar o dano causado.

Rampant Frogantua (Sapântua Exuberante)

{2}{G}

Criatura — Sapo

3/3

Atropelar

Sapântua Exuberante recebe +10/+10 por cada jogador que perdeu o jogo.

Toda vez que Sapântua Exuberante causa dano de combate a um jogador, você pode triturar aquela quantidade de cards. Coloque qualquer número de cards de terreno dentre ele no campo de batalha virados.

- A segunda habilidade de Sapântua Exuberante conta os jogadores que perderam o jogo antes de Sapântua Exuberante entrar no campo de batalha.
- A segunda habilidade de Sapântua Exuberante conta cada jogador que perdeu, independentemente de como perdeu o jogo: devido a uma ação baseada no estado (ter 0 ponto de vida ou menos, tentar comprar um card de um grimório vazio, ter 10 ou mais marcadores de veneno), por conta de uma mágica ou efeito que diga que ele perde o jogo, porque seu espetáculo de jogo deixou ele sem outra escolha a não ser se render ou por qualquer outro motivo.
- Se o número de cards restantes em seu grimório for menor que o dano de combate causado por Sapântua Exuberante a um jogador, você não poderá escolher triturar aquela quantidade de cards com a última habilidade de Sapântua Exuberante.

Razorfield Ripper (Estripador de Campos Cortantes)

{2}{W}

Criatura Artefato — Equipamento Rinoceronte

3/3

Toda vez que Estripador de Campos Cortantes ou a criatura equipada ataca, você recebe {E} (*um marcador de energia*) e, em seguida, recebe +X/+X até o final do turno, sendo X a quantidade de {E} que você tem.

Reconfigurar — pague {2} ou {E}{E}{E} (*Pague {2} ou {E}{E}{E}: Anexe à criatura alvo que você controla; ou solte de uma criatura. Reconfigure somente como um feitiço. Enquanto está anexada, esta permanente não é uma criatura.*)

- O valor de X é calculado apenas uma vez quando a habilidade desencadeada de Estripador de Campos Cortantes é resolvida.
- Reconfigurar representa duas habilidades ativadas. Reconfigurar [custo] significa "[Custo]: Anexe esta permanente a outra criatura alvo que você controla. Ative somente como um feitiço" e "[Custo]: Solte esta permanente. Ative somente se esta permanente estiver anexada a uma criatura e somente como um feitiço".

- Anexar um Equipamento com reconfigurar a uma criatura faz com que aquele Equipamento deixe de ser uma criatura até ser solto. Ele também perde todos os subtipos de criatura que tinha.
- Um Equipamento não se torna virado quando a permanente à qual está anexado se torna virada. Por exemplo, se você atacar com uma criatura que estiver equipada com Estripador de Campos Cortantes e, em seguida, usar reconfigurar para soltar Estripador de Campos Cortantes após o combate, Estripador de Campos Cortantes será desvirado e poderá ser usado para bloquear durante o turno do oponente.
- De modo similar, se um Equipamento estiver virado, suas habilidades de reconfigurar ainda poderão ser ativadas e ele ainda poderá ser anexado a criaturas. Ele não é desvirado por ser anexado. Na maioria dos casos, o fato de um Equipamento anexado ser virado não afeta o jogo, mas esse fato será relevante se o Equipamento for solto novamente antes de ser desvirado.
- Se um Equipamento com reconfigurar de alguma forma perder as próprias habilidades enquanto estiver anexado, o efeito que faz com que ele não seja uma criatura continuará a se aplicar até que ele seja solto.
- Assim que uma criatura Equipamento com reconfigurar deixa de ser uma criatura, quaisquer Equipamentos e Auras com habilidades de encantar criatura são soltos. As Auras que possam encantar um Equipamento que não seja uma criatura permanecem anexadas a ele.
- Uma criatura Equipamento com reconfigurar pode ser anexada a criaturas por efeitos que não sejam sua habilidade reconfigurar, como a habilidade ativada de Escudeiro de Bronze.
- Embora faça com que um Equipamento se torne anexado a uma criatura, reconfigurar não é uma "habilidade equipar" para fins de cards como Classe: Guerreiro e Sipai Leonina.
- Uma criatura Equipamento jamais poderá ser anexada a si mesma. Se um efeito tentar fazer isso, nada acontecerá.
- Se uma permanente com reconfigurar de alguma forma ainda for uma criatura depois de se tornar anexada (talvez por um efeito como o de Marcha das Máquinas), ela será imediatamente solta da criatura equipada.

Sage of the Maze (Sábio do Labirinto)

{2}{G}

Criatura — Elfo Mago

1/3

{T}: Adicione dois manas em qualquer combinação de cores.

{T}: Até o final do turno, o terreno alvo que você controla se torna uma criatura Cidadão X/X com ímpeto, além de seus outros tipos, sendo X duas vezes o número de Portões que você controla. Ative somente como um feitiço.

Vire um Portão desvirado que você controla: Desvire Sábio do Labirinto.

- O valor de X é calculado apenas uma vez quando a segunda habilidade de Sábio do Labirinto é resolvida.

Salvation Colossus (Colosso da Salvação)

{6}{W}{W}

Criatura Artefato — Constructo

9/9

Voar, vigilância, atropelar

Toda vez que você ataca, as outras criaturas que você controla recebem +2/+2 e ganham indestrutível até o final do turno.

Desenterrar — pague oito {E}. (*Pague oito marcadores de energia: Devolva ao campo de batalha este card de seu cemitério.*) Ele ganha ímpeto. Exile-o no início da próxima etapa final ou se ele for deixar o campo de batalha. Use desenterrar somente como um feitiço.)

- Se você ativar uma habilidade desenterrar de um card, mas o card for removido de seu cemitério antes que a habilidade seja resolvida, a habilidade desenterrar será resolvida e não fará nada.
- Ativar a habilidade desenterrar de um card não é o mesmo que conjurar aquele card. A habilidade desenterrar é colocada na pilha, mas o card, não. As mágicas e habilidades que interagem com habilidades ativadas vão interagir com desenterrar, mas mágicas e habilidades que interagem com mágicas (como Chama da Negação) não vão.
- No início da etapa final seguinte, uma permanente devolvida ao campo de batalha com desenterrar é exilada. A habilidade que exila a permanente é uma habilidade desencadeada retardada, e pode ser anulada por efeitos que anulem habilidades desencadeadas. Se a habilidade for anulada, a permanente permanecerá no campo de batalha e a habilidade desencadeada retardada não será desencadeada novamente. No entanto, o efeito de substituição ainda exilará a permanente se ela deixar o campo de batalha em algum momento.
- Desenterrar concede ímpeto à permanente que é devolvida ao campo de batalha (mesmo que ela não seja um card de criatura). No entanto, nenhuma das habilidades de exílio é concedida àquela permanente. Se aquela permanente perder todas as suas habilidades, ela ainda será exilada no início da próxima etapa final e, se deixaria o campo de batalha.
- Se uma permanente devolvida ao campo de batalha com desenterrar o deixaria por qualquer motivo, ela será, em vez disso, exilada, a menos que a mágica ou habilidade que a está fazendo deixar o campo de batalha esteja, na verdade, tentando exilá-la. Nesse caso, ela conseguirá exilá-la. Se, depois, aquela mágica ou habilidade devolver o card ao campo de batalha (como, por exemplo, Prisão Estática), o card de permanente voltará ao campo de batalha como um novo objeto sem relação com sua existência anterior. Os efeitos de desenterrar não se aplicarão mais a ele.

Satya, Gênio do Fluxo de Éter

{1}{U}{R}{W}

Criatura Lendária — Humano Artesão

3/5

Ameaçar, ímpeto

Toda vez que Satya, Gênio do Fluxo de Éter, atacar, crie uma ficha virada e atacando que seja uma cópia de até uma outra criatura alvo não ficha que você controla.

Você recebe {E}{E} (*dois marcadores de energia*). No início da próxima etapa final, sacrifique aquela ficha, a menos que você que pague uma quantidade de {E} igual ao seu valor de mana.

- Você escolhe qual jogador, planeswalker ou batalha a ficha está atacando ao criar a ficha. Ela não precisa estar atacando o mesmo jogador, planeswalker ou batalha que Satya está atacando.

- A ficha copia exatamente o que estava impresso no card original e nada mais (a menos que essa criatura esteja copiando outra coisa; veja a seguir). Ele não copia informações como se a criatura 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 está copiando outra coisa, a ficha entra no campo de batalha como o que a criatura estava copiando.
- Se a criatura copiada tem {X} no custo de mana, X é 0.
- Todas 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.

Sawhorn Nemesis (Nênese do Chifre Serrilhado)

{3}{R}

Criatura — Dinossauro

2/4

Quando Nênese do Chifre Serrilhado entrar no campo de batalha, escolha um jogador.

Se uma fonte causaria dano ao jogador escolhido ou a uma permanente que ele controla, em vez disso, ela causa dano dobrado.

- O dano é causado pela mesma fonte do dano original. O dano dobrado não é causado por Nênese do Chifre Serrilhado, a menos que ela seja a fonte de dano original.
- O protetor de uma batalha com o subtipo Cerco não é o controlador da batalha.
- Se outro efeito (ou efeitos) modificar a quantidade de dano que uma fonte causaria ao jogador escolhido ou a uma permanente que ele controla (por exemplo, evitando parte daquele dano), o jogador que está sofrendo o dano ou o controlador da permanente que está sofrendo dano escolhe a ordem de aplicação de tais efeitos, incluindo o efeito de Nênese do Chifre Serrilhado. Se todo o dano for prevenido antes que o efeito de Nênese do Chifre Serrilhado seja aplicado, seu efeito não se aplicará mais.
- Se o dano causado estiver sendo dividido entre várias permanentes ou jogadores, esse dano é dividido ou atribuído antes de quaisquer efeitos que modificam quanto dano será causado. Por exemplo, se você atacar o jogador escolhido com uma criatura 5/5 com atropelar e ela for bloqueada por uma criatura 2/2 que ele controla, você pode atribuir 2 pontos de dano ao bloqueador e 3 pontos de dano ao jogador defensor. Em seguida, as quantidades são dobradas para 4 e 6, respectivamente.

Selective Obliteration (Obliteração Seletiva)

{3}{C}{C}

Feitiço

Cada jogador escolhe uma cor. Em seguida, exile cada permanente, a menos que seja incolor ou a única cor que seu controlador escolheu.

- Os jogadores decidem e anunciam qual cor estão escolhendo seguindo a ordem de turnos, começando pelo jogador ativo. Os jogadores seguintes na ordem de turnos saberão quais cores foram escolhidas pelos jogadores anteriores a eles.

- Os terrenos não têm custo de mana, portanto, são incolores, a menos que um efeito diga o contrário. As cores de mana que um terreno pode gerar não afetam a cor daquele terreno.
- Independentemente da cor escolhida por qualquer jogador, todas as permanentes multicoloridas serão exiladas.
- As cores escolhidas pelos jogadores só afetam o fato das permanentes que eles controlam serem exiladas ou não. Essa escolha não afeta o fato de permanentes particulares controladas por outros jogadores serem exiladas ou não.
- Por exemplo, digamos que você controla uma criatura incolor, uma criatura azul, uma criatura verde e uma criatura que é azul e verde. Independentemente do que escolher, sua criatura incolor não será exilada; sua criatura que é azul e verde será exilada. Se você escolher azul ou verde, a criatura sob seu controle que é somente daquela cor não será exilada. O que os outros escolherem não é importante.

Siege-Gang Lieutenant (Tenente do Grupo de Cerco)

{3}{R}

Criatura — Goblin

2/2

Tenente — No início do combate no seu turno, se você controlar seu comandante, crie duas fichas de criatura Goblin vermelha 1/1. Essas fichas ganham ímpeto até o final do turno.

{2}, sacrifique um Goblin: Tenente do Grupo de Cerco causa 1 ponto de dano a qualquer alvo.

- Se você não controlar seu comandante conforme a habilidade de tenente for resolvida, você não receberá seu efeito.
- Se você tem vários comandantes, o efeito de tenente acontecerá, desde que você controle pelo menos um comandante. Isso acontecerá apenas uma vez, mesmo que você controle vários comandantes.

Silverquill Lecturer (Docente de Platinopena)

{4}{W}

Criatura — Kor Mago

3/3

As mágicas de criatura que você conjura têm demonstrar.

(Toda vez que você conjurar uma mágica de criatura, você pode copiá-la. Se fizer isso, escolha um oponente para copiá-la também. Cada cópia se torna uma ficha.)

- Você escolhe copiar ou não conforme a habilidade demonstrar é resolvida. Isso acontece antes da resolução da mágica original. Sua cópia vai para a pilha acima da mágica original.
- Se você copia uma mágica com demonstrar, você escolhe um oponente imediatamente. Se ele copia a mágica, a cópia vai para o topo da pilha.
- Se você conjurar uma mágica com demonstrar e tanto você quanto o oponente a copiarem, a cópia do oponente será resolvida primeiro, a sua cópia será resolvida em seguida e, por fim, a mágica original será resolvida.
- Se você conjurar a mágica e escolher não a copiar, nenhum oponente copiará nada.

- Se a mágica tinha um valor de X escolhido para ela quando foi conjurada, as cópias terão o mesmo valor de X.
- Se quaisquer custos adicionais ou alternativos foram pagos para conjurar a mágica com demonstrar, as cópias também verão essas escolhas. Por exemplo, se a mágica tinha uma habilidade reforçar e foi reforçada, as cópias também serão reforçadas.
- As cópias resolvidas de mágicas de permanente se tornam fichas conforme entram no campo de batalha. Essas fichas não são consideradas "criadas" quando isso acontece.

Spawnbed Protector (Protetor do Ninho de Proles)

{7}

Criatura — Eldrazi

6/8

No início de sua etapa final, devolva à sua mão até um card de criatura Eldrazi alvo de seu cemitério. Crie duas fichas de criatura Rebento Eldrazi incolor 1/1 com "Sacrifique esta criatura: Adicione {C}".

- Se não houver cards de criatura Eldrazi em seu cemitério no início de sua etapa final, a habilidade de Protetor do Ninho de Proles não fará nada. Você não terá tempo de colocar um ou mais cards de criatura Eldrazi em seu cemitério quando a etapa final começar.
- Se o card de criatura Eldrazi alvo não for um alvo válido quando a habilidade de Protetor do Ninho de Proles tentar ser resolvida, ela não será resolvida e nenhum de seus efeitos ocorrerá. Você não criará fichas de Rebento Eldrazi.

Sphinx of the Revelation (Esfinge da Revelação)

{3}{W}{U}

Criatura Artefato — Esfinge

4/5

Voar, vínculo com a vida

Toda vez que você ganha pontos de vida, você recebe aquela quantidade de {E} (*marcadores de energia*).

{W}{U}{U}, {T}, pague X {E}: Compre X cards.

- 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 sob seu controle e com vínculo com a vida causarem dano de combate ao mesmo tempo, a habilidade desencadeada de Esfinge da Revelação será desencadeada duas vezes. Isso pode ser relevante se você controla uma permanente com uma habilidade que é desencadeada "Toda vez que que você recebe um ou mais {E}".

Sunken Palace (Palácio Afundado)

Terreno — Caverna

Palácio Afundado entra no campo de batalha virado.

{T}: Adicione {U}.

{1}{U}, {T}, exile sete cards de seu cemitério: Adicione {U}. Quando você gastar este mana para conjurar uma mágica ou ativar uma habilidade, copie aquela mágica ou habilidade. Você pode escolher novos alvos para a cópia. (*As habilidades de mana não podem ser copiadas*).

- As habilidades ativadas possuem um sinal de dois pontos. Geralmente, elas seguem a estrutura “[Custo]: [Efeito]”. Algumas habilidades de palavra-chave são habilidades ativadas e terão dois pontos no texto explicativo.
- Uma cópia é criada mesmo que a mágica ou habilidade que desencadeou a habilidade desencadeada retardada tenha sido anulada no momento em que esta é resolvida. A cópia é resolvida antes da mágica original.
- A cópia terá os mesmos alvos que a mágica ou habilidade que está copiando, a menos que você escolha novos alvos. Você pode alterar qualquer número de alvos, incluindo todos ou nenhum deles. Se a mágica for uma mágica de permanente com alvos, como uma Aura, você também poderá escolher um novo alvo para aquela mágica. 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”, “desencadeada” nem “ativada”. Criar a cópia não fará com que habilidades que são desencadeadas quando um jogador conjura uma mágica ou ativa uma habilidade sejam desencadeadas.
- Se a mágica ou habilidade copiada for modal (ou seja, se ela disser “Escolha um —” ou algo assim), a cópia terá o(s) mesmo(s) modo(s). Você não pode escolher modos diferentes.
- Se a mágica ou habilidade copiada tiver um X cujo valor foi determinado conforme ela foi conjurada ou ativada, a cópia terá o mesmo valor de X.
- Se a mágica ou habilidade tiver dano dividido quando for conjurada ou ativada, a divisão não poderá ser alterada (embora os alvos sofrendo esse dano ainda possam ser). O mesmo vale para mágicas e habilidades que distribuem marcadores.
- O controlador de uma cópia não pode escolher pagar nenhum custo alternativo nem adicional pela cópia. Porém, os efeitos baseados em custos alternativos ou adicionais que tenham sido pagos pela mágica original serão copiados como se esses mesmos custos tivessem sido pagos para a cópia.
- As cópias resolvidas de mágicas de permanente se tornam fichas conforme entram no campo de batalha. Essas fichas não são consideradas “criadas” quando isso acontece.

Talon Gates of Madara (Portões de Garras de Madara)

Terreno — Portão

Quando Portões de Garras de Madara entra no campo de batalha, até uma criatura alvo sai de fase.

{T}: Adicione {C}.

{1}, {T}: Adicione um mana de qualquer cor.

{4}: Coloque Portões de Garras de Madara de sua mão no campo de batalha.

- As permanentes fora de fase são tratadas como se não existissem. Elas não podem ser alvo de mágicas nem de habilidades, suas habilidades estáticas não têm efeito no jogo, suas habilidades desencadeadas não podem ser desencadeadas, elas não podem atacar nem bloquear e assim por diante.
- Conforme uma permanente sai de fase, as Auras e os Equipamentos anexados a ela também saem de fase ao mesmo tempo. As Auras e os Equipamentos em questão sairão de fase juntamente com a permanente, e entrarão em fase ainda anexadas à permanente.
- As permanentes voltam a entrar em fase durante a etapa de desvirar de seu controlador, imediatamente antes de o jogador desvirar suas permanentes. As criaturas que entram em fase dessa forma ainda conseguem atacar durante aquele turno e suas habilidades ativadas com {T} no custo podem ser ativadas.

Se uma permanente tinha marcadores quando saiu de fase, ela terá aqueles marcadores quando voltar a entrar em fase.

- Uma criatura atacante ou bloqueadora que saia de fase é removida do combate.
- Sair de fase não desencadeia nenhuma habilidade de saída do campo de batalha. De modo similar, entrar em fase não desencadeia nenhuma habilidade de entrada no campo de batalha.
- Quaisquer efeitos contínuos com uma duração "enquanto (algo específico no jogo permanecer de determinada forma)" ignoram objetos fora de fase. Se ignorar aqueles objetos fizer com que as condições dos efeitos não sejam mais satisfeitas, a duração expirará.
- As escolhas feitas para permanentes quando elas entraram no campo de batalha ainda são válidas quando elas entram em fase.
- Quando você ativar a última habilidade de Portões de Garras de Madara, você deve revelar Portões de Garras de Madara de sua mão até que essa habilidade seja resolvida ou se deixar a pilha. Se Portões de Garras de Madara não estiver em sua mão quando essa habilidade for resolvida, nada acontece.

Tarmogoyf Nest (Ninho de Tarmogoyfs)

{2}{G}

Encantamento de Estirpe — Lhurgoyf Aura

Encantar terreno

O terreno encantado tem “{1}{G}, {T}”: Crie uma ficha de Tarmogoyf”. *(Ela é uma criatura Lhurgoyf {1}{G} com “O poder de Tarmogoyf é igual ao número de tipos de card dentre os cards em todos os cemitérios, e sua resistência é igual àquele número mais 1”.)*

- A habilidade ativada de Ninho de Tarmogoyfs cria uma ficha que é uma cópia do card Tarmogoyf na referência de cards Oracle. O texto oficial de Tarmogoyf pode ser encontrado na base de dados do Gatherer em **Gatherer.Wizards.com**.

Tentar com Caos (Tempt with Mayhem)

{1}{R}{R}

Mágica Instantânea

Oferta tentadora — Escolha a mágica instantânea ou o feitiço alvo. Cada oponente pode copiar aquela mágica e pode escolher novos alvos para a cópia que ele controla. Você copia aquela mágica uma vez e outra vez por cada oponente que copiou a mágica dessa forma. Você pode escolher novos alvos para as cópias sob seu controle.

- Começando pelo próximo oponente na ordem de turnos (ou o jogador ativo, se ele for um dos seus oponentes), cada oponente na ordem de turnos decide se quer ou não copiar a mágica e, se fizer isso, se vai ou não escolher novos alvos. Em seguida, se aquele jogador escolheu copiar a mágica, a cópia é colocada na pilha. Por fim, você copia aquela mágica pelo menos uma vez (com sorte até mais, se o caos foi tentador) e escolhe novos alvos para suas cópias, se quiser. Isso significa que suas cópias da mágica serão resolvidas primeiro, depois as cópias criadas pelos oponentes na ordem oposta à qual foram criadas.
- Caso a mágica sendo copiada conceda turnos extras a um ou mais jogadores, esses turnos extras são adicionados um por vez. Quando o turno atual terminar, o turno criado mais recentemente será jogado primeiro.

- Cada uma das cópias terá os mesmos alvos que a mágica que estiver copiando, a menos que seu controlador escolha novos alvos. Esse jogador pode mudar qualquer número de alvos, incluindo todos ou nenhum. Os novos alvos precisam ser válidos. Se, para qualquer alvo, ele não possa escolher um novo alvo válido, ele permanece sem alteração (mesmo que o alvo atual não seja válido).
- As cópias são criadas na pilha, portanto, elas não são “conjuradas”. Criar uma cópia não fará com que sejam desencadeadas as habilidades que são desencadeadas quando um jogador conjura uma mágica.
- Se a mágica copiada for modal (ou seja, se ela disser “Escolha um —” ou algo assim), as cópias terão o(s) mesmo(s) modo(s). Você não pode escolher modos diferentes.
- Se a mágica copiada tiver um X cujo valor foi determinado conforme ela foi conjurada, as cópias terão o mesmo valor de X.
- Se a mágica copiada teve o dano dividido conforme foi conjurada, a divisão não pode ser alterada (embora os alvos a receberem o dano ainda possam). O mesmo vale para mágicas ou habilidades que distribuem marcadores.
- O controlador de uma cópia não pode escolher pagar nenhum custo alternativo nem adicional pela cópia. Porém, os efeitos baseados em custos alternativos ou adicionais que tenham sido pagos pela mágica original serão copiados como se esses mesmos custos tivessem sido pagos para a cópia.
- Tentar com Caos não pode ser alvo de si mesma. Afinal, tudo tem limite.

Twins of Discord (Gêmeos da Discórdia)

{7}

Criatura — Eldrazi

8/6

Toda vez que você atacar, escolha par ou ímpar. As criaturas com valor de mana daquela qualidade não podem bloquear neste turno. *(Zero é par.)*

Cada outra criatura incolor que você controla tem sede de sangue 2. *(Se um oponente causou dano neste turno, aquela criatura entra no campo de batalha com mais dois marcadores +1/+1.)*

- O valor de mana de uma criatura com a face voltada para baixo é 0.
- O valor de mana de uma ficha que não é uma cópia de outro objeto é 0.
- Se uma criatura no campo de batalha tem {X} no custo de mana, X é 0 ao determinar seu valor de mana.
- Ocorrências múltiplas de sede de sangue são cumulativas. Por exemplo, se você controla Gêmeos da Discórdia e uma criatura incolor com sede de sangue 1 entra no campo de batalha sob seu controle, essa criatura entrará no campo de batalha com três marcadores +1/+1 se um oponente sofreu dano naquele turno.

Ulaek, Atrocidade Infundida
{C/W}{C/U}{C/B}{C/R}{C/G}
Criatura Lendária — Eldrazi
2/5

Desprovido (*Este card não tem cor.*)

Toda vez que você conjura uma mágica de Eldrazi, você pode pagar {C}{C}. Se fizer isso, copie todas as mágicas que você controla, depois copie todas as outras habilidades ativadas e desencadeadas que você controla.

Você pode escolher novos alvos para as cópias. (*As habilidades de mana não podem ser copiadas.*)

- Ulaek deve estar no campo de batalha para que sua habilidade desencadeada seja desencadeada. Conjurar Ulaek não fará com que a habilidade seja desencadeada.
- Cada cópia terá os mesmos alvos que a mágica ou habilidade que estiver copiando, a menos que você escolha novos alvos. Você pode alterar qualquer número de alvos, incluindo todos ou nenhum deles. Se a mágica for uma mágica de permanente com alvos, como uma Aura, você também poderá escolher um novo alvo para aquela mágica. 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).
- As cópias são criadas na pilha, portanto, não são “conjuradas” nem “ativadas”. Criar as cópias não fará com que sejam desencadeadas as habilidades que são desencadeadas quando um jogador conjura uma mágica ou ativa uma habilidade. As habilidades de mágicas copiadas que dizem “Quando você conjurar [esta mágica]” não serão desencadeadas.
- Se a mágica ou habilidade copiada for modal (ou seja, se ela disser “Escolha um —” ou algo assim), a cópia terá o(s) mesmo(s) modo(s). Você não pode escolher modos diferentes.
- Se a mágica ou habilidade copiada tiver um X cujo valor foi determinado conforme ela foi conjurada ou ativada, a cópia terá o mesmo valor de X.
- Se a mágica ou habilidade que for copiada tiver dano dividido quando for conjurada ou ativada, a divisão não poderá ser alterada (embora os alvos sofrendo esse dano ainda possam ser). O mesmo vale para mágicas e habilidades que distribuem marcadores.
- O controlador de uma cópia não pode escolher pagar nenhum custo alternativo nem adicional pela cópia. Porém, os efeitos baseados em custos alternativos ou adicionais que tenham sido pagos pela mágica original serão copiados como se esses mesmos custos tivessem sido pagos para a cópia.
- As cópias resolvidas de mágicas de permanente se tornam fichas conforme entram no campo de batalha. Essas fichas não são consideradas “criadas” quando isso acontece.

Ulamog’s Dreadsire (Progenitor Pavoroso de Ulamog)
{10}
Criatura — Eldrazi
10/10
Vigilância
Salvaguarda — Sacrifique uma permanente com valor de mana igual ou superior a 1.
{T}: Crie uma ficha de criatura Eldrazi incolor 10/10.

- Se uma permanente no campo de batalha tem {X} no custo de mana, X é 0 ao determinar seu valor de mana.
- O valor de mana de uma permanente com a face voltada para baixo é 0.

- O valor de mana de uma ficha que não é uma cópia de outro objeto é 0.

Wonderscape Sage (Sábida da Paisagem Maravilhosa)

{1}{U}

Criatura — Cidadão-da-lua Mago

1/3

Voar

{T}, devolva um terreno que você controla à mão de seu dono: Compre um card. Em seguida, descarte um card, a menos que o terreno tivesse um tipo de terreno não básico.

- A segunda habilidade de Sábida da Paisagem Maravilhosa não considera se o terreno devolvido era não básico. Ela só considera se o terreno tinha um tipo de terreno não básico. Por exemplo, se você controla Omo, Rainha de Vesuva, e devolve à sua mão uma Floresta com um marcador de tudo para pagar o custo da última habilidade de Sábida da Paisagem Maravilhosa, você não descartará um card.
- Use os subtipos do terreno devolvido conforme sua última existência no campo de batalha para determinar se você deve ou não descartar um card. Por exemplo, se você devolver à sua mão uma Cópia de Terreno que é uma cópia de Caverna de Urza (um terreno com os tipos Urza e Caverna) para pagar o custo da última habilidade de Sábida da Paisagem Maravilhosa, você não descartará um card.

Magic: The Gathering, Magic e *Eldraine* são propriedades da Wizards of the Coast LLC nos EUA e em outros países. ©2024 Wizards.